



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE LETRAS HISPÁNICAS

LOS USOS DE LENGUA EN MENSAJERÍA INSTANTÁNEA
VÍA INTERNET: LA ACOTACIÓN ICÓNICA
DESCRIPCIÓN SINTÁCTICA Y SEMÁNTICA

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN LENGUA Y LITERATURAS HISPÁNICAS

PRESENTA:
CINTHYA LÓPEZ SALMORÁN

ASESORA: DRA. JEANETT REYNOSO NOVERÓN



MÉXICO, CIUDAD UNIVERSITARIA

2015



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

AGRADECIMIENTOS

Llamado también "Quién sabe qué sería de mí si todas estas personas no hubieran estado conmigo durante todo este tiempo" o "Quiero decir mucho, pero sólo tengo una hoja"

Hacer una tesis es, como muchos aspectos en la vida, un reto individual en donde una persona se enfrenta al mundo y a sus circunstancias, un camino por donde es posible encontrar animales pequeños que nos distraen; dragones que nos impiden el paso; fantasmas que nos persiguen y que nos aterrorizan cuando más convencidos estamos de dar un paso; tramos difusos o bifurcados que logran confundirnos; rostros nuevos y viejos de personas que nos ven a la distancia o que se acercan para ayudarnos cuando necesitamos una palabra, un empujón o incluso un golpe que nos regrese a la realidad. Todo camino, aunque parezca solitario, nunca se anda solo, sea corto o largo, plano o abrupto. Es por esas personas que nos acompañan en algún momento, a nuestro lado o a la distancia, que logramos llegar a nuestro destino tarde o temprano.

Entonces es posible decir, con una gran sonrisa, que es tiempo de emprender otro viaje.

Antes, sin embargo, es importante recordar lo que se nos ha brindado en el camino, agradecer a quienes nunca nos dejaron olvidados:

~ A mis padres, quienes me han cuidado y educado para convertirme en una persona de bien, quienes me han apoyado desde el principio en cada decisión que he tomado, quienes han hecho todo lo que ha estado en sus manos para que mi camino tenga menos obstáculos y a quienes espero ser capaz de retribuir en algún momento de la vida. De ellos aprendí la lección más importante de la vida: "Échale ganas".

~ A mi hermano, quien siempre ha sido un ejemplo de lo que quiero ser y hacer, quien me ha comprendido en innumerables circunstancias, quien ha asumido la tarea de ayudarme a tal grado que en varias ocasiones ha sacrificado tiempo valioso para él. De alguna manera, su curiosidad tecnológica me condujo al principio de toda una cadena de eventos que me llevaron a mi tema de tesis.

~ A la Dra. Jeanett Reynoso, mi asesora de tesis, quien me ayudó en muchos aspectos académicos; aunque más que eso, le agradezco todas las veces que estuvo ahí (en el cubículo del Instituto, en el de la Coordinación de Posgrado, en la red, en el teléfono y en el coco de este humano), dándome empujones, confianza, hombros y nuevas perspectivas. A ella le debo las lámparas en los tramos más oscuros del camino.

~ A mis lectores y profesores:

- A la Dra. Cecilia Rojas, quien me recordó todo lo que en algún momento quise hacer en esta tesis por medio de sus observaciones.
- A la Mtra. Gloria Baez, quien me dio en una clase el empujón que necesitaba para dejar de dudar y tomar el tema de mi tesis.

- Al Dr. Sergio Ibáñez, quien me hizo reflexionar durante sus clases el motivo de varios asuntos lingüísticos que no habría pensado de otra manera.

- Al Mtro. Javier Cuétara, quien me enseñó que el mundo tecnológico y la Lingüística pueden verse desde muchas perspectivas que convergen.

~ A la Dra. Adriana Ávila, mi profesora de Seminario de investigación de Lingüística, cuyas observaciones, consejos y enseñanzas metodológicas fueron muy útiles cuando esto todavía era un pequeño proyecto sin pies ni cabeza.

~ A la Dra. Concepción Company, quien me enseñó un método limpio y disciplinado para hacer notas de lecturas y quien me dio la oportunidad de aprender técnicas que apliqué para mejorar este trabajo en forma y fondo.

~ A mis compañeros de generación, quienes hicieron más llevadero y agradable este viaje. Con ellos aprendí a crecer. Porque nuestros caminos se encontraron pudimos crecer juntos y separados a la vez. Señor Conejo y yo les agradecemos por todos los recuerdos del camino.

A todos los aquí mencionados y a todos los que me faltaron

GRACIAS

~(o.o)~

AGRADECIMIENTOS 2.0

a.k.a. otro tono para la gente del foro

Saca el frasco de galletas

Tengo que dedicar otro apartado a varias personas que me ayudaron a distancia para que esta tesis fuera posible. Chicos, los historiales lograron su cometido al fin, ¡yey!

- A Koto y a Raz por escuchar mi idea de proyecto cuando todavía era eso, una idea, y por ofrecerse a cooperar como sujetos de investigación desde el principio.
- A Spé por darme apoyo moral como ser virtual y como ser universitario, y también por presentarme a Lola y a Kwon. Gracias a los cuatro por hacer del *Survival Tesis* todo un éxito ~~televisivo~~ en red y real, esta etapa no hubiera sido lo mismo sin ustedes.
- A Hanky Panky, Heat, Highness, Nancy Hiwatari, Neko-Dn, Nikkie, Onai, Quello Scelto, Raisa, Takerudark y Yumi por prestarme conversaciones, por ofrecerse a ser parte de este trabajo largo y, algunos, por preguntarme cada que podían cómo iba la tesis.
- A todos los usuarios de Foros Dz con los que he tratado y que aguantaron por mucho tiempo mis quejas sobre la tesis (que si sale, que si no sale, que no entiendo nada, que me duermo mientras leo, que no acabo...). Gracias, además, por enseñarme cosas que fuera del foro nunca hubiera aprendido.

GRACIAS

nOn

Les da galletas

*A quienes llegaron mientras anduve por el camino
porque me dieron mucho sin pedirme nada
Espero que sigan conmigo durante el próximo viaje*

*A quienes se alejaron durante mi viaje
porque me enseñaron que nada es eterno
Espero que nos encontremos de nuevo algún día*

*A Rosario y a Sabina
porque durante este viaje
se fueron sin irse
Siempre caminarán con nosotros*

ÍNDICE DE CONTENIDO

Introducción.....	11
Antecedentes. Surgimiento de internet e importancia de un acercamiento lingüístico.....	13
Objetivos.....	18
Corpus.....	19
Descripción y características de los informantes.....	19
Justificación y dificultades.....	21
Características y manejo de los historiales de conversación.....	22
Hipótesis.....	30
Limitaciones.....	31
Estructura de tesis.....	31
Capítulo 1. El interés lingüístico del lenguaje en internet.....	33
1.1. Primeros estudios sobre la comunicación por internet.....	33
1.2. Los medios sincrónicos como objetos de estudio.....	34
1.2.1. El chat. Definición y características.....	34
1.2.1.1. Mundos virtuales.....	35
1.2.1.2. Internet Relay Chat.....	36
1.2.1.3. Mensajería instantánea.....	36
1.2.1.3.1. Windows Live Messenger.....	37
1.2.2. ¿Oralidad, escritura, híbrido o género nuevo?.....	41
1.2.3. El contexto físico ausente: falta de información y nuevos recursos comunicativos.....	43
1.2.3.1. Recursos tipográficos.....	44
1.2.3.2. Los emoticonos.....	46
1.2.3.3. Las acotaciones icónicas.....	47
Capítulo 2. Categoría y estructura sintácticas de las acotaciones icónicas.....	51
2.1. Estructura interna de las conversaciones.....	51
2.1.1. Inicios.....	51
2.1.2. Cierres.....	57
2.1.3. Distribución.....	61
2.2. Frase, enunciado y oración.....	63
2.2.1. Frase.....	64
2.2.2. Oración.....	68
2.2.2.1. Transitividad de los verbos.....	69
2.2.2.2. Análisis de constituyentes.....	70
2.2.2.2.1. Sujeto.....	70
2.2.2.2.2. Objeto directo.....	72
2.2.2.2.3. Objeto indirecto.....	75
2.2.2.2.4. Complemento circunstancial.....	76
2.2.2.2.5. Complemento de régimen.....	78
2.2.2.2.6. Predicado nominal.....	78
2.3. Ubicación de la acotación en el mensaje.....	79
2.4. Relación sintáctico-temática de la acotación con el mensaje.....	81
2.5. Casos conflictivos.....	83

Capítulo 3. Análisis semántico de las acotaciones icónicas.....	85
3.1. Análisis semántico de los verbos.....	85
3.2. Análisis de sentido de las acotaciones icónicas.....	93
3.2.1. Función de la acotación icónica.....	93
3.2.2. Uso de la acotación icónica.....	99
3.3. Importancia del rol en la creación de acotaciones.....	109
3.3.1. Creación de acotaciones en la conversación.....	109
3.3.2. Creación de acotaciones en el tema de conversación.....	110
3.4. Foco y comentario	110
3.5. Estructura y enfoque de las respuestas.....	111
Conclusiones	115
Bibliografía	119
Anexos	123
Anexo 1. Cuadro de informantes.....	125
Anexo 2. Ejemplos de historiales de conversación	127
Anexo 3. Lista de abreviaturas, palabras con sustituciones fonéticas y emoticonos.....	130

ÍNDICE DE CUADROS E IMÁGENES

Cuadro 1. Cantidad de conversaciones con acotaciones icónicas	21
Cuadro 2. Constitución del corpus (conteo de palabras)	28
Cuadro 3. Signos de apoyo	29
Cuadro 4. Constitución del corpus (conversaciones).....	30
Cuadro 5. Distribución de palabras contables por grupos.....	61
Cuadro 6. Distribución de turnos por grupos.....	62
Cuadro 7. Distribución de acotaciones por grupo	62
Cuadro 8. Distribución del corpus.....	63
Cuadro 9. Acotaciones por categoría sintáctica.....	63
Cuadro 10. Acotaciones en forma de frase	68
Cuadro 11. Distribución de acotaciones como oraciones simples y compuestas.....	69
Cuadro 12. Transitividad de los verbos de las acotaciones icónicas	69
Cuadro 13. Persona del verbo.....	71
Cuadro 14. Tipos de objeto directo.....	74
Cuadro 15. Distribución de objeto directo	74
Cuadro 16. Objetos indirectos aludidos.....	76
Cuadro 17. Acotaciones por ubicación en turnos de emisión.....	80
Cuadro 18. Relación sintáctico-temática de las acotaciones con el mensaje	83
Cuadro 19. Distribución de verbos por clasificación semántica.....	91
Cuadro 20: Función de la acotación icónica.....	99
Cuadro 21: Uso de la acotación icónica.....	108
Cuadro 22. Creación de acotaciones en la conversación	109
Cuadro 23. Creación de acotaciones en el tema de conversación.....	110
Imagen 1. Muestra de conversación fichada.....	23
Imagen 2. Ventana de inicio de sesión de Windows Live Messenger.....	38
Imagen 3. Ventana principal de Windows Live Messenger	39
Imagen 4. Ventana de conversación de Windows Live Messenger	40

INTRODUCCIÓN

A lo largo del tiempo, el ser humano ha creado una variedad de métodos para transmitir información a distancia. Uno de los que cuenta con más tradición a lo largo de la historia — el cual se utiliza aún, aunque en menor grado— es la carta, que permitía el envío de mensajes de un remitente a un destinatario. Las cartas, desde hace mucho, han logrado que los seres humanos puedan comunicar noticias importantes, pensamientos e incluso sentimientos de uno a otro así se encuentren a kilómetros de distancia; aunque el tiempo de recorrido de dicho documento fuera extenso o aunque existiera el riesgo de que el mensaje jamás llegara a su destino.¹

En la actualidad, internet ha conseguido una posición importante entre las preferencias de las personas que buscan comunicarse por escrito con otras, ya sea formal o informalmente, debido a la rapidez que supone enviar y recibir mensajes por este medio. Internet, sin embargo, al ser un dispositivo técnico que media la comunicación de los individuos, “produce necesariamente una reducción de la expresividad simbólica, lo cual conlleva, por tanto, que la carga de significación, de creación de sentido, deba estar fundamentalmente en el sentido del mensaje transmitido” (Alonso, 2006: 85).


Durante varios años he visto cómo las personas que suelen practicar el chateo utilizan varios recursos para que sus mensajes muestren sentidos, principalmente emocionales; por lo que no me parecía extraño encontrar conversaciones como la siguiente, en donde Hiou Shizuka le cuenta a Takerudark cómo le ha ido en la escuela:

Takerudark dice: **Gae, te he extrañado mucho T_T**
se le tira encima
¿Leíste lo que puse? xD

Hiou Shizuka dice: Take!!!!

Takerudark dice: o_o?
¿Leíste lo que puse?
Ya no sé qué lees o qué no por el internet

Hiou Shizuka dice: no xD!

Takerudark dice: 
Dije que te he extrañado mucho
Y me tiré encima u_u

¹ Para más información sobre la función y los primeros usos del correo, véase Cabanes (1830).

Hiou Shizuka dice: jaja y tu tambien me has hecho falta gae! justo hoy escuchaba J&J como marica xD!

Takerudark dice: ;w;...
¿Cómo te ha ido gae?
Cuéntamelo todo <3

Hiou Shizuka dice: pues bien
saliendo de estudios para entrar en otros
s
me fue muy bien en química (para mi sorpresa) XD!

Takerudark dice: ORLY? 🙄

Hiou Shizuka dice: 24/30 ... pude haber sacado 29 ... pero me quitaron puntos en cifras significativas... es como decir que en un excelente ensayo me quitaron puntos por ortografía .-.

Takerudark dice: Ntp, te fue genial entonces :P

Hiou Shizuka dice: seh xD! espero sacar 5 =D!

En el fragmento es posible interpretar algunas emociones y expresiones que comparten los participantes por medio de emoticonos como la felicidad de Hiou Shizuka por el éxito que obtuvo en Química, la sorpresa y las manos alzadas para celebrar por ello como respuesta de Takerudark. También pueden verse el uso de abreviaturas como “Ntp” (No te preocupes) y la escritura de “gae” y “seh” en lugar de “gay” y “sí” con el objetivo de representar la pronunciación de las palabras y acercarse más a la oralidad.

Sin embargo, la misma conversación presenta un detalle que llamó mi atención y que marco en negritas: la representación de una acción por medio de asteriscos y el reforzamiento de la intención del acto cuando Takerudark parafrasea el mensaje que Hiou Shizuka no recibió. Resulta interesante notar que la frase no expresa una emoción como lo hacen los emoticonos; sino que comunica una acción que se origina a partir de una emoción que, al parecer, no podía ser transmitida de otra manera.

La escritura en internet, por tanto, cuenta con varios recursos utilizados por los interlocutores para crear sentidos, entre ellos, uno gramatical y delimitado gráficamente como la frase entre asteriscos “*se le tira encima*” empleada en la conversación anteriormente citada, la cual ha sido llamada *acotación icónica*. Por medio de la presente investigación pretendo mostrar cuál es el alcance de este elemento en un mensaje enviado por chat —en este caso, por mensajería instantánea—, explicar algunas de sus características sintácticas y semánticas y, con ello, demostrar por qué los participantes en un chat han considerado necesaria la adopción de este recurso comunicativo.

ANTECEDENTES

SURGIMIENTO DE INTERNET E IMPORTANCIA DE UN ACERCAMIENTO LINGÜÍSTICO

ARPAnet (*Advanced Research Projects Agency Network*), la primera red de computadoras, surgió como parte de una búsqueda por encontrar algún modo de enviar y recibir mensajes a distancia con fines militares desde puntos estratégicos a partir de 1969, durante una de las etapas más tensas de la paz mundial: la Guerra Fría. A pesar de tratarse de una herramienta muy distinta a la que actualmente utilizamos, este sistema permitió la comunicación de datos a distancia de una persona a otra siempre y cuando ambas tuvieran una computadora y una conexión disponible a la red. Luego de cumplir su objetivo, ARPAnet desapareció en 1989; sin embargo, este sistema de comunicación por red fue mejorado y dio lugar a lo que actualmente conocemos como internet (López, 2005). Esta herramienta exitosa, inventada en sus orígenes como un modo de transmisión segura, rápida y confidencial de información, ha crecido y diversificado sus usos a tal grado que, en la actualidad, es considerada indispensable en la educación y en el ámbito laboral. Tal es su importancia que la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) reconoce el derecho a la libertad de expresión en internet (“La libertad de expresión”, 2012).

Internet se convirtió en un medio de comunicación popular por su capacidad de enviar y recibir mensajes casi de manera instantánea, y por la posibilidad que tiene el público en general de acceder a los recursos que ofrece la llamada red de redes. A partir de ello, los programadores comenzaron a crear nuevos modos de comunicación a distancia y a mejorar los existentes; a su vez, diversos investigadores comenzaron a reflexionar sobre las implicaciones antropológicas, psicológicas y sociales de estas herramientas —como puede verse en las obras de Hiltz y Turoff (1978) y Rheingold (1993/2000)— y también surgió la necesidad de analizar el modo de escritura en red: sus características, las ventajas y desventajas que tenía esta sobre otros medios escritos y sobre la oralidad.

El debate académico sobre la comunicación por internet y sobre otros temas lingüísticos, según Herring (2001: 613), surge a partir de la publicación del artículo de Ferrara, Brunner y Whittermore (1991), en donde los autores plantean que la escritura por este medio presenta rasgos de oralidad, por lo que proponen que su discurso debe considerarse como un híbrido entre ambos. Esta postura originaría, a su vez, más estudios

basados principalmente en el análisis de conversaciones establecidas por chat; es decir, por un sistema que permite el envío y la recepción de mensajes entre dos personas de manera instantánea siempre y cuando ambas se encuentren conectadas a internet al mismo tiempo.

El hecho de observar la aparición de algunos recursos de oralidad en la escritura por internet implica que los usuarios tuvieron que pasar por un proceso de aprendizaje y de práctica de algunos recursos comunicativos, ya sea que los hayan adoptado de prácticas comunicativas anteriores o que los hayan creado por alguna necesidad al momento de establecer una charla con otros. Por otra parte, este proceso de adquisición de recursos ha permitido a los programadores añadir nuevas opciones a las aplicaciones utilizadas con fines comunicativos y, con ello, mejorar la experiencia del usuario.

Existen diversas ventajas comunicativas al adoptar recursos en la escritura por internet, sobre todo durante el chateo: es posible ahorrar tiempo al enviar mensajes mediante la escritura de abreviaturas o de palabras cortadas basándose en las relaciones entre grafema y sonido (como cambiar “k” por “que”); el uso de mayúsculas, la repetición de letras o de signos de exclamación o de admiración permiten representar juegos entonativos u otros usos fonéticos que suelen aparecer en el habla cotidiana (no es lo mismo “ah” que “AAAH!!”); e incluso la representación icónica de gestos o emociones del emisor de un mensaje por medio de los llamados emoticonos permiten transmitir emociones o cambiar el significado de un mensaje. Todo recurso comunicativo, por tanto, es considerado útil, si no es que necesario, por los interlocutores que participan en una conversación por internet.

Presento el siguiente ejemplo para ilustrar el manejo de grafías y signos que puede aparecer en una conversación por mensajería instantánea. Nótese el juego de mayúsculas y repetición de vocales en la primera línea de la interlocutora identificada como Raisa, así como la formación de una cara triste en su segundo turno, la combinación de caracteres en la última línea de texto del fragmento, y los pequeños errores en el uso de signos (los de apertura de exclamación en lugar de los de cierre), de caracteres (el segundo turno de Nancy Hiwatari debería decir “cómo tash?”) y de acentos (la palabra “muchísimo” no lo tiene):

Nancy Hiwatari: nena!!!
me vine a escapar un minuto a verte
Raisa: NENAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
la apretuja
Nancy Hiwatari: como tahs?
Raisa: Bieen, pero te extraño monitaaa
u_u
Nancy Hiwatari: yo tambien muchisimo >_<

Sin embargo, el proceso no es tan sencillo: así como hay usuarios de la red que pueden entender y utilizar los recursos que ven en algún momento mientras conviven con otros o leen sus mensajes como en el fragmento anteriormente citado; existen otros que se mantienen al margen de dichos usos por diversos motivos, que podrían ser la falta de adaptación y contacto con tales opciones de comunicación (Hiltz y Turoff 1978: 81), la creencia de que tales usos dañan la escritura correcta o son un peligro latente para la preservación de la ortografía, o incluso la idea de que una lengua puede perderse o corromperse debido a los préstamos de otras, principalmente del inglés.

Si bien la forma de chatear tiende a variar de acuerdo con diversos factores (cantidad de experiencia en la red, adopción de formas utilizadas por otros participantes o por personas con las que un usuario suele comunicarse, tipo de discurso utilizado de acuerdo con el tipo de interlocutor con el que conversa, velocidad de escritura, costumbres y fallos en la escritura cotidiana, entre otros), no debería negarse que debido a estas formas de comunicación se han fijado modos de escritura que permiten hablar no sólo de innovación escrita o comunicativa, sino también de eficacia al transmitir un mensaje que, escrito de modo formal, no posee la misma carga significativa para los participantes de la conversación.

Además del proceso de comprensión (y muchas veces de práctica) que requiere la escritura no formal en internet, los usuarios deben tratar con el doble filo de la rapidez tanto en el envío como en la recepción de mensajes al utilizar los programas de interacción en tiempo real o de comunicación instantánea, mejor conocidos como *grupos de interacción sincrónica* o *de entorno síncrono* (Crystal, 2006: 12): a diferencia de una carta, de un texto formal o incluso de un correo electrónico; un mensaje recibido por algún medio de entorno sincrónico —como los diferentes medios en los que se puede chatear en tiempo real: el *Internet Relay Chat*, los mundos virtuales y la mensajería instantánea— requiere una

respuesta sin demora, ya que se corre el riesgo de perder la atención del interlocutor o la fluidez de la conversación si el usuario tarda minutos escribiendo un mensaje largo o pensando qué responder. Visto desde la perspectiva de la conversación oral, un silencio corto o largo puede significar el mantenimiento o la pérdida de la comunicación entre los interlocutores.

Por lo tanto, la persona que suele usar los medios de comunicación escrita en tiempo real tiene que considerar la situación en la que se encuentra y resolverla de manera óptima: ante determinado interlocutor, ¿es mejor escribir de manera formal o informal?, ¿cuánto escribir para no perder su atención?, ¿cómo escribir poco y decir mucho para no perder tiempo en la elaboración de mensajes? Si estos medios permiten que el envío y la recepción de texto se realicen casi de manera instantánea como si los participantes hablaran frente a frente ¿qué opciones tiene para alejarse de la aridez del texto y acercarse, de algún modo, a la fertilidad de la oralidad o a la frescura que existe en una conversación cara a cara?

Quizá sea complicado, por no decir imposible, construir la historia del uso de elementos textuales o icónicos que se utilizan en el chat tales como la primera documentación del uso de mayúsculas como sinónimo de levantar la voz, el primer caso de supresión de caracteres en algunas palabras o el origen del empleo de emoticonos en una conversación por internet. De hecho, estudiar todos los pormenores de la escritura en el chat me obligaría a escribir un trabajo interminable que sólo aseguraría el entendimiento de la conversación escrita en tiempo real durante una época muy específica del uso de internet. La lengua usada en este medio, al igual que la lengua oral, se renueva y adopta nuevos recursos o usos conforme pasa el tiempo. A pesar de que se conserve un manejo estándar, los sistemas de entorno síncrono no son canales comunicativos estáticos ni crean un sistema de comunicación permanente, sólo originan reglas básicas de recursos que se mantienen o se descartan con el tiempo, las bases de nuevos recursos o la mejora de sus predecesores. No obstante, llama la atención que dichos recursos sigan utilizándose hasta el día de hoy, y más interesante resulta que tales usos sirvan, de alguna manera, para reemplazar o compensar la falta de elementos extralingüísticos en las conversaciones por internet.

Para ejemplificar el reemplazo o la compensación, vuelvo al fragmento citado en párrafos anteriores y explico un recurso utilizado en el turno inicial de Raisa: en primer lugar, existe la repetición de letras que tiene la intención comunicativa de anunciar la

duración del sonido de una letra en una palabra; en segundo, la primera palabra que escribe se encuentra en mayúsculas, lo cual es entendido convencionalmente como volumen alto de voz o grito por parte del emisor del mensaje; finalmente, existe una oración entre asteriscos. Si comparamos esta última oración con el resto de mensajes enviados se puede descubrir que, además de presentarse aislada del mensaje y colocada entre dos asteriscos, no sigue la constante sintáctica de los mensajes, en las que todos son emitidos por una primera persona en singular; sino que se trata de una oración escrita en tercera persona. Además, hay un clítico de objeto directo que indica que el receptor del abrazo es una tercera persona del singular en femenino cuyo único referente posible es el interlocutor del mensaje. Sumado a lo anterior, la acción enunciada entre asteriscos implica un contacto físico que, dada la distancia entre los interlocutores, resulta imposible de realizar en el momento en que el mensaje fue enviado:

Nancy Hiwatari: nena!!!
me vine a escapar un minuto a verte
Raisa: NENAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
la apretuja
Nancy Hiwatari: como tahs?
Raisa: Bieen, pero te extraño monitaaa
u_u
Nancy Hiwatari: yo tambien muchisimo
>_<

El lector podría plantearse las siguientes preguntas: ¿A qué se debe el cambio repentino de persona? ¿Cuál es la necesidad de marcar gráficamente la frase? ¿Por qué el interlocutor en turno tuvo el cuidado de escribir entre signos esa frase referente a una acción que, gramaticalmente, se despega del mensaje o del discurso del interlocutor en turno? Si las participantes de la conversación no comparten un espacio físico común, si es posible que estén a kilómetros de distancia, ¿por qué plantean una acción imposible de realizar en ese contexto?

Francisco Yus (2001b, 2010: 194) llama *acotación icónica* a este recurso comunicativo: se trata de una frase u oración delimitada gráficamente en un mensaje escrito dentro de una conversación virtual por medio de la cual el emisor de tal pretende comunicar sus emociones, sus pensamientos y algunas acciones en potencia; es decir, conductas no verbales: actos o sucesos que el receptor no puede percibir desde su

ubicación debido a que las circunstancias no lo permiten y cuya intención o razón de aparecer en el discurso se detecta, en la mayoría de los casos, al leer el resto de los mensajes de la conversación.

El autor de textos formales asociados a formas y medios de comunicación antecedentes (como las cartas) sólo podía aspirar al mundo de las intenciones por medio de fórmulas de cortesía como “te mando un beso” o “recibe un abrazo de mi parte”, por lo que era imposible encontrar construcciones gramaticales de este tipo. En la conversación virtual, en cambio, es posible pensar que los interlocutores que utilizan acotaciones icónicas crean una convención por medio de la cual el límite entre acción y enunciación se vuelve difuso, ya que estos participantes construyen un espacio común en donde todas las actividades tienen un lugar para desarrollarse.

OBJETIVOS

La presente investigación pretende enfocarse en el análisis de acotaciones icónicas vistas como formas de aportar información a la comunicación por internet, principalmente a las conversaciones establecidas por mensajería instantánea, en donde no existe un método automático para insertarlas en comparación con lo que sucede en las salas de chat. Por medio de ella se espera alcanzar los siguientes objetivos:

1. Que el lector pueda entender el uso de las acotaciones icónicas, su importancia en las conversaciones virtuales y, de ser posible, su empleo como un recurso que pretende enriquecer la comunicación escrita.
2. Describir tanto la forma como la función de las acotaciones icónicas en el corpus analizado: el grado de complejidad de su estructura sintáctica; relaciones que establecen con el resto del mensaje; su papel en el texto que envía uno de los participantes y cómo lo interpreta su interlocutor, la información que agrega al discurso y valorar si, además de aportar información, se utilizan para cambiar el sentido del texto.
3. Describir, de manera amplia, el contexto básico para entenderlas: explicar qué clase de elementos en el discurso pueden afectar o ser afectados por la introducción de una acotación al escribir un mensaje; esto es, determinar si existen relaciones de dependencia o independencia entre las formas analizadas y su contexto de producción.

4. Ubicar o estimar si el uso de las acotaciones icónicas responde a un proceso de creación o establecimiento de situaciones lúdicas en las conversaciones; es decir, determinar si la cantidad de acotaciones empleadas para describir o manifestar la intención del emisor es mayor o menor que las utilizadas con fines de broma o juego y que, en su mayoría, son acciones poco realistas o posibles en un contexto físico.
5. Mostrar, por medio de estos objetivos, que un recurso empleado en las conversaciones virtuales para enriquecer el mensaje o jugar con él (y en él) requiere tanto un convenio entre los participantes como un proceso de interpretación pragmática de los mensajes escritos compartidos.

CORPUS

Descripción y características de los informantes

Para esta investigación, he decidido analizar una serie de conversaciones realizadas por mensajería instantánea durante el lapso comprendido entre febrero y diciembre de 2011. Gracias a la disposición tanto de conocidos míos como de usuarios registrados en un foro de discusión² que accedieron a prestarme algunos de registros de conversaciones que hubieran establecido con algunos de sus contactos, obtuve 220 conversaciones cuya única característica fija fue la participación de dos interlocutores. Hice lo posible por pedir ayuda a personas que conocieran o que usaran acotaciones icónicas; sin embargo, como podrá verse en el cuadro 1 abajo, no todas las conversaciones de los voluntarios presentaban dichas frases, lo cual me permite pensar que el uso de estas no es fundamental o imprescindible para la comunicación por internet. Además, la inclusión de ambos tipos de conversaciones en el corpus permite, en cierta medida, contrastar el desarrollo de las charlas en la cuales se utilizan las acotaciones icónicas de aquellas en las que no aparecen.

² Foros Dz (<http://fdzeta.com>, antes <http://forosdz.com>), un foro de discusión en español sobre animación japonesa, videojuegos, música, series de televisión y más temas que fueron ganando un apartado específico para ser discutidos debido a las solicitudes de los usuarios que han participado en él desde la fecha de su creación (2 de octubre de 2000). Debido a que la mayoría de los informantes participaban frecuentemente en este foro durante el tiempo en el que realizaron las conversaciones que ofrecieron con fines de estudio, algunas de ellas toman asuntos relacionados con él como tema durante varios turnos. Conozco varios detalles de tales charlas por experiencia personal y por medio de los informantes, quienes siempre estuvieron dispuestos a aclararme detalles que no entendía. Agradezco mucho su disposición y su paciencia. Sin ellos, algunos de los contextos analizados serían muy confusos e incluso ininteligibles.

El grupo de informantes del corpus base está formado por 24 personas, en su mayoría estudiantes de nivel medio superior o superior: diez mujeres de 14 a 26 años y catorce hombres de 15 a 27. Del total, trece son de nacionalidad mexicana, mientras que el resto se distribuye de la siguiente manera: tres chilenos, tres venezolanos, dos nicaragüenses, un argentino, un colombiano y un peruano; todos hablantes de español como lengua materna. La elección de analizar conversaciones de informantes de nacionalidad variable en lugar de enfocarme solo en informantes mexicanos se debe a que considero importante estudiar las acotaciones icónicas desde un ángulo generalizador del español, pero sin que el análisis tenga la finalidad de destacar aspectos dialectales.³ La información básica de cada informante puede ser revisada al final de la presente tesis, en el anexo 1.

El material fue separado por grupos de acuerdo con el género de los participantes y con quién iniciaba la conversación; de este modo, el corpus fue dividido en cuatro: 68 conversaciones de hombre a hombre, 68 de hombre a mujer, 44 de mujer a hombre y 40 de mujer a mujer. Cabe mencionar que la división fue realizada con el fin de controlar los datos de los participantes y no con el fin específico de realizar un análisis sociolingüístico detallado; aún así, he incluido algunas aclaraciones en los puntos donde fueron encontrados datos relevantes que indiquen diferencias sintácticas o semánticas relacionadas con el género de los informantes.

A pesar de tratarse de una cantidad inequitativa de conversaciones, procuré que la densidad de texto fuera similar en los cuatro casos (esto es, que entre todas las conversaciones de determinado grupo existiera una cantidad aproximada de veinte mil palabras); sin embargo, el número de archivos obtenidos no permitió dicho objetivo en dos de las cuatro combinaciones señaladas.

³ Ciertamente, en las conversaciones por internet es posible detectar aspectos dialectales, sobre todo cuando los interlocutores comparten nacionalidad; no obstante, en los casos de conversaciones entre participantes originarios de distintos países, se prefiere el uso de español neutro o, en determinadas circunstancias, se recurre a explicaciones sobre el uso de regionalismos. En la construcción de acotaciones icónicas, sin embargo, no se utilizó ninguno.

Cuadro 1. Cantidad de conversaciones con acotaciones icónicas

	H-H	H-M	M-H	M-M	Total	% del total
Con acotaciones	4	38	19	26	87	40%
Sin acotaciones	64	30	25	14	133	60%
Total	68	68	44	40	220	100%

Justificación y dificultades

Elegí trabajar con conversaciones realizadas vía mensajería instantánea porque, a diferencia de las salas de chat, los programas de mensajería instantánea (al menos Windows Live Messenger, que es el programa por el cual se han establecido las conversaciones obtenidas) no cuentan con un método abreviado automático para dar formato a una acotación y se requiere una intención clara, por parte del interlocutor que la escribe, de distinguirla del mensaje.

Además, el uso de los recursos que participan en el enriquecimiento de la comunicación por mensajería instantánea ha sido un tema poco estudiado quizá por los siguientes motivos: por un lado se debe a la dificultad que representa obtener un corpus de él, ya que se trata de un medio en el que sólo pueden comunicarse las personas que se encuentran en una lista de contactos; es decir, para que exista una conversación por mensajería instantánea, un usuario debe tener registrada su dirección de correo electrónico en la lista de contactos de otro y viceversa. Esto permite que las conversaciones sean privadas y que sólo exista un modo de revisarlas: pidiendo al menos a uno de los interlocutores que faciliten al investigador los registros de las conversaciones realizadas con fines de estudio.

Sin embargo, existe otro problema: no todos los usuarios de mensajería instantánea acostumbran o pueden guardar los registros de conversación (llamados también historiales), no aceptan compartirlos a pesar de que se solicitan con fines de estudio, o incluso intentan ser muy cuidadosos con la información que se trata en dichas pláticas. Las conversaciones en salas públicas de chat, en cambio, permite que cualquier persona tenga acceso a una conversación y la guarde para análisis o lecturas posteriores sin necesidad de solicitar a alguno de los participantes el *log* o registro de los mensajes enviados por el grupo.

Aunque los usuarios de mensajería instantánea conserven los historiales de conversación y decidan donarlos con fines de estudio, los historiales no pueden rescatar toda la información que aparece en una ventana de conversación por más avanzado que sea el método de almacenamiento de estos archivos. Las imágenes compartidas, los mensajes de voz y las videoconferencias son elementos que, a pesar de aportar información trascendental en algunas pláticas, no pueden guardarse; los emoticonos pueden salvarse en ocasiones, sin embargo, esta información se pierde al momento de cambiar el archivo de computadora, y en otros casos sólo es posible reconocer que un emoticono existió en la conversación de dos maneras: interpretando líneas en blanco o encontrando alguna secuencia escrita, con o sin signos de puntuación, de letras o palabras incompletas; no obstante, ninguno de los métodos permite la localización de todos estos signos en los historiales. Por lo tanto, la pérdida de sentido original por la parcial o nula recuperación de elementos utilizados en la conversación se convierte en un problema que debe tenerse en cuenta durante el análisis de esta clase de registros.⁴

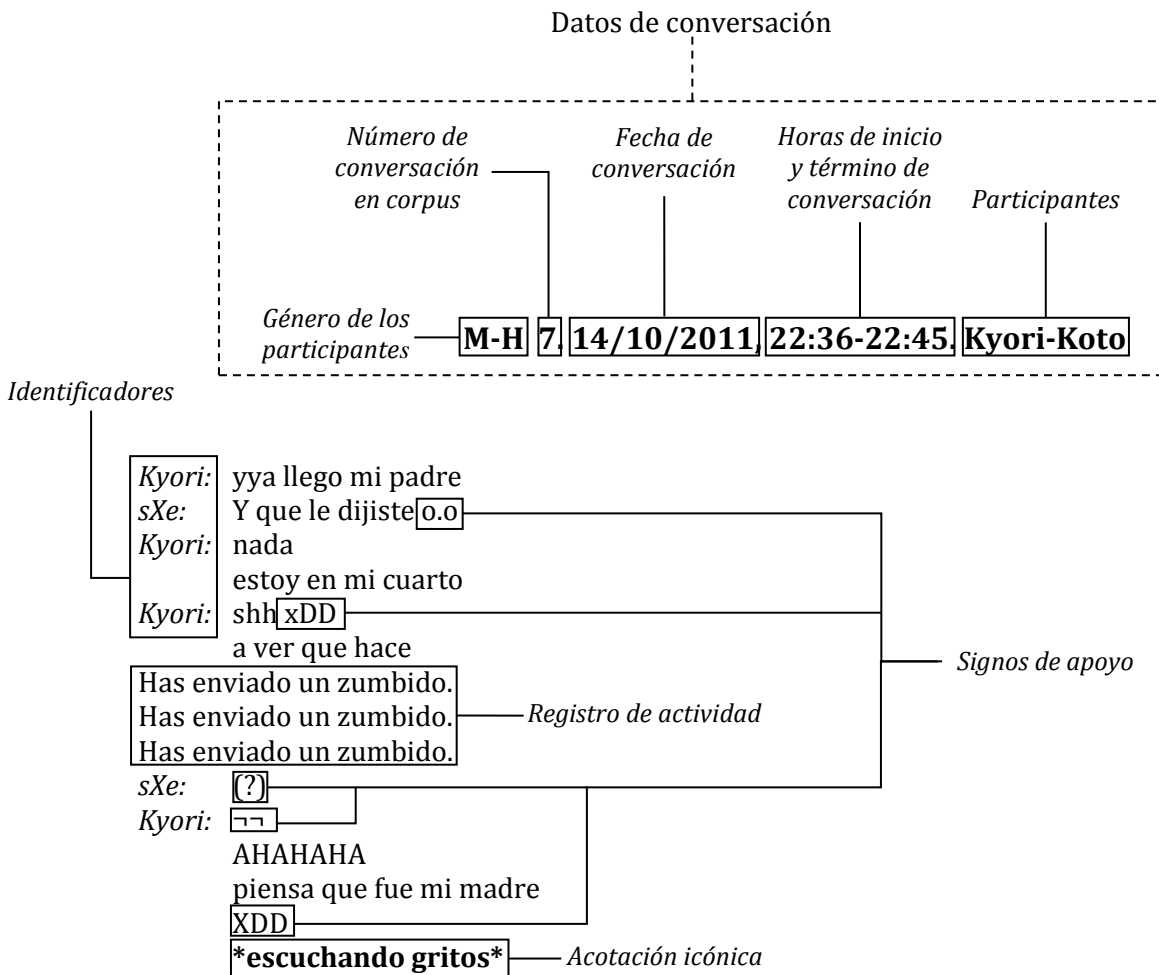
Características y manejo de los historiales de conversación

Las charlas no cuentan con la misma cantidad de intervenciones de los participantes; cada intervención, a su vez, no presenta una cantidad estándar de palabras y, además, hay partes que no pueden ser contempladas propiamente como parte de la conversación, ya que son palabras o marcas creadas automáticamente por el programa en los archivos proporcionados por los voluntarios. Por lo tanto, para esta investigación decidí crear un método de cálculo estimado de palabras por medio de un formato general para todas las conversaciones, el cual serviría para tener control de la cantidad de conversaciones que se analizarían y, al mismo tiempo, para crear una forma única de mostrar los ejemplos que servirán como apoyo para entender mejor el funcionamiento de las acotaciones icónicas.

⁴ En un artículo de Marcoxia, Atifi y Gauducheau (2008) se utiliza un método para recuperar tanto las conversaciones como el contexto físico de cada participante por medio de videgrabaciones, con las cuales es posible recuperar toda la información que se puede perder al recurrir únicamente a los historiales de conversación. Sin embargo, dicho método requiere de un control muy estricto de los participantes y su entorno, lo cual no puede hacerse cuando algunos de ellos se encuentran a kilómetros de distancia; además, debe considerarse que este modo de recabar datos podría afectar el desarrollo de la conversación como cuando se graba una plática cara a cara.

En la imagen 1 presento un fragmento de una conversación fichada, la cual pretendía condensar la información más importante de los historiales de conversación. Por lo general, es posible recuperar de dichos archivos lo siguiente: las direcciones de correo electrónico de los participantes, sus *nicks* o seudónimos, los mensajes enviados y recibidos, la hora y la fecha de recepción de tales y el registro de las actividades de los interlocutores que inserta automáticamente el programa.

Imagen 1. Muestra de conversación fichada



Los programas de procesamiento de texto incluyen, entre sus opciones, una herramienta de conteo automático de palabras por documento, la cual responde a una regla de espaciado; es decir, todo aquel conjunto de caracteres que se ubica entre dos espacios se considera una palabra. De esta cantidad total resté todas aquellas palabras que fueran parte

de los datos de conversación, todos los identificadores, las palabras que constituyeran el registro de actividad, y los caracteres unidos que se contemplan entre los signos de apoyo.

Denominé *datos de conversación* a la información ubicada en el cuadro superior de cada historial, en donde se registra lo siguiente: lugar que ocupa en el archivo del corpus por grupo de combinación de géneros y número de conversación, fecha de la conversación, hora de inicio y hora en la que fue enviado o recibido el último mensaje, y una forma abreviada de reconocer a los interlocutores acomodada de acuerdo con quién inició la conversación, la cual remite a un listado en donde aparece la información de cada uno de ellos. Por lo tanto, la línea de datos de conversación puede leerse de la siguiente forma:

Grupo Mujer-Hombre
 Conversación 7
 Fecha de conversación: 14 de octubre de 2011
 Hora de inicio: 22:36
 Hora de término: 22:45
 Duración aproximada: 9 minutos

	Interlocutor A (inicia la conversación)	Interlocutor B (responde el primer mensaje)
<i>Nick</i> o seudónimo	Kyori	sXe
Nombre	Michelle Lizette Sandoval Chávez	Alain Zenizo Carrasco
Sexo	Femenino	Masculino
Edad	17 años	21 años
Oficio o profesión	Estudiante	Estudiante
Lugar de nacimiento	Guadalajara, Jalisco	Ciudad de México
Lugar de residencia	Guadalajara, Jalisco	Aguascalientes, Aguascalientes

Llamo *identificadores* a las inserciones que hizo el programa para indicar a cuál de los interlocutores pertenece un mensaje determinado; es decir, las repeticiones de los *nicks*, nombres o seudónimos de los participantes que existen en el texto. Estas palabras fueron colocadas en cursivas y así aparecerán en los ejemplos que se presentarán en los siguientes apartados.

Nombro *signos de apoyo* a aquellas combinaciones de caracteres que aportan sentido a la conversación. Estos signos no pueden considerarse como palabras contables en el corpus; sin embargo, no debe olvidarse que cada uno de ellos cumple con una función semántica y pragmática, ya sea como elementos independientes o como parte de un mensaje. En este grupo se encuentran los siguientes:

1. EMOTICONOS. El *Diccionario de la Real Academia Española* (en línea: s.v. emoticono) define este recurso como un “símbolo gráfico que se utiliza en las comunicaciones a través de correo electrónico y sirve para expresar el estado de ánimo del remitente”, aunque es posible utilizar este tipo de símbolos e incluso encontrar listas predefinidas en la mayoría de las formas de comunicación por internet como los foros de discusión, los blogs, las redes sociales, el chat y la mensajería instantánea.





Dado que en ocasiones la recuperación de emoticonos en los historiales de conversación vía mensajería instantánea en el caso de Windows Live Messenger es parcial o nula, estos símbolos fueron divididos en tres grupos con base en su modo de ubicación:

a) *Emoticonos escritos*. Llamo así a aquellos que pueden ser interpretados sólo con la disposición de los caracteres que los interlocutores usaron para escribirlos, tengan o no un sustituto preestablecido por el programa. Es posible encontrar emoticonos que pueden interpretarse girando la cabeza en un ángulo de 90° (1a) o viéndolos de forma horizontal (1b). Nótese, en ambos casos, que la repetición de signos es común en algunos de ellos; sin embargo, la presente investigación no busca profundizar en el análisis de sentido de los emoticonos, basta por ahora reconocer su presencia en las conversaciones vía mensajería instantánea.

(1) (a) <i>Gerardo</i> : yo mañana voy a natacion :D	Sonrisa con sustituto preestablecido = 😊
<i>Dante</i> : hola =)	Sonrisa sin sustituto preestablecido
<i>Sakura Kyori</i> : no puedo parar de reir xDD	Carcajada
<i>Highness</i> : te puede dar sida D:	Cara preocupada o asustada
(b) <i>Metzi</i> : Hi o.o^	Emoticono con brazo alzado
<i>sXe</i> : Quiero a mi mami ;3;	Cara llorosa y haciendo puchero
<i>Raisa</i> : n_n!!	Cara feliz

b) *Emoticonos interpretados*. Denomino de esta forma a aquellos que son insertados en la conversación con métodos escritos abreviados que pueden localizarse de tres maneras: ubicándolos en la lista de emoticonos existentes que ofrece el programa (2), identificando el uso de un signo de puntuación antes y/o después de una palabra corta o de una serie de caracteres ininteligibles siempre y cuando entre el signo y el resto de caracteres no exista un espacio (3), o por uso de palabras o combinaciones cortas sin signos que parezcan incoherentes con la sintaxis de la oración o que el modo en el que se escriben no concuerda con lo esperado (4). En ocasiones, esta clase de emoticonos en archivo de conversaciones que no conservan emoticonos (como algunos de los recopilados para el

presente estudio) son difíciles de controlar, ya que hay usuarios que suelen utilizar cualquier palabra o combinación de caracteres y relacionarla con un signo o con una imagen.

- | | |
|---|---|
| (2) (a) <i>sXe</i> : yo solo quiero ser tu amigo (8)
<i>sXe</i> : yo solo quiero ser tu amigo  | Combinación preestablecida para 
Vista con emoticono preestablecido |
| (b) <i>Onai</i> : comoe stás, Metz (H) ?
<i>Onai</i> : comoe stás, Metz  ? | Combinación preestablecida para 
Vista con emoticono preestablecido |
| (3) <i>Lalo</i> : ¡Hola! *basho
<i>Yumi</i> : [AHUE] | |
| (4) <i>Accelerator</i> : J1J2 si claro
<i>sXe</i> : No lo veo gasp1 | |

c) *Emoticonos supuestos*. En este grupo se incluyeron los espacios amplios en blanco y/o las líneas vacías, muestras potenciales de pérdida de emoticonos. Concluí esto a partir del fragmento de conversación presentado en (5), en donde un mensaje de Yumi indica que le ha mostrado una serie de emoticonos a su interlocutor, pero no existen marcas de inserción de tales, sólo espacios en blanco consecutivos.

- (5) *Nekoso Henryx~*: perdí
los emoticones owo
Yumi: omg⁵
ya formateaste o.o?
ahí tienes algunos que usabas o.o
- [Línea vacía con tres espacios]

2. SIGNOS DE INTERROGACIÓN ENTRE PARÉNTESIS (?). A pesar de que en el ámbito editorial se reconoce como marca de sarcasmo, en las conversaciones escritas y en algunos sitios de internet también se utiliza para abrir la posibilidad de que el receptor pueda interpretar un mensaje desde varias perspectivas. Por lo general, estos signos señalan que una frase no debe tomarse en serio o al pie de la letra o que lo dicho no se expresa con el fin de molestar al interlocutor; sin embargo, en muchas ocasiones no es posible precisar cuál fue la lectura del receptor: en algunos casos, como el que muestro en (6a), la respuesta es ambigua y se desconoce su interpretación el mensaje; en otros, como el de (6b), el tema de conversación cambia después de la emisión del mensaje con signo de interrogación entre paréntesis.

⁵ "Oh my God", un acrónimo utilizado para expresar sorpresa.

- (6) (a) *sXe:* Por que solo tienes 2 amigos?
Delirious: así de triste es mi vida (?)
sXe: xDDD
 Pero crei que conocias a todo el mundo y eso xD
- (b) *Highness:* -se va a jugar y la ignora-
Accelerator: „l,,
Highness: -sigue jugando-
Accelerator: igual
Accelerator: tu no importas pues (?)

3. PUNTOS SUSPENSIVOS LIBRES O PREVIOS A UNA LÍNEA DE TEXTO. Cuando los puntos suspensivos no son acompañados por texto, el emisor del mensaje da a entender que está guardando silencio por alguna razón relacionada con la conversación. En (7), Jhonny escribe puntos suspensivos probablemente porque siguió las instrucciones de Masaru para ver una imagen y esta, aún así, no se mostró. Este recurso permite que el receptor del mensaje con puntos suspensivos entienda que sigue participando en la conversación, pero que no tiene comentarios al respecto y no quiere que la comunicación entre ambos termine.

- (7) *Masaru:* abre google, y dale click a la imagen
Jhonny: no pasa nada
Masaru: perate que cargue...
Jhonny: ...
Masaru: que?
Jhonny: no ha pasado nada

Finalmente, etiqueto como *registro de actividades* a las líneas que hacen constar sobre el estado de cada participante de la conversación (X está conectado, X se ha desconectado, X está ausente, X está ocupado), así como las transferencias de archivos que realizan en una ventana (X envía un archivo, una imagen o un sonido), el envío de zumbidos o guiños (X te ha enviado un zumbido, X envía un guiño) y las invitaciones que realiza alguno de los interlocutores para utilizar alguna de las opciones extra que ofrece el programa (X quiere realizar una videollamada, X te está invitando a jugar). Esta información no es considerada fundamental para los fines de esta investigación; sin embargo, hay ocasiones en las cuales estas notas se convierten en tema de conversación; no obstante, todas fueron consideradas información contextual insertada por el programa y, por lo tanto, descartadas del conteo final de densidad de texto.

A pesar del cuidado que tuve al momento de contar las palabras que debían restarse de la cantidad total señalada por el procesador de texto y que debían incluirse en alguna de las etiquetas mencionadas anteriormente, el resultado no es exacto no sólo por errores menores que pudieron surgir mientras contaba, también porque en algunas conversaciones existen palabras juntas que deberían contar como dos o más o, por el contrario, porque alguna con un espacio colocado sin querer por parte de los interlocutores se considera como dos palabras. Por lo tanto, aunque se presenten cantidades aparentemente precisas, los resultados son un aproximado de la densidad real de texto.

En el cuadro 2 se muestra el resultado de los conteos de los distintos elementos que forman parte de las conversaciones del corpus empleado para la presente investigación. En palabras totales se muestra la cantidad aproximada de palabras que, según el procesador de texto, pertenece a cada grupo de historiales divididos de acuerdo con las combinaciones de género de los interlocutores; al restar de dicha cantidad los elementos no contables explicados en párrafos anteriores, se obtuvo lo mostrado en la fila de palabras contables, que equivale a la densidad aproximada de texto analizado.

Cuadro 2. Constitución del corpus (conteo de palabras)

	H-H	H-M	M-H	M-M	Total	% del total
Datos de conversación	274	277	177	160	888	1%
Identificadores	6597	3575	1872	8861	20905	20%
Signos de apoyo	723	2460	1305	3822	8310	8%
Registro de actividades	11	79	43	14	147	> 1%
Palabras contables	19434	18140	10181	27434	75189	71%
Palabras totales	27039	24531	13578	40291	105439	100%

Aunque sólo el 71% del texto que forma el corpus analizado se considera de interés para un análisis lingüístico de la comunicación por internet, el 19% restante aporta información significativa sobre los interlocutores y sobre el contexto, e incluso obligan a que los participantes piensen en varias formas de interpretar un mensaje, principalmente en el caso de los signos de apoyo como los emoticonos. Como menciona Yus (2010: 186), “el usuario que lee el mensaje ha de imaginar qué conducta no verbal debería acompañarlo o imaginar cómo sería la conducta descrita por el remitente”, incluso es posible decir que la comunicación por mensajería instantánea comienza desde el primer contacto visual con

una ventana de conversación o desde que el usuario ejecuta el programa, inicia su sesión y revisa su lista de contactos, ya que todo puede fungir como elemento contextual. Por ello, como mencioné anteriormente, la pérdida de uno o varios detalles en los historiales de conversación impide un estudio minucioso de este tipo de conversaciones y, en ocasiones, es difícil de explicar algunos fenómenos, principalmente aquellos que exigen la interpretación del receptor de un mensaje.

La distribución del 8% que representan los signos de apoyo en las conversaciones se muestra en el cuadro 3. Puede comprobarse por medio de ella que los emoticonos son los signos más utilizados en el corpus —y quizá en la mayoría de las conversaciones realizadas por mensajería instantánea o por chat— para aportar información no verbal en la conversación y para marcar cambios de sentido de los mensajes enviados.

Cuadro 3. Signos de apoyo

	H-H	H-M	M-H	M-M	Total	% del total
Emoticonos	689	2364	1262	3752	8067	97%
(?)	18	85	43	57	203	2%
...	16	11	0	13	40	1%
Total	723	2460	1305	3822	8310	100%

En el cuadro 4 presento el número de conversaciones reunidas por combinación de género de los interlocutores, la cantidad aproximada de turnos de palabra que existen en el texto, el número de acotaciones icónicas que aparecen en el corpus y, finalmente, la proporción aproximada de acotaciones por turno de palabra.⁶ Resulta interesante que la cantidad de acotaciones que utilizan los hombres en conversaciones con otros hombres sea escasa, mientras que las mujeres usan una cantidad considerable de ellas en charlas con sus semejantes; sin embargo, en conversaciones de hombre a mujer y viceversa, la cantidad de acotaciones de los participantes se mantiene equilibrada.

Cabe mencionar que la proporción de acotaciones icónicas por turno de palabra demuestra que su uso no es recurrente, lo cual prueba una vez más que estas

⁶ Se entiende por turno de palabra el conjunto de palabras escritas por un participante antes de que su interlocutor intervenga. El turno de palabra en los grupos sincrónicos puede estar constituido por sólo una línea o ser enviado por fragmentos (Baron, 2008: 48; Marcoccia, Atifi y Gauducheau, 2008; Örnberg, 2009).

construcciones no son imprescindibles en la comunicación por internet; sin embargo, por el mismo hecho, resaltan en las conversaciones donde aparecen.

Cuadro 4. Constitución del corpus (conversaciones)

	H-H	H-M	M-H	M-M	Total	
Conversaciones	68	68	44	40	220	
Turnos de palabra	1615	2481	1349	2907	8352	
Acotaciones	Hombres	8	56	17	—	81
	Mujeres	—	54	16	94	164
	Total	8	110	33	94	245
Acotaciones por turno	1/202	1/23	1/41	1/31		

HIPÓTESIS

Por medio de los análisis realizados se pretende demostrar que el uso de acotaciones icónicas en la comunicación por internet, en particular por las conversaciones vía mensajería instantánea, responde a la necesidad de aportar información extralingüística considerada útil o necesaria por parte de los interlocutores dado que entre ellos no existe contacto físico o visual a diferencia de lo que ocurre en una conversación cara a cara.

A pesar de que las acotaciones tienen un rol importante como aportadores de información extralingüística, hay que destacar su carga lúdica: una frase de este tipo puede expresar acciones imposibles o poco probables de realizar en las cuales participa la imaginación de los interlocutores, quienes se ubican en un espacio virtual en el cual es posible moverse y tocarse. Es decir, las acotaciones icónicas permiten que una persona interactúe con otra así se encuentre a kilómetros de distancia de ella.

Aunque en ocasiones parezca que la información aportada por medio de ellas podría ser introducida como un mensaje normal en el discurso (por ejemplo, “te mando un abrazo” en lugar de “*abraza*”; “estoy indignada” en vez de “*indignada*”), no siempre puede establecerse una equivalencia sin perder el sentido original de su empleo, el grado de intensidad de la acción o su realización (“*le pega*” no puede ser sustituido por “te pego” debido a que el punto de referencia desde donde el emisor del mensaje habla es distinto: mientras que en el segundo caso se asume como el agente que hace la acción; en el primero se muestra como otro ser que la realiza).

LIMITACIONES

Es necesario aclarar que los resultados obtenidos en la presente investigación no pueden explicar el fenómeno de las acotaciones icónicas en su totalidad ni todas las características descritas en los capítulos expuestos son aplicables para todas ellas. Como mencioné en páginas anteriores, los recursos utilizados en internet cambian con tanta rapidez que lo que en un momento fue considerado como un puente comunicativo exitoso y popular puede convertirse en un medio obsoleto o ser sobrepasado por otro, por lo que el recurso debe cambiar para adaptarse a las necesidades de los usuarios o desaparecer. De hecho, este es el caso del programa de mensajería instantánea por el cual se establecieron las conversaciones analizadas para esta investigación: Windows Live Messenger dejó de funcionar en todo el mundo, excepto en China continental, a mediados de abril de 2013 (Hall, 2012).

A raíz de estas modificaciones, la comunicación virtual debe demostrar que posee la capacidad de adaptarse al contexto, así como nosotros, quienes estamos interesados en el ámbito lingüístico, tenemos la responsabilidad de aportar material útil que nos ayude a seguir reflexionando sobre los alcances y las limitaciones que presenta este tipo de comunicación. El presente trabajo, pues, pretende convertirse en un aporte más para el estudio de este campo y tiene como fin tanto enriquecer como enriquecerse de las investigaciones relacionadas que se desarrollen con posterioridad.

ESTRUCTURA DE TESIS

La presente tesis está constituida por tres capítulos:

En el primero presento un breve panorama de la investigación del lenguaje de internet para que el lector aprecie la curiosidad que ha despertado este medio de comunicación desde su origen en los estudios sociales y humanísticos, las posturas de distintos investigadores con respecto al modo en que deberían analizarse las prácticas comunicativas dentro de este sistema, las ventajas y las desventajas que existen al utilizar este medio, y los recursos que han empleado los usuarios de internet para agregar información que consideran importante e incluso necesaria al escribir un mensaje, principalmente cuando este es leído por el destinatario de manera instantánea, recursos

entre los cuales se encuentran las acotaciones icónicas. Incluyo, además, una sucinta descripción de las opciones básicas de Windows Live Messenger y ahondo un poco más en sus métodos de almacenamiento de historiales de conversación.

El segundo capítulo está dedicado a la descripción sintáctica de las acotaciones icónicas, en donde expongo algunos rasgos importantes de su constitución: el tipo de construcción sintáctica que presentan, si se trata de una frase o de una oración, el análisis verbal y la clasificación de los constituyentes oracionales de las acotaciones, así como su ubicación dentro del mensaje escrito por los participantes y su relación sintáctico temática con este, lo cual permite la introducción del tercer y último capítulo de la presente investigación.

El tercer capítulo se enfoca en algunos rasgos semánticos y pragmáticos de las acotaciones icónicas. En este apartado presento una propuesta para categorizar los verbos que aparecen en estas construcciones, la cual generé a partir de una comparación entre varias propuestas teóricas existentes de clasificación de verbos a partir de sus entradas léxicas (Cano, 1981; Levin, 1993; Van Valin, 2005; García-Miguel, en línea); posteriormente, expongo un acercamiento a su función y a su uso dentro del mensaje, analizo si el rol del interlocutor como creador de la conversación o como creador del tema está relacionado con la generación de estas construcciones, si estas crean temas por sí mismas o si responden a otros, y cierro con una breve descripción de la estructura y del enfoque de los mensajes que responden a las acotaciones.

Finalmente, la presente investigación cierra con un apartado de conclusiones, una lista con las referencias bibliográficas citadas, y tres anexos: en el primero incluyo información básica de los informantes: edad, género, nacionalidad, ocupación y la variedad de seudónimos que utilizaron en las conversaciones fichadas; en el segundo muestro algunos ejemplos de historiales de conversación para que el lector se percate de las ventajas y las desventajas de trabajar con esta clase de corpus; el tercero tiene como objetivo ayudar al lector a interpretar algunas abreviaturas, palabras con sustituciones fonéticas y emoticonos presentes en los ejemplos citados en diversos apartados: en los primeros dos casos se agrega la escritura correcta y completa de dichas palabras o frases; mientras que, en el caso de los emoticonos, se incluye la interpretación básica de cada uno.

CAPÍTULO 1

EL INTERÉS LINGÜÍSTICO DEL LENGUAJE EN INTERNET

1.1. PRIMEROS ESTUDIOS SOBRE LA COMUNICACIÓN POR INTERNET

Poco después de la creación de ARPANET durante la Guerra Fría, los modos de comunicación por red y su relación con los usuarios ha sido objeto de estudio de diversas áreas, principalmente de la Antropología, de la Psicología y de la Sociología. Uno de los primeros estudios sobre la comunicación por internet puede consultarse en *The network nation human communication via computer* de Starr Hiltz y Murray Turoff (1978), en donde los autores exponen las características técnicas de las que denominaron conferencias computarizadas, así como sus implicaciones sociales y psicológicas, y dedican varios apartados a describir las ventajas y las desventajas de dicha forma de comunicación por computadora. Se trata de uno de los primeros estudios interdisciplinarios que incluye dos de los temas que retomarían después varios lingüistas e investigadores especializados en el ámbito comunicativo: la comparación entre la comunicación mediante computadora y otros discursos orales y escritos, y la falta de contexto y de elementos extralingüísticos que implica la pérdida de información necesaria para la comprensión de los mensajes.

Si bien la comunicación por internet contempla el estudio tanto de los medios asincrónicos (páginas web, blogs, foros de discusión y correo electrónico) como de los sincrónicos (mundos virtuales, chat y mensajería instantánea), en los siguientes apartados me enfocaré en estos últimos, ya que han sido los que han originado un debate que ha derivado, inclusive, en la aceptación del chat como un nuevo género discursivo como se mencionará más adelante. Sin embargo, es importante señalar que, si bien la comunicación sincrónica por internet es un objeto de estudio con clasificación polémica, hay características y problemas de ella que pueden verse en los medios asincrónicos, especialmente en el correo electrónico.

1.2. LOS MEDIOS SINCRÓNICOS COMO OBJETOS DE ESTUDIO

1.2.1. El chat. Definición y características

El chat es un modo de comunicación sincrónico⁷ por internet por medio del cual dos o más personas envían y reciben mensajes escritos entre sí. Para ello, los usuarios utilizan un *nick* o seudónimo e ingresan a una *sala de chat* con la que se encuentren familiarizados o que responda a sus intereses. Existen dos formas de entrar a una de estas salas: por medio de una página web diseñada especialmente para conectarse al servidor en el que se encuentra alojada o utilizando un programa creado con ese fin. En comparación con otros modos de comunicación por internet como el correo electrónico, el chat brinda la ventaja de enviar y recibir mensajes casi en tiempo real siempre y cuando las personas que desean comunicarse se encuentren conectadas al mismo tiempo.

Por lo general, las intervenciones de los usuarios en el chat son por medio de mensajes cortos para evitar la pérdida de atención por parte del receptor del texto (Mayans, 2000); además, el modo de escritura se apega más a la informalidad de la oralidad que a la formalidad de las cartas, lo que ha provocado que los mismos usuarios creen o adopten formas de escritura que sirvan para intentar llenar la brecha entre la conversación por internet y la conversación oral, principalmente la que se desarrolla cara a cara.

El chat ha sido objeto de varias investigaciones: como modo de comunicación que requiere de aprendizaje básico necesario para comprender su forma de desarrollo (Alonso, 2006; Fraca, 2007); las ventajas del uso del chat en el proceso de enseñanza a distancia (Araújo y Melo, 2006); aspectos sociolingüísticos sobre la relación entre género y escritura en internet (Baron, 2008); la escritura fragmentada y secuencial de oraciones en varios envíos de mensajes (Baron, 2010); la creación de nuevas prácticas comunicativas o la adopción de recursos anteriores en el uso de los nuevos modos comunicativos (Crystal, 2006); la importancia del contexto como elemento que influye en la conversación (Yus, 2010); la invención de espacios y cuerpos por medio de la escritura en chat (Mayans, 2002); entre otros.

⁷ “Ciertamente, aunque el chat se considera sincrónico porque ambos interlocutores se encuentran presentes (esto es, conectados a Internet) en el momento de la interacción (en contra del asincrónico correo electrónico), el chat adolece de una sucesividad temporal y espacial en la producción/recepción de los mensajes que merma sus posibilidades comunicativas” (Yus, 2010: 178).

Existen diversas plataformas en las cuales se puede practicar el chateo. A continuación hablaré un poco sobre tres de ellas: los MUD o mundos virtuales, el *Internet Relay Chat* y la mensajería instantánea.

1.2.1.1. Mundos virtuales

Multi User Dimensions o *Multi User Dungeons*, mejor conocidos como MUD, son salas virtuales en las cuales las personas pueden participar como personajes, lectores y autores de una historia. El juego se desarrolla de la siguiente manera:

One player, usually known as the 'Game Master', defines an imaginary environment in which the players will move and interact, the kinds of obstacles they will encounter, and the kind of powers they have. Each player creates a character and defines its attributes (Crystal, 2006: 178).

En palabras de Turkle (1995: 18): "mientras los jugadores participan, se convierten en autores no sólo de texto sino de ellos mismos, construyendo nuevos yos a través de la interacción social". A diferencia del chat, la comunicación en el MUD se desarrolla en un espacio imaginario preestablecido y bajo el supuesto de que todo mensaje enviado forma parte de la historia.

Dentro del MUD se manejan dos comandos para enviar mensajes: *say* y *emote*. El primero se utiliza para hablar con el resto de los participantes o, dicho de otro modo, para hacer hablar al personaje; el segundo funciona para expresar acciones, emociones y expresiones de quien lo utiliza; es decir, permiten introducir el lenguaje corporal o alguna forma de narración en los mundos virtuales (Cherny, 1995). Según Crystal (2006: 187-188), los comandos funcionan de la siguiente manera:

Cuando el participante (en su caso, el *nick* que maneja como ejemplo es Langman) quiere hablar, escribe:

>say hello

El mensaje que aparecerá en pantalla será:

Langman says 'hello'

Cuando el participante quiere expresar sus acciones, puede crear un emote escribiendo:

>emote salute

El mensaje que aparecerá en pantalla será:

Langman salutes

Sin embargo, en la pantalla del usuario que envió el emote aparecerá:

You salute

Más adelante retomaré el tema de los emotes, ya que son muy parecidos a las acotaciones icónicas.

1.2.1.2. Internet Relay Chat

Elizabeth Reid (1991) define este sistema como “a multi-user synchronous communication facility that is available all over the world to people with access to the ‘Internet’ network of computer systems”. Se trata de un modo escrito de comunicación que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes casi de forma instantánea. En comparación con los MUD, no existe un espacio creado o un contexto establecido para el desarrollo de una historia, por lo que la comunicación en IRC es libre: el usuario puede unirse a un canal de chat, participar en un tema de conversación que discuten varias personas o comunicarse con una en específico creando una conversación privada.

1.2.1.3. Mensajería instantánea

Este modo de comunicación, a diferencia del IRC en el que es posible conversar con varias personas a la vez y existe libertad de integración a cualquier canal (siempre y cuando éste no tenga contraseña o cupo limitado), en mensajería instantánea sólo es posible charlar con las personas que se encuentren agregadas a una lista de contactos, lo cual implica un grado mayor de confianza e intimidad en las conversaciones. Por lo general, las conversaciones se desarrollan entre dos personas, aunque también es posible crear grupos con los contactos disponibles y hablar con varios a la vez.

En comparación con el MUD y el IRC, en donde cualquier persona que se uniera a una sala determinada podía leer la conversación general y en donde es posible guardar todo lo

posible en un *log* o historial para revisiones y estudios posteriores, las conversaciones vía mensajería instantánea sólo pueden ser archivadas por sus participantes, lo cual complica la obtención de corpus y, por lo tanto, el estudio lingüístico de este modo de comunicación por internet.

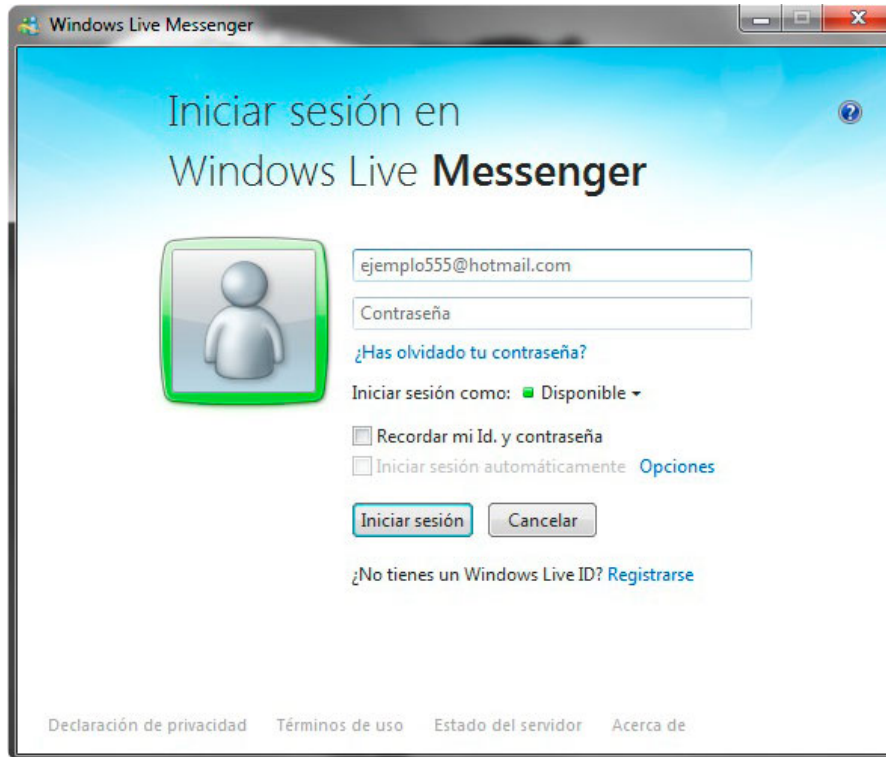
El programa de mensajería instantánea más utilizado en los últimos años fue MSN Messenger, renombrado desde 2010 como Windows Live Messenger y discontinuado en casi todo el mundo a partir de abril de 2013; sin embargo, la desaparición de dicho programa no significa que la mensajería instantánea haya desaparecido: actualmente, las formas de comunicación por mensajería instantánea vía internet más conocidas son Facebook Messenger, Hangouts de Google y Skype. Cabe mencionar que los últimos dos, al igual que las últimas versiones de Windows Live Messenger, son pruebas de una nueva concepción de mensajería instantánea en la cual no sólo existe la comunicación por texto, sino que también es posible realizar llamadas o videoconferencias, lo que se conoce como VoIP (*Voice over Internet Protocol* o Voz sobre Protocolo de Internet). Finalmente, es necesario señalar la importancia que están adquiriendo las aplicaciones de mensajería instantánea en teléfonos inteligentes. Baste para esta investigación la mención de estos nuevos modos de comunicación que pueden ser, a corto o largo plazo, nuevos objetos de estudio para la Lingüística.

1.2.1.3.1. Windows Live Messenger

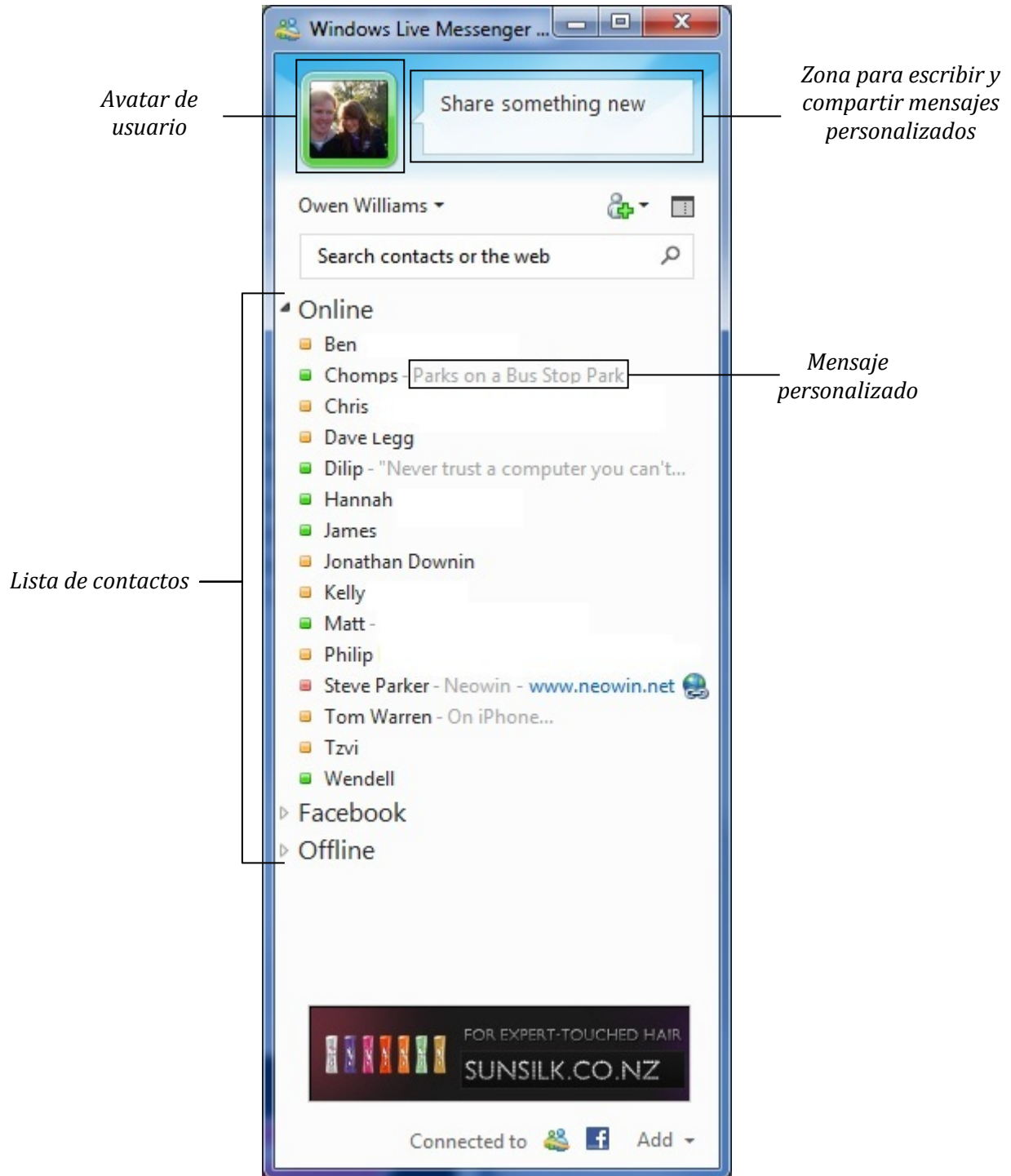
Como mencioné anteriormente, las conversaciones recopiladas para el corpus de la presente investigación se realizaron en un programa de mensajería instantánea llamado Windows Live Messenger. Es importante conocer sus características para saber cuáles son las ventajas del manejo de esta clase de programas para obtener material de análisis y, al mismo tiempo, para entender cuáles son los principales obstáculos con los que es posible encontrarse durante el estudio de estos textos.

Al ejecutarlo, Windows Live Messenger muestra una ventana que solicita un nombre de usuario (en este caso, la dirección de correo electrónico de la persona que desea iniciar sesión) y una contraseña. De igual manera, el usuario puede elegir si quiere mostrarse como conectado, ausente, ocupado o invisible para las personas que tiene en su lista de contactos.

Imagen 2. Ventana de inicio de sesión de Windows Live Messenger

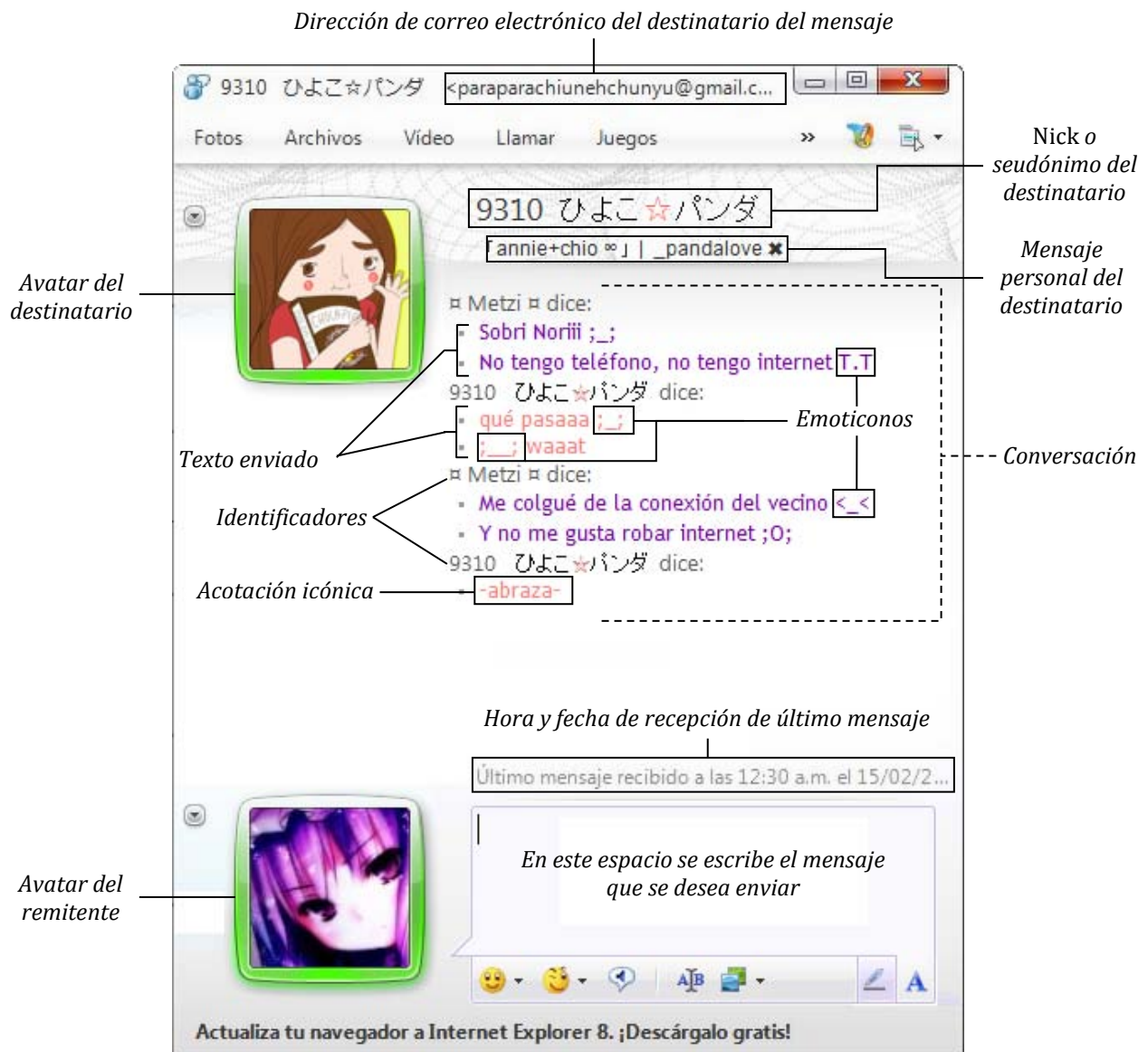


Luego de iniciar sesión correctamente, el usuario podrá ver su avatar y saber cuántas y cuáles personas de su lista de contactos están disponibles, ausentes, ocupadas y desconectadas o invisibles, e incluso puede bloquear las direcciones de las personas con quienes no desea conversar para que estas no puedan verlo conectado ni enviarle mensajes. Además, el usuario tiene la posibilidad de cambiar su estado y compartir una frase sobre su estado de ánimo, alguna cita o la música que está escuchando. El modo de identificación de los usuarios de la lista de contactos depende de dos factores: cómo han configurado ellos su nombre para mostrar y cómo prefiere verlos el propietario de la lista. De esta manera, el usuario puede ser identificado por el resto por su nombre real, por su dirección de correo electrónico o por un seudónimo. El programa, a su vez, permite que los usuarios definan un alias para sus contactos, el cual puede ser visto sólo por quien lo haya establecido y no afecta al destinatario; mas sí repercute en los historiales, en donde se identifica a este contacto con su alias y no con su nombre para mostrar original.

Imagen 3. Ventana principal de Windows Live Messenger

Al dar doble clic sobre cualquiera de los elementos de la lista aparece una ventana de conversación por medio de la cual es posible interactuar con el usuario elegido: enviar y recibir mensajes, zumbidos (la ventana de conversación del destinatario de un zumbido vibra para llamar su atención siempre y cuando la opción no haya sido deshabilitada), emoticonos predeterminados por el programa o creados por el usuario, guiños (animaciones que aparecen sobre la ventana de conversación), imágenes, mensajes de voz, archivos, e incluso tiene la opción de jugar o establecer una videoconferencia.

Imagen 4. Ventana de conversación de Windows Live Messenger



Como puede verse, en la ventana de conversación hay mucha información útil para un análisis lingüístico detallado sobre la comunicación por mensajería instantánea; sin embargo, como se dijo anteriormente, sólo los participantes de la charla pueden ver dichas ventanas. El investigador interesado en este tema, por tanto, necesita encontrar un método para acceder a toda la información posible, y la única posibilidad viable de recuperarla es por medio de los historiales de conversación que los usuarios estén dispuestos a compartir con fines de estudio.

1.2.2. ¿Oralidad, escritura, híbrido o género nuevo?

El intento por definir si la comunicación por internet —específicamente la establecida por medios sincrónicos— debe estudiarse como lengua oral o escrita ha sido objeto de múltiples estudios con diversas posturas: hay investigadores que defienden el hecho de definirla como lengua oral en un medio escrito (Farfeleder, citado por Araújo y Melo, 2006), que señalan que la escritura se acerca más al modo de hablar de los emisores (Balaguer, 2005) o que se trata de un modo de escritura que presenta rasgos orales o un uso del lenguaje oral plasmado en la escritura (Collot y Belmont, 1996: 14).

Hay quienes consideran que debe analizarse como un híbrido entre oralidad y escritura a tal grado que denominan al producto de la comunicación por internet de diversas formas: *interactive written discourse*, discurso escrito interactivo o IWD por sus siglas en inglés (Ferrara et al., 1991: 30); *synchronous machine-mediated interaction*, interacción sincrónica mediada por máquina o *s-interaction* (Condon y Čech, 1996: 65); *computer-mediated discourse*, discurso mediado por computadora o CMD por sus siglas en inglés (Herring, 2001: 612); registro escritoral (Araújo y Melo, 2006); *Netspeak* (Crystal, 2006: 19) o escritura oralizada (Costa, 2005). Se considera, por tanto, que el texto enviado y recibido por chat u otro modo de comunicación por internet es un elemento ubicado dentro de un continuum entre ambos polos (Baron, 2010), que presenta características correspondientes a los dos (Crystal, 2006: 31) o que logra desvanecer el límite entre ellos que se ha establecido en los estudios tradicionales (Danet, Ruedenberg y Rosenbaum-Tamari, 1995).

Finalmente, hay quienes consideran que “frente a los modelos tradicionales de comunicación oral... y escrita..., en la actualidad se asiste a una revolución en los intercambios comunicativos... favorecida por el avance tecnológico” (Sanmartín, 2007: 9); es decir, sostienen que los modos sincrónicos y asincrónicos de comunicación por internet son nuevos géneros discursivos que “amalgaman rasgos de oralidad y escritura en un estilo particular” (Cassany, 2006: 197). Incluso se ha defendido la idea de considerar específicamente al chat como un género confuso:

Hablamos de un “género confuso”, pero no de un género compuesto ni secundario. Quiere esto decir que al definir el género literario/narrativo/conversacional/social de los chats, las comparaciones con los registros habituales, el escrito y el oral, resultan provechosos. Pero no estamos hablando de un género que sea la fusión directa de ambos. Al contrario: consideramos que las características externas e internas del género chat nos empujan *a considerarlo un género en sí mismo*, que podemos analizar a la luz de los registros oral y escrito, pero que sólo podremos comprender si lo utilizamos durante un tiempo determinado (Mayans, 2002: 40).

A pesar de que las investigaciones sobre comunicación y lingüística comenzaron desde una época temprana, hasta el momento no hay un acuerdo para nombrar al estudio de la lengua en internet. El primer término adoptado durante finales del siglo XX surgió a partir de un estudio de Denise Murray (1988), en donde llama *computer-mediated communication* (comunicación mediante computadora o CMC) a la práctica por medio de la cual la comunidad adapta un nuevo medio a su repertorio de medios de comunicación y cómo elige entre los medios y los modos disponibles (Murray, 1988: 354).

Recientemente, David Crystal ha propuesto el término *Internet linguistics* como el más adecuado para nombrar a este nuevo campo de estudio y menciona:

As a domain of academic enquiry, Internet linguistics is in its infancy, but we can see how it is likely to develop. All the recognized branches of linguistics are in principle available. We can anticipate studies of Internet syntax, morphology, means of transmission (phonological, graphological, multimedia), semantics, discourse, pragmatics, sociolinguistics, psycholinguistics, and so on. A balance needs to be maintained between the study of the formal properties of Internet language and the study of its communicative purposes and effects. As descriptive and theoretical findings accumulate, we can expect a fruitful domain of applied Internet linguistics to emerge, providing solutions to problems of language encountered by the various users of the Internet, such as in search, e-advertising, and online security (Crystal, 2011: 3).

En español se han mencionado dos términos más: la Ciberlingüística, definida como “la encargada de estudiar los electrotextos y la interacción lingüística dentro del ciberespacio” (Chela-Flores, citado por Fraca, 2007) y la Ciberpragmática, la cual tiene como objetivo analizar “los intercambios comunicativos que tienen lugar entre usuarios de la Red en sus diferentes canales o formas de interacción visual” (Yus, 2010: 32).

1.2.3. El contexto físico ausente: falta de información y nuevos recursos comunicativos

Los modos de comunicación por internet tienen varios problemas en su intento por contextualizar y transmitir el sentido de los mensajes que escriben los usuarios como menciona Reid (1991):

Users of these systems are unable to rely on the conventions of gesture and nuances of tone to provide social feedback. They cannot rely upon the conventional systems of interaction if they are to make sense to one another. Words, as we use them in speech, fail to express what they really mean once they are deprived of the subtleties of speech and the non-verbal cues that we assume will accompany it. Internet Relay Chat is synchronous, as is face-to-face interaction, but is unable to transmit the non-verbal aspects of speech that conventions of synchronous communication demand.

Es decir, el usuario de IRC (y de otros tipos de comunicación sincrónica textual tales como la mensajería instantánea y los mensajes de texto de los teléfonos celulares) se encuentra ante un problema de posibilidad e imposibilidad: es posible escribir y enviar mensajes que serán leídos en tiempo real (o casi real) de manera similar a una conversación cara a cara; pero es imposible enriquecer la conversación con elementos extralingüísticos como suele hacerse en tales circunstancias.

A partir del planteamiento de este problema, varios investigadores han mencionado en sus estudios dos aspectos relacionados con este problema: por una parte, las ventajas y las desventajas que acarrea la falta de información no verbal en la interpretación de los mensajes y en la construcción de contexto (Cervera, 2001; Herring, 2001; Fraca, 2007; Yus, 2010), y la importancia de contemplar esta ausencia de datos como parte del contexto para estudiar esta forma de comunicación (Danet, Ruedenberg y Rosenbaum-Tamari, 1998; Alonso, 2006).

Por otra parte, hay diversos estudios que señalan e incluso analizan el tipo de soluciones o de recursos adoptados por los usuarios para transmitir, recuperar, compensar o sustituir información contextual, en especial aquella relacionada con elementos extralingüísticos (Werry, 1996; Yus, 2001b, 2010; Mayans, 2002; Crystal, 2005, 2006; Cassany, 2006; entre otros). De este modo, los investigadores se han dedicado a estudiar el efecto de los recursos que ofrece el medio comunicativo utilizado (Cherny, 1995) y otros modos de expresión o de escritura que las personas conocen y que emplean al expresarse en la red. A continuación describiré y ejemplificaré tres grupos que han sido mencionados en varias investigaciones: los recursos tipográficos, los emoticonos y las acotaciones icónicas.

1.2.3.1. Recursos tipográficos

Esta categoría implica el uso de letras, signos de puntuación y mayúsculas en el mensaje con el fin de que el texto se parezca al habla; es decir, los recursos tipográficos pretenden transmitir información relacionada con la entonación de las frases:

El discurso empleado en el Messenger [y en otras formas de comunicación por internet] posee una elevada presencia de oralidad (López Alonso, 2003: 40; Gómez Torrego, 2001: 5; Yus, 2001a: 160) que se muestra en una serie de marcas gráficas o procedimientos fónicos con que los usuarios realizan deliberadamente auténticas transcripciones fonéticas (elisiones, epéntesis consonánticas, etc.). Los ejemplos no son fruto de la incorrección, sino de la opción voluntaria de los usuarios para acercar la oralidad y la coloquialidad a la conversación (Garlito, 2011: 134).

De este modo, se utilizan diversos recursos para enfatizar en el mensaje y transmitir más información al receptor del mismo: por medio de las mayúsculas, se busca resaltar una frase, que puede ser interpretada como que el emisor la grita o la expresa con emoción, sobre todo con cólera o enojo (Frac, 2007) (1); se recurre al uso de una o varias letras para indicar duración o alargamiento de algún sonido o de alguna palabra; es decir, la entonación de un mensaje (2), y se repiten signos de puntuación (interrogaciones y exclamaciones principalmente) para enfatizar una frase (3).

- (1) *sXe:* **QUE HACES DESPIERTA**
Kyori: Fui a donar sangre a las 7 am
- (2) *Yumi:* intentaré dormir xd, **baeeee** cuidate :3
- (3) *Spéculateur:* viste el video n.n?
Raisa: No, despues lo miro, me voy a comer
Spéculateur: o_o
que no es de madrugada o.o????
comes en la madrugada o.o???
estás deprimida o.o????

Existen otros modos de escritura relacionados con el sonido de los caracteres o con su disposición en el mensaje, el más mencionado en estudios anteriores es la eliminación de letras o la sustitución de caracteres o sílabas por representaciones equivalentes en el sistema fonético de una lengua determinada por motivos de economía (Paolillo y Zelenkauskaitė, 2013: 122) para reducir el tiempo de tipeo de los mensajes (Murray, 1990: 44). Un ejemplo claro de sustitución se encuentra en la escritura de “k” en vez de “qu” o “x” en vez de “por” en (4), y puede verse la omisión de vocales en la palabra “también” en (5). Nótese que no hay acentos en ninguno de los siguientes casos, ya que también puede prescindirse de ellos por motivos de eficacia comunicativa (Cassany, 2006: 201).

- (4) *Highness:* **kedate** callada con lo de alice pues -w- como si fuera la unica que hubiera hecho trampa en internet xD teniendo el traductor de google x ejemplo, es cosas de saber donde y como buscar =/
- (5) *Highness:* D= no te gusto ese dibujo que subi hace poco? xD yo te dije que estaba haciendo uno asi D: no keria romper tu heart
Vane-hija: seh fue traumante T_T pero no paso a mayores..
Highness: XD obio yo **tmb** odio esa pareja

Finalmente, es importante mencionar el uso de puntos suspensivos independientes para indicar silencio o pausa por parte del emisor como se puede apreciar en (6), donde puede interpretarse que Masaru titubea por un momento ya que no sabe qué comentar luego de leer la respuesta peculiar de Jhonny.

- (6) *Masaru:* y a ti, como te fue en tu fin de semana?
Jhonny: Pss bn vale el sabado en las praderas me reuni con unos panas q tenia tiempo q no veia y tube ahi como hasta las 9
y hoy koko es domingo me quede a dormir en mi ksa
domingo tiene exactamente la D que significa dormir jajaja
y sabado la S de salir xD
Masaru: ...
estas tomado, che? ó_o

1.2.3.2. Los emoticonos

También conocidos como emoticonos o *smileys*, se les ha definido como representaciones tipográficas de expresiones faciales (Cassany, 2006: 199), íconos que expresan emoción o que sirven para marcar una intervención como no seria (Danet, Ruedenberg y Rosenbaum-Tamari, 1998: 42). Según Galán (citado por Garlito, 2011: 140), “los emoticonos sirven para suplir la comunicación no verbal y desempeñan las mismas funciones que los gestos o las expresiones faciales”. Crystal (2005: 95) menciona que “sirven para evitar un burdo malentendido del mensaje del emisor, pero cada emoticón permite una enorme cantidad de lecturas [...] y sólo pierde su ambigüedad dentro de un contexto verbal”. Por su parte, Sanmartín (2007: 79) menciona dos aspectos importantes sobre este recurso comunicativo:

Es cierto, como señala C. Pons (2002: 275), que los emoticonos no solo muestran emociones o estados anímicos sino que se pueden utilizar, por ejemplo, para expresar complicidad, solidaridad o atenuar el carácter ofensivo de los enunciados. Para J. R. Morala (2001: 2), estos signos se usan para expresar el estado de ánimo de quien escribe y la actitud desde la que hay que entender lo escrito.

En el corpus analizado fue más frecuente encontrar emoticonos cuya función consistió en reforzar la expresión de emociones y en aportar sentido a una intervención en un contexto determinado. Un ejemplo de lo primero se puede apreciar en (7a), donde la felicidad de Lalo se expresa por medio de la oración “estoy feliz” seguida de dos acentos circunflejos que representan ojos cerrados en señal de felicidad. El caso de (7b) es un ejemplo de lo segundo, ya que se puede establecer una relación de causa-consecuencia entre la oración “está lloviendo” y el emoticono que representa una cara triste.

- (7) (a) *Lalo:* soy feliz ^^
(b) *Delirious:* esta lloviendo **u_u** [está lloviendo y eso me da tristeza]

La carga significativa de los emoticonos puede llegar a tal punto que la aparición de alguno condicione la reacción del receptor e incluso la interpretación del texto como se muestra en (8), en donde el mensaje de Raisa, conformado por una cara feliz y una amenaza, fue entendida por Hanky Panky como señal de peligro, la cual considera más seria cuando Raisa repite el emoticono seguido por signos de admiración, por lo que le pide posteriormente que escriba una cara de enojo.

- (8) *Raisa:* Si por tu culpa el chabón se cree que a mi me gustaba, TE MATO =)
Hanky Panky: o_o no pongas tu cara de fleicidad no me gusta cuando golpeas gente y te ries es una mala señal
Raisa: =)!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
Hanky Panky: NOO CLAU EN SERIO
 me das miedo
 pon una cara de enojo
 por favor.....

Inclusive se dan casos en los que la ausencia de emoticonos, en conjunto con intervenciones breves de uno de los interlocutores durante varios turnos, sea vista como una muestra de seriedad como puede verse en (9), en donde Dante lo menciona.

- (9) *Metzi:* En todo caso, cómo le ha ido?
Dante: Bien, estoy cans
 Ado nada mas
Metzi: Veo
Dante: Y usted?
Metzi: Bien también
Dante: Volví de nuevo
Metzi: Buenas
Dante: **Anda muy seria**

1.2.3.3. Las acotaciones icónicas

La acotación icónica es una frase que pretende comunicar acciones, emociones, reacciones o gestos del emisor en un contexto determinado; es decir, aspectos de índole visual que no se pueden percibir en una conversación escrita por internet. Esta frase se distingue de cualquier otra clase de mensaje porque está marcada o delimitada gráficamente, generalmente por asteriscos, y porque suele estar escrita en tercera persona del singular. El término fue propuesto por Francisco Yus y lo define como “textos que describen conductas no verbales” (Yus, 2010: 194). En un estudio anterior justifica la adopción de este nombre:

El nombre está tomado de las acotaciones teatrales, puesto que se trata de descripciones de la conducta no verbal que se intercalan en los diálogos virtuales. El hecho de que dichas acotaciones aparezcan normalmente en tercera persona nos hace pensar que son instrucciones teatrales para personas que, en entornos virtuales, representan un papel ante su invisible audiencia (Yus, 2001b, nota al pie).

En plataformas como MUD e IRC existen frases que desempeñan la misma tarea, aunque su modo de inserción en la conversación varía: en MUD, como mencioné anteriormente, el modo de expresar las acciones y las emociones de un personaje es por medio de los emotes; en IRC existe un comando similar llamado *acción*: cuando alguno de los participantes escribe */me* seguido de alguna acción, el sistema sustituye el comando por el *nick* del emisor antecedido por un asterisco. Por ejemplo, una participación normal en IRC de un usuario autonombrado Pepito se vería de esta forma:

<Pepito> Hola a todos

Para utilizar acciones tendría que escribir una secuencia como la siguiente:

/me observa a todos

Y en la sala de chat aparecerá:

*Pepito observa a todos

El vocablo emote ha sido utilizado indistintamente en estudios sobre MUD e IRC. En investigaciones en español destaca, además de acotación icónica, el término de *tercera persona narrativa* (TPN) sugerido por Joan Mayans, definido como “acciones que el usuario enuncia para expresar lo que está haciendo, sintiendo o pensando” (Mayans, 2002: 53). Menciona, además, que la aparición de acotaciones icónicas en la comunicación por internet, comparado con la de emoticonos, es poco frecuente:

esto se debe no tanto a una menor popularidad del recurso, como a su carácter de marcador, de elemento puntuante de una interacción. Una intervención en TPN siempre resulta más visible que una simple frase pronunciada, por lo que, en aras de una mayor eficacia comunicativa, se reserva el uso de la TPN a situaciones o usos determinados, además de depender de estilos comunicativos individuales (Mayans, 2002: 61).

En la presente investigación he decidido utilizar el término propuesto por Yus por ser el más adecuado para nombrar a las frases halladas en el corpus. Descarto tercera persona narrativa debido a que, si bien la mayoría de ellas incluye un verbo en tercera

persona del singular, hay unas que aparecen en primera o en segunda persona e incluso hay otras que no incluyen verbo, aunque el objetivo de dichas frases sea alejarse del emisor y describir una acción. Por otra parte, reservo el término *emote* únicamente como modo de referirse a las construcciones escritas en MUD y en IRC por medio de comandos.

Se han destacado dos temas sobre las acotaciones icónicas: por una parte, su uso como elemento teatral o jocoso en el chateo (Mayans, 2002; Cassany, 2006); por otra, su utilidad como elemento aportador de información extralingüística que ayude a contextualizar un mensaje (Yus, 2001b) y como forma sintáctica constructora de forma e identidad (Yus, 2010).

De esta manera, los usuarios consiguen no sólo recuperar o comunicar elementos contextuales que permitan a su interlocutor entender mejor el mensaje, también logran construir un espacio metafórico dentro del cual pueden jugar con el discurso por medio de acciones simuladas que reciben una respuesta por más ficticias que parezcan. Hay un acuerdo mutuo que permite la lectura de las acotaciones icónicas y que es capaz, incluso, de condicionar o encaminar el desarrollo de la conversación.

Aunque la aportación pragmática de las acotaciones icónicas a la conversación por internet es un tema interesante, la presente investigación se enfoca más en la complejidad sintáctica de estas frases y en el tipo de información que enuncian; es decir, busca enfocarse más en el análisis de cómo son y por qué son así, y no tanto en el estudio de cómo actúan. El objetivo, por tanto, es describir la forma sintáctica de las acotaciones y demostrar que existen razones por las cuales son de ese modo.

CAPÍTULO 2

CATEGORÍA Y ESTRUCTURA SINTÁCTICAS DE LAS ACOTACIONES ICÓNICAS

2.1. ESTRUCTURA INTERNA DE LAS CONVERSACIONES

Para determinar si existía alguna tendencia de aparición de acotaciones en alguna parte de la conversación, cada una de ellas fue dividida en tres partes: inicio, cuerpo y cierre; sin embargo, varias de ellas no contaban con alguna de las partes extremas o se mezclaban. En los siguientes apartados mencionaré cuáles fueron los criterios para indicar los límites de dichas secciones.

2.1.1. Inicios




Esta sección incluye toda muestra escrita que comienza la plática entre los interlocutores, se extiende desde el primer turno de la conversación hasta que alguno de los participantes opta por detenerse y profundizar en algún tema tocado por su interlocutor o, en otros casos, decide iniciar un tema nuevo que parte de información contextual. En esta parte figuraron las siguientes tendencias:

1. SALUDOS. El interlocutor A inicia la conversación por medio de un saludo, ya sea formal (“buenas tardes”, “buenas noches”) o informal (“hola”, “hi”, “buenas”) y el interlocutor B responde con otro saludo en la mayoría de los casos. A partir de este punto, la plática puede seguir con más saludos, con preguntas de estado (¿cómo estás?) y/o de actividad (¿qué haces?, ¿qué haciendo?) y sus respectivas respuestas hasta que alguno de los dos busca profundizar en alguna de ellas para iniciar un tema de conversación o inserta uno que no está relacionado con las preguntas planteadas en esta parte de la charla. Del total de la muestra, 53 conversaciones (24%) inician con un saludo.

En (1), la secuencia de inicio —marcada con una línea en el lado izquierdo para distinguirla del resto de la conversación— se desarrolla equitativamente, ya que tanto Darío como Gerardo utilizan un turno para cada una de las partes y es posible que ambos puedan preguntarse y responderse mutuamente sobre su estado y su actividad. Luego de que Gerardo hiciera un breve comentario sobre la actividad de su interlocutor, éste propone algo que origina un tema posterior.

- (1) *Darío De la Cerda:* hola
Gerardo López: hey q onda
Darío De la Cerda: como estas?
Gerardo López: bnb y tu?
Darío De la Cerda: bien tmb
 aki recien despertando
Gerardo López: jajaja ok
Darío De la Cerda: k haces?
Gerardo López: viendo videos y tu?
Darío De la Cerda: namas aki
 haciendome guaje jajajajaja
Gerardo López: jajajaja me imagino
Darío De la Cerda: hey, kieres platicar por micro?
 :3
Gerardo López: jajaja espera ando en la sala xD
Darío De la Cerda: jajaja ok xD
 y k cuentas?
Gerardo López: ps acá nada interesnate esperame por fa si
Darío De la Cerda: ok
Gerardo López: listo D: no encuentro el mic D:
Darío De la Cerda: pffff, tuviste k mover la pc o que? xD
Gerardo López: no solo mude l lap o_o
 pero no me gusta el micro de la lap
 D:
Darío De la Cerda: yo casi siempre uso el micro de la lap xD
Gerardo López: a mi no me gusta me siento tonto al hablar jaja

Sin embargo, no todas las conversaciones que inician con saludo tienen oportunidad de ampliarse por medio de preguntas y respuestas, ya que alguno de los participantes, generalmente el primero en saludar, propone un tema luego de recibir o no una respuesta de parte de su interlocutor.

- (2) *Dante:* **tardes**
Metzi: **Tarde-noches owo**
Dante: 
 me volaron la oreja 
Metzi: O__o??
Dante: me dispararon en la oreja
 y casi me la vuelan 
 me sangro y todo
Metzi: T__T

En el caso de (2), Dante saluda a Metzi, quien responde con otro saludo; después, Dante agrega un emoticono y procede a contarle sobre un accidente que tuvo durante una partida de airsoft, en donde un jugador dispara una bola de PVC que golpea su oreja. Como

puede verse, la propuesta de tema no permitió que el inicio de conversación se extendiera más después del saludo.

2. APELACIONES. El participante A inicia la conversación empleando palabras o frases que sirven para llamar la atención del participante B y que no son saludos; es decir, se recurre a la función fática de la comunicación, después de la cual puede introducirse un tema o existir una secuencia de saludos entre los interlocutores. Las apelaciones son utilizadas en 93 conversaciones del corpus (42%).

En el corpus analizado, A capta la atención de B de varias maneras:

a) *Llamándolo por su nombre, por su nick o con algún apodo.* En (3), Metzi utiliza un apodo (Koto) para llamar la atención de sXe y comunicarle que alguien preguntó por él mientras no estaba conectado.

(3) *Metzi:* **Koto!!**
sXe: asdasd⁸ que paso? xD
 ninja
Metzi: xD
 Te buscaba la tía taru

b) *Escribiendo alguna interjección o una frase completa.* En (4), sXe inicia la charla preguntándole a Sakura Kyori si las condiciones son propicias para charlar; ella, por su parte, menciona que su falta de atención se debe a que se distrae con un videojuego.

(4) *sXe:* **Hoy si me harás caso?**
Sakura Kyori: es que es que >:
 El age of mythology [...]
sXe: Que es eso?
Sakura Kyori: un juego
 donde cosntruyes cositas ewe
 para tu imperior
 imperio*⁹

⁸ La secuencia corresponde a las primeras tres letras de la segunda línea de teclas que se ubican al lado izquierdo del teclado. "asd", "asdf" y otras variantes y repeticiones de letras escritas al azar tienen, quizá, más usos y sentidos que los emoticonos. Estas secuencias de letras implican, en la mayoría de los casos, que el interlocutor no sabe qué responder o cómo reaccionar ante determinado mensaje o circunstancia, o que no existen palabras para expresar esa reacción. Debido a su uso poco claro, es fácil encontrar definiciones en broma sobre el uso de estas secuencias, basta con revisar la página web dedicada a "asdf": <<http://asdf.com/>>.

⁹ Cuando alguno de los interlocutores se percata, luego de enviar su mensaje, de que ha escrito mal una palabra o una frase por falta de cuidado, suele enviar en un nuevo la forma correcta seguida por un asterisco. Existen algunas acotaciones icónicas que sólo presentan el asterisco de cierre, no pueden ser confundidas con las correcciones gracias al contexto de uso de estas.

c) *Enviando algún emoticono o carita.* El inicio de conversación mostrado en (5) es un emoticono que sXe interpreta y relaciona con circunstancias o quejas anteriores de Raisa, por lo que hace preguntas para confirmar y, de este modo, se plantea un tema de conversación sobre otros usuarios de un foro de discusión que causan problemas.

- (5) *Raisa:* >_>
sXe: Que pasa?
 Reiko again? xD
Raisa: Deckjazz
 Pinche historica
sXe: Es una nena xD

d) *Empleando onomatopeyas o una serie de caracteres ininteligibles.* En el caso de (6), en vez de saludar, Accelerator prefiere comenzar la plática con varias onomatopeyas de risa y añade un emoticono que representa una cara feliz con labios en forma de dar un beso.

- (6) *Accelerator:* **juas juas juas n3n**
Highness: HULA
Accelerator: hi -3-

e) *Usando una acotación icónica.* Si la conversación presentada en (7) pudiera trasladarse al plano físico, Dante abrazaría fuertemente a Metzi antes de saludarla, quien probablemente haría un gesto al sentirse estrujada y, por ello, agrega un emoticono como respuesta. En este caso, sin embargo, la función principal de la acotación icónica consiste en abrir el canal comunicativo entre ambos.

- (7) *Dante:* **Estruja***
Metzi: >.<
Dante: Buena noche!como esta?
Metzi: Buenas :3 Bien, usted?
Dante: Muy cansado, pero divertido

3. PREGUNTAS DE ESTADO O DE ACTIVIDAD. En dos conversaciones del corpus (1%), el participante A prefirió no iniciar la comunicación con su interlocutor por medio de un saludo o de una apelación; sino que optó por preguntar sobre su estado por medio de las preguntas “¿cómo estás?”, “¿cómo te ha ido?”, “¿qué tal?”, entre otras, como puede observarse en (8).

- (8) *Nekoso Henryx~:* **y cómo estás? owo**
Yumi: bien y tú?
Nekoso Henryx~: bem bem owo
osea, luego de anoche xS
de discutir con todos para terminar el trabajo xD
y puf no hay clases xD
Yumi: jajajajajaja

En cinco pláticas (2%), la primera frase de A pretendía que B hablara sobre la actividad que realizaba al momento de la lectura del mensaje por medio de las preguntas “¿qué haces?”, “¿qué haciendo?” o ¿qué cuentas?, como en (9), en donde además se puede apreciar que sXe considera esta forma de iniciar una conversación como inapropiada y reclama por la falta de un saludo. A pesar de ello, sXe le comenta a Delirious que estaba leyendo algunas discusiones en un foro de discusión (“dz”) y que se enteró de que su interlocutora participaba en un concurso de belleza llamado “Miss & Mister Dz” (“M&M”), en el cual los concursantes publicaban una fotografía de ellos representando un tema elegido cada semana.

- (9) *Delirious:* **que haces? x_x**
sXe: Saluda primero no? xD
Pues veo los dramas de dz xD
Hoy anduve viendo el archivo y vi que participas en M&M o_o
Delirious: ah xD
sí

4. FRASES INTRODUCIDAS DE TEMA. El interlocutor A evita recurrir a cualquiera de las opciones presentadas anteriormente y envía a B una frase, un párrafo o un elemento (imagen, video o enlace a una página de internet) que funciona como elemento aportador de contexto para que ambos sepan lo necesario antes de empezar con el tema de conversación. En otros casos, el emisor considera que el receptor conoce la información contextual y, al escribir una frase, busca una respuesta del participante B que permita establecer la comunicación. Hay 63 conversaciones en el corpus (29%) que inician de esta manera.

En (10), Masaru inicia la conversación tocando directamente el tema, en este caso, pregunta a qué hora será la salida o reunión que tendría con su interlocutor al día siguiente de la conversación, en la cual se sigue tratando el punto durante varios turnos más.

- (10) *Masaru:* **che, a que hora lo de mañana?**
Jhonny: 5 o 5:30
 recuerda q a esa hora abren el pin 5
Masaru: mmm
Jhonny: yo sali hoy con los de la uni
 y nah mas tengo 50 :/ toy pensando si voy con eso
 tu conseguiste plata?
Masaru: si, conseguí
 lo que me ladilla es la hora, que sea quincena y que toda esta semana la california
 ha estado hecha mierda
Jhonny: bueh marico pero el bowling del sambil es mas caro
 asi q es mejor el pin 5
Masaru: si yo se
 bueno, vere que hago, pero no prometo nada
Jhonny: jajaja nojoda si eres bicho
 ve y ya xD

En contraste, el origen de la conversación presentado en (11) posiblemente es un mensaje personal que Vane-hija tenía en Messenger, que Highness vio y utilizó para crear una plática. Al tratarse de información que ambas conocían, el tema pudo desarrollarse sin necesidad de que Vane-hija preguntara a qué se refería su interlocutora.

- (11) *Highness:* **5 días para que?**
Vane-hija: para mi cumple
Highness: xD y quien te ayuda a cumplir años? xD xk dices k puedes sola?
 =0
 xD
Vane-hija: eso es un problema
 que tuve
 con mi madre
 nada importante

5. RESTABLECIMIENTO DE CONVERSACIÓN. Por último, cabe mencionar que hubo indicios de charlas que surgieron previamente por otro medio (llamada telefónica, mensajes de texto o mensajes enviados por redes sociales) y que fueron retomadas vía Messenger (2%), esto puede saberse gracias a que, en estos casos, el interlocutor A utiliza expresiones como “llegué”, “listo” y “en casa” para iniciar la conversación con B. Al parecer, en la mayoría de estas pláticas no se retomó el tema que se trataba antes del cambio de medio de comunicación.

Se puede determinar que esto ocurre en la conversación presentada en (12), ya que existen indicios de una comunicación previa entre los participantes: Darío se refiere a una acción de Gerardo que muy probablemente se desconocería si éste no hubiera aportado la información necesaria para que su interlocutor respondiera con una alusión a sus hámsters (“tus hámsters son felices”); además, el tema se desarrolla sin contratiempos ni aclaraciones previas al inicio de la conversación sobre la actividad de Gerardo.

- (12) *Gerardo López:* **listo**
Darío De la Cerda: jajaja ahora tus hamsters son felices xD
no se por qué me los imaginé colgados en el tendedero
jajaj
Gerardo López: Jajajaja nahhh xD andan ahorita de un lado a otro
Darío De la Cerda: "jajajaja me los imagino todos alborotados xD
aguas que en una de esas que muevas rápido, los pisas xD"
Gerardo López: Jajajajaja sip andan de un lado a otro
jajaj nahhh
o eso espero

2.1.2. Cierres

Se entiende como cierre toda muestra de conversación que da a entender que alguno de los participantes de la conversación planea retirarse. Dentro de este corte se encontraron las siguientes tendencias:

1. DESPEDIDA. Se da cuando uno de los participantes anuncia que debe retirarse, con lo cual empieza a cerrar la conversación. Esto se presentó en 107 conversaciones (49%).

Al anunciar su partida, es posible detectar alguna de las siguientes posibilidades:

a) *El participante puede dar una razón* (“ya es tarde”, “debo levantarme temprano”, “tengo clase”, “debo hacer algo”). El fragmento citado en (13) es un ejemplo de cierre en donde existe una razón por la cual uno de los interlocutores dejará de hablar, la cual es aceptada por el otro.

- (13) *Darío De la Cerda:* bueno me pondré a trabajar :3
Gerardo López: jajajaja ok n.n

b) *El participante puede omitir la razón de su despedida* (escribir simplemente “me voy” o “me retiro”). En (14) puede verse una despedida larga por parte de Spéculateur, quien no explica por qué se va, pero tiene tiempo para recibir la respuesta de su interlocutora.

(14) *Spéculateur*: Descansa, piba bonita n.n
 Y mejora o.o
 Te quiero ^^
 ¡Hasta mañana!
Raisa: Muak! Descansa!!

c) *El participante se va sin esperar o recibir una respuesta de su interlocutor* (“nos vemos” o “bye”). Esto ocurre en (15), en donde Highness sólo se despide y no recibe respuesta de su interlocutora o no la espera.

(15) *Highness*: buenas noches xD
 cuidate muxho hija
 tkm mela <3

Como dato adicional, hay conversaciones en las que existen despedidas dobles o triples que se originan porque el participante que seguirá conectado desea seguir conversando y no permite que quien debe irse cumpla con lo indicado, incluso puede ser que este último dedique un poco de tiempo a responder un comentario que su interlocutor emite cuando responde la despedida. Tal es el caso del cierre presentado en (16), en donde Highness no quiere que Vane-hija se desconecte y ella toma un par de minutos para responder las líneas posteriores antes de volver a despedirse y desconectarse.

(16) *Vane-hija*: **devo rme mami cuidate**
Highness: nooooo
 xD
 NO PUEDES DEJARME
Vane-hija: xD emm si si puedo meawhahaha
Highness: pero pero pero
Vane-hija: pero nada Dx
Highness: D= ahora tu me castigas pendeja? xD
Vane-hija: xD sii
Highness: D= - sad -
Vane-hija: **cuidate mami**
te aduru
Highness: xD tmb te adoro hija pendeja =)

Incluso hay situaciones en las cuales el participante se distrae con asuntos diversos (ver información, imágenes o videos de alguna página web, despedirse de otras personas con quienes charlaba, revisar sus cuentas en redes sociales, mensajes dentro de la misma ventana que originan más comentarios por parte de su interlocutor) que surgen durante el tiempo que tarda en desconectarse. En (17), Nekoso Henryx~ se despide en tres ocasiones: después de la primera, él le asegura a su interlocutora que le ganará en su próxima partida de Uno en línea, lo cual origina una respuesta y una pequeña conversación sobre el tema; después de la segunda, Nekoso comparte un mensaje que encontró probablemente en una página web; la tercera es la despedida definitiva y marca el final de la conversación.

- (17) *Nekoso Henryx~*: **weno, ahora que dije lo que tenía que decir iré a acostarme ;w; toe raja ;W;**
Yumi: descansa D:
Nekoso Henryx~: mañana te gano ;3
Yumi: sueña
 xD
Nekoso Henryx~: nooooo ;w;
Yumi: estás soñando despierto (?)
Nekoso Henryx~: osea
 sí D:
 xD
 osea
 asd
 xD
Yumi: jajajajaja
 igual te ganaré por 3 vez consecutiva o.o
Nekoso Henryx~: ja ;3
ia ia ;3
cuídate wachis ;3
é&s¹⁰ ;3
Yumi: aajajajaja
 duerme bien xd
Nekoso Henryx~: mira esto
 Hola, soy profesora. Me guataría saber si hay descuentos para nosotros se nota que es profesora
Yumi: jjajajajaja

¹⁰ Éxito y sinceridad. Según el testimonio de Yumi (comunicación personal), la abreviatura surgió por la necesidad de Nekoso Henryx~ de tener una firma o huella para despedirse.

Nekoso Henryx~: **ia**
eso
xD
chau ;3
Yumi: baeee, buenas noches
Nekoso Henryx~: idem ;3

2. AVISOS DE AUSENCIA. En ciertos casos (nueve dentro del corpus, 4%), alguno de los participantes avisa que debe retirarse un momento por alguna razón; a pesar ello, la conversación no se vuelve a retomar, esto puede deberse a que su interlocutor tuvo que irse antes de que el ausente volviera o a que olvidó que tenía una charla pendiente. Esto puede verse en (18), donde Darío menciona que volverá; pero los historiales demuestran que él no reanudó la comunicación.

(18) *Darío De la Cerda:* **ahorita vengo, voy a la tienda pork a mi mama ya se le subio la bilis y emepzo de "nadie hace nada ene sta casa"o_o***
Gerardo López: Ok, si es mejor que vayas

3. AGRADECIMIENTOS. En dos conversaciones (1%), uno de los interlocutores agradecía al otro por la atención prestada a lo que tenía que decir o por algún consejo que éste le dio sobre determinado tema de conversación. Un ejemplo de agradecimiento por atención es el fragmento presentado en (19), en donde sXe, luego de hablar sobre una persona que le gusta, agradece a Metzi que haya leído todo lo que tenía que escribir, con lo cual marca el principio del cierre de la conversación.

(19) *sXe:* Por cierto ella ya no anda con el millonario xD
Metzi: Mejor xDu
 Pero no entiendo, por qué te tratan así?
sXe: Peor D:
 Dejo al millonario por que esta enfermamente obsecionada xD
Metzi: o.oU
sXe: Pero bueno eso ya no me importa o.ó
 Que haga lo que quiera, alcabo ni la queria 🤔
Metzi: 🤔
sXe: Ya ella llegara a hablarme algun dia >_>
 Espero lo mismo de Karu xD
 Y no me ha hablado nunca, pero un dia >_>
 Gracias ❤️
Metzi: Cuando gustes
 Ánimo owo!

sXe: Tu tambien o.ó y duerme D:
Metzi: Sé feliz, ámate a ti mismo, haz ejercicio, aliméntate sanamente y sé Koto
 Yep, de hecho me iba, pero fui a Facebook, vi tu plurk facebookeado¹¹ y me esperé xD
sXe: Aps disculpa pues xD
 Descansa <3
 Mucho o.ó
 Y se feliz tmb
Metzi: Siiií, ahí voy
 Yey! Seré feliz babeando por el futuro esposo de mi prima (??) xD
 Noches owo^

4. SIN CIERRE. A diferencia de los inicios de conversación, en donde fueron marcados los primeros turnos que abordaban un tema y que no comenzaran con saludos, con preguntas de estado o de actividad, o con alguna apelación, las pláticas que no presentaran alguna muestra de ausencia o despedida por parte de alguno de los interlocutores se consideraron conversaciones sin cierre. A este grupo pertenecen 102 conversaciones; es decir, el 95% de los cierres se divide entre las despedidas (49%) y las ausencias de ellas (46%).

2.1.3. Distribución

En el cuadro 5 presento la distribución total de palabras contables de las conversaciones. Cada columna muestra cuántas palabras fueron empleadas por los interlocutores en los inicios, cuerpos y cierres de conversaciones, y qué porcentaje del total por grupo de género representan. Como puede verse, ni los inicios ni los cierres de conversación pasan del 5% en ninguno de los grupos.

Cuadro 5. Distribución de palabras contables por grupos

	H-H	% H-H	H-M	% H-M	M-H	% M-H	M-M	% M-M
Inicio	969	5%	599	3%	237	2%	393	1%
Cuerpo	18190	94%	17001	94%	9744	96%	26786	98%
Cierre	411	2%	540	3%	200	2%	255	1%
Total	19434	100%	18140	100%	10181	100%	27434	100%

¹¹ Plurk es una red social que permite a sus usuarios escribir y responder plurks, es decir, mensajes cortos con extensión máxima de 210 caracteres. Este sistema ofrece la posibilidad de que todo mensaje escrito se publique simultáneamente en Facebook, otra red social, en donde los usuarios también pueden compartir actualizaciones sobre su estado. Al parecer, la conversación entre Metzi y sXe se origina por un mensaje de este tipo.

El cuadro 6, distribuido de forma similar que el anterior, muestra la cantidad de turnos empleados en cada parte de las conversaciones y el porcentaje de acuerdo con el total por grupos. Como en la mayoría de las conversaciones orales, los interlocutores no invierten una cantidad significativa de tiempo o palabras al comenzar o terminar sus charlas en Messenger.

Cuadro 6. Distribución de turnos por grupos

	H-H	% H-H	H-M	% H-M	M-H	% M-H	M-M	% M-M
Inicio	173	11%	206	8%	86	6%	110	4%
Cuerpo	1382	86%	2143	86%	1215	90%	2744	94%
Cierre	60	4%	132	5%	48	4%	53	2%
Total	1615	100%	2481	100%	1349	100%	2907	100%

En el cuadro 7 se presenta la cantidad de acotaciones icónicas que aparecen en cada parte de las conversaciones y su porcentaje de acuerdo con el total por grupos de género. Como puede verse, la mayoría de ellas se ubican en los cuerpos de las conversaciones, pero esto no significa que los interlocutores no las empleen al iniciar o cerrar una charla.

Cuadro 7. Distribución de acotaciones por grupo

	H-H	% H-H	H-M	% H-M	M-H	% M-H	M-M	% M-M
Inicio	1	13%	16	15%	7	21%	6	6%
Cuerpo	7	88%	90	82%	26	79%	83	88%
Cierre	0	0%	4	4%	0	0%	5	6%
Total	8	100%	110	100%	33	100%	94	100%

Finalmente, en el cuadro 8 muestro las cantidades y los porcentajes totales de palabras contables, turnos y acotaciones de acuerdo con la parte de la conversación en la que aparecen. En el corpus analizado, por lo tanto, no hay tendencias anómalas, ya que los parámetros revisados no presentan diferencias porcentuales significativas al compararlas entre sí; es decir, no hay una gran cantidad de acotaciones concentradas en inicios o cierres de conversación, que son las partes en las que los interlocutores no emplean tantas palabras o gastan muchos turnos. Por lo tanto, las acotaciones icónicas no son exclusivas de alguna parte de la conversación.

Cuadro 8. Distribución del corpus

	Palabras	% P	Turnos	% T	Acotaciones	% A
Inicio	2198	3%	575	7%	30	12%
Cuerpo	71721	95%	7484	90%	206	84%
Cierre	1406	2%	293	3%	9	4%
Total	75325	100%	8352	100%	245	100%

2.2. FRASE, ENUNCIADO Y ORACIÓN

Las acotaciones icónicas localizadas en el corpus analizado fueron clasificadas en tres grupos de acuerdo con su estructura sintáctica: frases y oraciones. La distribución total se puede apreciar en el cuadro 9.

Cuadro 9. Acotaciones por categoría sintáctica

Categoría	Cantidad	Porcentaje
Frase	45	18%
Oración	200	82%
Total	245	100%

Según el *Esbozo de una nueva gramática de la lengua española* (RAE 1973: 351), una frase es “cualquier grupo de palabras conexo y dotado de sentido” y aclara que “las oraciones son frases, pero no viceversa”; mientras que se considera oración a la “forma sintáctica que expresa la relación entre sujeto y predicado” (RAE 1973: 351).

Por su parte, la *Nueva gramática de la lengua española* (RAE-ASALE 2009: 58) menciona que las frases o sintagmas “constituyen unidades que desempeñan determinadas funciones sintácticas” y define el enunciado como una “unidad mínima capaz de construir un mensaje verbal” (RAE-ASALE 2009: 12). Al igual que en el *Esbozo*, en la *Nueva gramática* se aclara que un enunciado no es forzosamente una oración, a la cual define como “la unidad gramatical que el predicado forma con el sujeto” (RAE-ASALE 2009: 63).

En la presente investigación he considerado estas definiciones para clasificar las acotaciones icónicas en frases y oraciones. El concepto de enunciado será retomado en el capítulo siguiente.

2.2.1. Frase

En este grupo fueron clasificadas las acotaciones icónicas que no modifican verbos dentro de la misma acotación; pero que aportan información sobre el mensaje escrito por alguno de los participantes de la conversación. Dentro de este grupo se detectaron cuatro tipos de frase que responden a la clasificación gramatical tradicional: nominales, adjetivas, adverbiales y prepositivas.

1. FRASES NOMINALES. Son acotaciones cuyo núcleo es un sustantivo. La mayoría de estas fueron clasificadas de acuerdo con la cantidad de elementos sintácticos que presentaban en su construcción: adjetivo + núcleo (20), núcleo + adjetivo (21), núcleo + complemento determinativo (22), núcleo + aposición (23) o sólo núcleo (24):

(20) [Contexto: Metzi está descargando archivos cuando su conexión a internet empieza a fallar]

Metzi: (Carajo, justo ahora quiere fallas la conexión ¬__¬)

sXe: ***buena vibra***

Ok yo no tengo buenas vibras

Pero animo (?) xD

(21) [Contexto: Las interlocutoras se pelean por la posesión de personajes ficticios: Highness ya "tiene" uno y quiere otro que también le gusta a Vane-hija. Luego de una discusión, Highness lo obtiene por astucia: se "lleva" a ambos cuando se desconecta para dormir]

Highness: me voy a dorir

-se lleva a los dos- xD BUENAS NOCHES!!

Vane-hija: xD ok mami D: NOOO

.eco dramático-

(22) [Primer turno de una conversación]

Raisa: Rrrrrrrrrroy, rrrrrrrrrroy,

rrrrrrrrrooo

oo

oooooooooooooooooooooy ***sonidito de motor***

(23) [Contexto: Highness argumenta en una discusión que la relación entre dos personas del mismo sexo es simétrica]

Highness: hombre + mujer = cuadrado + triangulo = asimetria

hombre + hombre = cuadrado + cuadrado = simetria xD Y UN RECTANGULO PERFECTO

0 **-estilo homero simpson-** hummm figuuuuu

. los rectangulos son 2 cuadrados gheiiis

(24) [Contexto: sXe ha sufrido una decepción amorosa]

sXe: Necesito un abrazo ;_;

Metzi: u_U

Abrazo

Algunas de las frases nominales presentan dos particulares que pueden provocar confusiones y problemas en su clasificación: por una parte, la lectura de algunas dentro del contexto permite la recuperación de un verbo elidido (dar) que no aparece en ninguna parte de la conversación (25); por otra, existen frases escritas totalmente en inglés (26). En este capítulo sólo mostraré ejemplos de ambos casos, más adelante hablaré sobre su función dentro de la conversación.

(25) [Contexto: Spéculateur le envía la dirección de una página web en donde se ha publicado un video]

Spéculateur: viste el video n.n?
 Raisa: No, despues lo miro, me voy a comer
 Spéculateur: o_o
 que no es de madrugada o.o????
 comes en la madrugada o.o???
 estás deprimida o.o????
 Raisa: No, estoy enferma
 Y me fui a recostar a la tarde y me quedé dormida
 Recien me despierto
 Spéculateur: u.u
 de qué estas enfedmita o.o?
 cobijita [= *le da una cobijita*]
 Raisa: Resfrio
 Spéculateur: awww
 abasho
 té caliente [= *le da té caliente*]

(26) [Contexto: Yumi le cuenta a Nekoso Henryx~ que tiene tarea y le explica en qué consiste]

Yumi: yo tengo que hacer 2 power point
 me dijeron recién hoy, que se debe estar haciendo la presentación de lenguaje
 Nekoso Henryx~: omg ;W;
 *le hug*¹²
 Yumi: y tiene que ser larga, si debe durar 1 hora ;_;

2. FRASES ADJETIVAS. Son aquellas acotaciones cuyo núcleo es un adjetivo. En este grupo fueron detectadas cuatro tendencias: acotaciones formadas sólo por el adjetivo (27), adjetivo + modificador o modificador + adjetivo (28), adjetivo en inglés (29) y mezcla de inglés con español, en donde la frase en inglés *mode on* fue considerada un modo de anunciar la aparición de una acotación icónica (30).

¹² “Le... is the masculine singular definitive article of the French-language. Due to the widespread perception of *le* as being stereotypical of the language, it is often used by English speakers to Francize expressions or to mock sophistication in general. In rage comics, *le* serves as a preface to a word or sentence signifying an action, or in substitute of *the*”. *Le*. Consultado en <http://knowyourmemes.com/memes/le>

(27) [Contexto: Highness le pide insistentemente a Vane-hija que escriba pronto la continuación de una historia colectiva]

Vane-hija: listo

Highness: k cosa
o,o

Vane-hija: respondi

Highness: =O!

Vane-hija: **-bokiabierta-**

Vane-hija: xDDD
eso ke

Highness: contestaste
todo
en un abrir y cerrar
de ojos

(28) [Contexto: sXe revisa la lista de amigos¹³ de Delirious en un foro de discusión. Al ver que ella no tiene muchos y luego de enterarse de que Delirious no agrega gente a su lista por flojera, sXe le dice que buscará a una persona que, por lo que se puede ver en la conversación, no le agrada a su interlocutora]

sXe: Por que solo tienes 2 amigos?

Delirious: así de triste es mi vida (?)

sXe: xDDD
Pero crei que conocias a todo el mundo y eso xD

Delirious: yaya acabo de agregar a Kadaj -o- en una semana tendre 3 (?)

sXe: xDD
Pues echale ganas o.ó

Delirious: ash
-o-

Delirious: ya voy a darme vueltas por los perfiles
pues
>_>

sXe: Yo tengo mucho trabajo en el foro
Hola vida social (?)

Delirious: siiii
el sr. popularidad uwu

sXe: Yo no te olvido <3 (?)

Delirious: ay
es que
que hueva buscar a todos >:

sXe: Si quieres busco a tu amiwi therese

Delirious: JODETE
D:

sXe: xD de hecho creo que la vi por ahí

¹³ En Foros Dz existía la opción de crear una lista de personas que le agradaran a un usuario; las personas elegidas, sin embargo, sólo aparecían ahí si aceptaban una solicitud que los usuarios interesados enviaran al momento de agregarlos a dicha lista. Esta opción era útil, por ejemplo, cuando un usuario quería que sólo sus amigos pudieran leer y escribir mensajes en su libro de visitas, una página en donde cualquier usuario por defecto tiene la oportunidad de dejar el mensaje que quiera, principalmente saludos.

Delirious: >_>
andale
largate con ella
sXe: Pero ella no es sexye como tu D:
Delirious: que te largues con ella >_>
ardida mil

- (29) [Cierre de conversación]
Vane-hija: devo rme mami cuidate
Highness: nooooo
xD
NO PUEDES DEJARME
Vane-hija: xD emm si si puedo meawhahaha
Highness: pero pero pero
Vane-hija: pero nada Dx
Highness: D= ahora tu me castigas pendeja? xD
Vane-hija: xD sii
Highness: D= - **sad** -

- (30) [Contexto: Darío responde al intento de su interlocutor por enmendar un mensaje que escribió varios turnos atrás]
Darío De la Cerda: "nee ya pudrte y ponte a ahcer tu tarea >_>
Mode on: indignado"

3. FRASES PREPOSITIVAS. Sólo la acotación presentada en (31) pudo ser identificada como frase prepositiva.

- (31) [Contexto: Luego de escribir un mensaje a medias, y ante la duda de Metzti sobre lo que Dante quiso decir, él le pide que use su imaginación para entenderlo]
Dante: use su imaginacion
Metzi: ***Sin imaginación***

En el cuadro 10 muestro a detalle la cantidad de frases que fueron localizadas en el corpus. Como puede verse, la mayoría de ellas son frases nominales y existen pocas adjetivas; la aparición del resto de frases es casi nula. Al hacer una revisión por género, noté que las únicas dos frases adjetivas entre las acotaciones utilizadas por hombres corresponden a las formadas con la estructura *mode on* + N, ambas escritas por el mismo interlocutor y construidas con el mismo adjetivo. El resto de las acotaciones en forma de frases adjetivas y la frase prepositiva fueron escritas por mujeres. Resalta en este aspecto analizado la variedad sintáctica a la que recurren las mujeres cuando utilizan este tipo de recursos comunicativos.

Cuadro 10. Acotaciones en forma de frase

Tipo de frase		Cantidad	Porcentaje	
Frase nominal	Núcleo	Español	25	55.6%
		Inglés	1	2.2%
	Adjetivo + N	Inglés	4	8.9%
		Español	1	2.2%
	N + Adjetivo		2	4.4%
	N + C. determinativo		2	4.4%
	N + Aposición		1	2.2%
Determinante + N		Inglés	1	2.2%
F. adjetiva	Núcleo	<i>mode on</i> + N	2	4.4%
		Español	1	2.2%
		Inglés	1	2.2%
	N + modificador		2	4.4%
	Modificador + N		1	2.2%
Frase prepositiva		1	2.2%	
Total		45	100%	

2.2.2. Oración

Como muestra el cuadro 9 arriba, la quinta parte de las acotaciones icónicas encontradas en el corpus son frases, es decir, son construcciones sin verbo conjugado; el resto se presenta como oraciones, ya sean simples o compuestas.

En el cuadro 11 abajo presento la distribución total de acotaciones en forma de oración. Puede apreciarse que una gran cantidad de ellas se presentan en forma de oración simple, lo cual puede relacionarse con la búsqueda de brevedad o de simplicidad al momento de escribir en una conversación virtual, en donde se prefieren la comunicación sencilla (Garlito, 2011: 141) y los mensajes rápidos (Mayans, 2000). Es importante mencionar la presencia de una acotación con verbo en inglés, el cual ha sido contado como oración simple en este cuadro, pero que no fue considerado en los posteriores ni en el resto del presente capítulo; sin embargo, su función será analizada en el siguiente.

En el caso de las oraciones compuestas, la división por su relación sintáctica no es significativa, ya que la cantidad de acotaciones icónicas en forma de oraciones subordinadas es la misma que la de coordinadas, y como puede verse, los interlocutores no frecuentan el uso de las oraciones yuxtapuestas en este tipo de construcciones gramaticales.

Cuadro 11. Distribución de acotaciones como oraciones simples y compuestas

Tipo de oración	Cantidad	Porcentaje
Simple	175	88%
Infinitivo ¹⁴ y gerundio	2	1%
Subordinadas	12	6%
Coordinadas	11	5%
Total	200	100%

2.2.2.1. Transitividad de los verbos

De acuerdo con la *Nueva gramática* (RAE 2009: 2592), el concepto de transitividad se usa en dos sentidos: por un lado, el verbo es transitivo cuando requiere un complemento (sea directo o no) para completar su significación; por otro, un verbo es transitivo cuando exige un objeto directo. La clasificación de los verbos empleados en las acotaciones icónicas que presento a continuación responde a este último sentido: las oraciones que no exigieran un objeto directo fueron clasificados como intransitivos, mientras que aquellos que requieren tanto objeto directo como indirecto fueron considerados bitransitivos.

Los resultados consignados en el cuadro 12 muestran la preferencia de uso de verbos transitivos en la construcción de acotaciones; dado que la transitividad es considerada normal en español, esta información no es relevante. Sin embargo, es importante resaltar las apariciones mínimas de verbos copulativos y semicopulativos, ya que indican que las acotaciones icónicas no suelen predicar existencia o atributo. En el caso de las oraciones compuestas desgloso el tipo de verbos que son utilizados tanto en las oraciones principales como en las subordinadas.

Cuadro 12. Transitividad de los verbos de las acotaciones icónicas

Transitividad	Oración simple	Oración compuesta		Infinitivo y gerundio	Total	Porcentaje
		O. principal	O. subord.			
Intransitivo	42	7	7	1	57	26%
Transitivo	111	14	12	1	138	62%
Bitransitivo	20	2	2	0	24	11%
Copulativo	0	0	2	0	2	> 1%
Semicopulativo	2	0	0	0	2	> 1%
Total	175	23	23	2	223	100%

¹⁴ Se trata de “-no molestar”, un infinitivo exhortativo en oración independiente (RAE-ASALE, 2009: 3135).

2.2.2.2. Análisis de constituyentes

Varias de las acotaciones icónicas que presentan un verbo en su estructura incluyen diversos constituyentes típicos de las oraciones. En los siguientes apartados explico las tendencias generales de los elementos que fueron detectados en dichas construcciones gramaticales.

2.2.2.2.1. Sujeto

Tal como ocurre con frecuencia en las construcciones sintácticas del español (RAE-ASALE 2009: 68), la mayoría de las acotaciones presentan un sujeto tácito o implícito y muy pocas especifican quién realiza la acción. Es poco común encontrar frases en las que el emisor menciona su nombre o *nick* para aclarar que se trata del sujeto de un verbo (***koto muere***) o construcciones en donde se mencione a otros individuos u objetos que ocupen dicho lugar en la oración: el receptor del mensaje, personas ajenas a la conversación, objetos o circunstancias (***se hunde el lugar***).

Como mencioné en el capítulo anterior, el emisor de las acotaciones icónicas suele escribirlas en tercera persona del singular aunque él sea el sujeto de la oración, como puede verse en (32).

(32) [Contexto: Onai está dando gatitos en adopción, Metzi encuentra a un interesado y quiere que ellos se comuniquen para decidir algunos detalles sobre la entrega del animal]

Metzi: Bueno, cómo le hacemos owo?

Onai: uhm.....

xD

esperame

Metzi: ***Espera*** [en lugar de “Espero”]

Poco se ha mencionado sobre los motivos que tienen los interlocutores de una conversación vía internet para construir las acotaciones icónicas en tercera persona: por un lado, como mencioné en el capítulo anterior, presentan una similitud con las acotaciones de los guiones teatrales; por otro, al ser construidas de forma distinta al resto de las frases empleadas en el chateo, las acotaciones son más visibles; incluso es posible que se trate de una convención surgida a partir de formas previas de comunicación como el MUD y el IRC. Sin embargo, resulta interesante notar que, con esta práctica, el emisor del mensaje logra

describir sus acciones de una forma más objetiva, desde un punto de vista alejado de sí mismo; es decir, crea un efecto de desplazamiento (Langacker, 1985: 127).

Sin embargo, aunque el uso de la tercera persona sea un rasgo distintivo de las acotaciones icónicas, no se descarta la posibilidad de que el interlocutor se refiera a sí mismo por medio de un verbo conjugado en primera persona del singular (33).

- (33) [Contexto: Sweet Sacrifice está triste porque alguien envenenó a un gato que le gustaba y Heat la consuela]
SWEET SACRIFICE: ;,;
Heat: no llores...por favor nena
-te abrazo ams fuerte y te cargo

El tipo de sujeto de cada oración se presenta en el cuadro 13, en donde se demuestra que la mayoría de las acotaciones icónicas se construyen en tercera persona en singular. Cabe mencionar que el caso del verbo de la acotación marcada en (34) abajo resulta confuso e imposible de clasificar por dos motivos: el emisor de tal alterna el uso de acotaciones en primera y en tercera personas a lo largo de la conversación, y la forma en copretérito del verbo presenta la misma desinencia en ambas personas.

Cuadro 13. Persona del verbo

	Explícito				Implícito			
	O. simple	O. ppal.	O. sub.	Total	O. simple	O. ppal.	O. sub.	Total
1ª pers. sing.	0	0	0	0	3	3	3	9
3ª pers. sing.	2	0	2	4	170	20	15	205
Confuso	0	0	0	0	1	0	0	1

- (34) [Contexto: Sweet Sacrifice está triste porque alguien envenenó a un gato que le gustaba y Heat la consuela]
SWEET SACRIFICE: buaaaaaaaaaaaa!!!
 llorando desconsolada
Heat: no llores mi amor..no llores
-te abraza fuerte y te seca tus lagrimas- [= él te abraza fuerte]
SWEET SACRIFICE: ;,;
Heat: no llores...por favor nena
-te abrazo ams fuerte y te cargo [= yo te abrazo más fuerte]
SWEET SACRIFICE: amor....snif sniff
Heat: estas bien arianna?
-te miraba a tus ojos cristalinos y con lentes-
 [= él te miraba a tus ojos cristalinos y con lentes
 = yo te miraba a tus ojos cristalinos y con lentes]

2.2.2.2. Objeto directo

Las acotaciones icónicas que requerían objeto directo mostraron tres tendencias: especificarlo en la oración (es decir, un objeto directo léxico), recuperarlo por medio de un clítico o no especificarlo dentro de la construcción sintáctica. Así pues, pueden encontrarse algunas acotaciones como (35), en donde se identifica “un peluche” como objeto directo del verbo “dar”.

- (35) [Contexto: Highness está molesta por un comentario que escribió un tercero en su libro de visitas. El mensaje se desconoce¹⁵]
Highness: D= nito matar
 nito
 desaogarme
 con algo
Vane-hija: **-le da un peluche-**

Por lo general, la aparición de un clítico remite a un elemento ya mencionado en la conversación; otras veces se refiere al destinatario del mensaje. En el caso de (36) subrayo tanto el objeto al que se alude como el clítico que lo sustituye; en (37), el clítico “la” permite establecer una concordancia de género y número con el receptor del mensaje, con lo que es posible identificar a quién apretuja Raisa.

- (36) *Accelerator:* quieres ver el dibujo que hago *-.*?
-igual se lo muestra-

- (37) *Raisa:* NENAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
la apretuja
Nancy Hiwatari: como tahs?
Raisa: Bieen, pero te extraño monitaaa
 u_u

Finalmente, pueden darse casos en los que el objeto directo, a pesar de ser requerido por el verbo, no aparece dentro de la construcción sintáctica de la acotación como un constituyente localizable o como un clítico, esto se debe posiblemente a que el emisor alude a un objeto mencionado en mensajes anteriores escritos por él o por su interlocutor. En

¹⁵ Debido a problemas técnicos, el foro perdió toda la información creada entre el 15 de mayo y el 15 de junio de 2011 (mensajes y cuentas nuevas principalmente). El corpus utilizado para esta tesis fue reunido después de ese mes; por ello, los enlaces incluidos en algunas conversaciones son inválidos y es imposible recuperar la información que permita entender todo el tema de conversación.

(38), “sopita” es el referente anterior más cercano a la acotación, con lo que puede interpretarse que Spéculateur le da sopa a Raisa.

(38) [Contexto: Raisa le cuenta a Spéculateur que está enferma]

Spéculateur: u.u
de qué estas enfedmita o.o?
cobijita

Raisa: Resfrio

Spéculateur: awww
abasho
té caliente

n.n

Raisa: Sopita:3

Spéculateur: :3
da

Sin embargo, si el receptor del mensaje considera que la omisión del emisor se debe a que el objeto directo no especificado se encuentra en el contexto cuando el silencio tiene una finalidad, puede originarse una situación como la mostrada en (39), en donde Metzti se ve en una situación embarazosa por suponer que el objeto directo de “le destapa” (marcado con negritas) es “los ojos” (subrayado) debido a la reiteración de este objeto directo en acotaciones anteriores. Luego de que su interlocutor aclarara que su suposición es incorrecta, ella escribe otra acotación con objeto directo no especificado, lo cual promueve una pregunta de Dante y, como resultado, Metzti necesita preguntar por la información que falta en el discurso.

(39) *Dante:* que pelicula ve?

vera
pensaba ver

Metzti: Veo Estas ruinas que ves

Basada en la novela, creo que clasificación C porque salió un desnudo owo

Dante: oooh!

le tapa los ojos*

Metzti: Pasó hace diez minutos uwu

Dante: sigue tapandole los ojos* nwn

Metzti: No veo!

Dante: **le destapa***

Metzti: Ya veo owo

Dante: yo no dije que le destape los ojos:B

Metzti: O_O

Se tapa

Dante: los ojos?

Metzti: No sé, qué me destapó entonces? xD

Dante: use su imaginacion

En el cuadro 14 presento los tipos de objetos directos encontrados en las acotaciones icónicas. Cerca de la mitad de ellos son objetos directos léxicos, 36% corresponde a clíticos y el 17% restante no se especifica.

Cuadro 14. Tipos de objeto directo

OD	Total	Porcentaje
Léxicos	71	47%
Clíticos	54	36%
No especificados	26	17%
Total	151	100%

En el cuadro 15 se muestra la distribución de los objetos directos encontrados en las acotaciones icónicas por medio de una clasificación más detallada. Resalto algunos datos: de los 71 objetos léxicos utilizados, 66 se refieren a objetos concretos inanimados; entre los 54 introducidos como clíticos, 30 aluden al receptor del mensaje y 13 a terceros, es decir, a personas o personajes distintos a los interlocutores de la conversación que son mencionados en ella. La aparición de objetos directos abstractos es nula, esto es una pista más para comprobar la relación de las acotaciones icónicas con la aportación de información relacionada con el contexto físico o con la interacción de los interlocutores de una conversación en un espacio virtual en donde es posible predicar sobre elementos físicos que en realidad no existen.

Cuadro 15. Distribución de objeto directo

Objeto directo	Emisor	Receptor	Tercero	O. concreto	Total
Léxico	0	2	3	66	71
Clítico	6	30	13	5	54
No especificado	0	12	4	10	26
Total	6	44	20	81	151

Finalmente, llama la atención el hecho de que sólo las oraciones con verbos conjugados en primera persona incluyan objetos directos en forma de clíticos de segunda persona (“te”) cuando buscan comunicar que la acción afecta al receptor del mensaje. En las oraciones con verbos conjugados en tercera persona, los clíticos de objeto directo que aluden al receptor también se encuentran en tercera persona.

2.2.2.2.3. Objeto indirecto

A diferencia de los objetos directos, las acotaciones que implicaban la existencia de un objeto indirecto presentaban un elemento gramatical que lo indicara. Predominó la presencia de éste en forma de clítico (le y se), aunque sólo uno de estos casos apareció como parte del verbo (“sigue tapandole los ojos*”), con lo cual se incluía al receptor o al emisor como afectado o beneficiado de la acción realizada. En (40) aparecen ambos casos: Vane-hija es el objeto indirecto en las dos acotaciones marcadas:

- (40) [Contexto: Vane-hija debe ausentarse un momento y se lo comenta a su interlocutora. Previamente, Vane-hija menciona que estuvo llorando porque su hermano no estaría en su casa durante un tiempo, se desconoce si la respuesta de Highness busca alegrarla, si ella olvidó el tema o si no lo relacionó con la causa del ardor de ojos de Vane-hija]
- Vane-hija:* vine
-se talla los ojos- ME ARDEN PUTOS! xD
- Highness:* D: falta de porno hija **-le da una revista-**

En muy pocos casos los participantes escribieron acotaciones con duplicación de objeto indirecto; no obstante, en cuatro de cinco casos se aludía a un personaje o a un elemento distinto a los interlocutores de la conversación. Tal es el caso de (41), en donde el objeto indirecto de la acotación en negritas es un peluche que “posee” Highness gracias a la integración de este elemento en la conversación por medio de una acotación previa (subrayada en el ejemplo):

- (41) [Contexto: Highness está molesta y necesita desahogarse con alguien, pero Vane-hija tiene que desconectarse, por lo que le “da” un peluche para que se calme]
- Vane-hija:* -le da un peluche-
 cuidate mami
 jane¹⁶
- Highness:* ;_ mala
-le saca la cabeza al peluche-

A continuación, en el cuadro 16, se muestra la distribución de los objetos indirectos aludidos en las acotaciones. Los objetos indirectos presentados como clíticos predominan, sobre todo aquellos que se refieren al receptor del mensaje. En segundo lugar, aunque con

¹⁶ Despedida en japonés equivalente a “nos vemos”.

mucha menor proporción, se encuentran los clíticos que se relacionan con el emisor. Nuevamente, esto aporta pruebas para confirmar que uno de los usos principales de las acotaciones icónicas consiste en establecer condiciones para que sea posible la interacción entre los interlocutores.

Cuadro 16. Objetos indirectos aludidos

Objeto indirecto	Emisor	Receptor	Tercero	Cosa	Total
Léxico	0	1	2	1	4
Clítico	6	37	1	0	44
No especificado	0	1	0	0	1
Total	6	39	3	1	49

2.2.2.2.4. Complemento circunstancial

En algunos casos, las acotaciones icónicas en forma de oración incluyen uno o dos complementos circunstanciales. Los que identifiqué en el corpus fueron los siguientes:

1. LUGAR. Existen dos posibilidades principales en estos constituyentes: que se refieran a un lugar concreto cercano o visible para alguno de los interlocutores o que indiquen la existencia de un espacio virtual común en donde los participantes se ubiquen para desarrollar acciones. En (42), sXe se refiere a un sitio visible en su pantalla hacia el cual desplaza el puntero del mouse; en cambio, en (43) se establece la existencia de un espacio común en donde Highness y Vane-hija se encuentran, con lo cual es posible que la primera se esconda detrás de la segunda:

(42) [Contexto: sXe está decidiendo si compra o no un objeto para regalárselo a la persona que le gusta, por lo que le pide un consejo a su interlocutora. Mientras eso ocurre, él ve la página de compras en línea en donde encontró una oferta del producto]

sXe: Entonces, oferta, no oferta? ;o;

pone el mouse en el boton de buy

(43) [Inicio de conversación]

Highness: hijaa - **se esconde detras de ella**-

Vane-hija: dime mami

Highness: hola xD

2. MODO. Los complementos circunstanciales de modo en las acotaciones icónicas localizadas presentan una distribución equitativa entre la expresión de la manera en la que se realiza una acción y la forma de sentirse de su emisor. En (44), el complemento de modo especifica cómo es el llanto de Sweet Sacrifice; mientras que en (45) aclara cuál es la reacción o el sentimiento de sXe ante la situación presentada, cuyo contexto (el comentario que se alude en la conversación) sólo es conocido por ellos.

(44) [Contexto: Sweet Sacrifice está triste por la muerte de un gato que le gustaba]

SWEET SACRIFICE: buaaaaaaaaaaa!!!

llorando desconsolada

(45) [Inicio de conversación]

Spáculiarlo: Tu comentariooooow! *le apreta los cachetes*

sXe: Yo creí que ya lo habías leído xDD

se siente intimidado

3. CAUSA. Muy pocas acotaciones incluyen la razón por la cual se realiza la acción. En las oraciones simples, cinco incluían esta información; en las compuestas, sólo una. En el caso de (46), Lalo menciona a qué se debe su llanto.

(46) *Lalo:* ¿cómo te va?

;D

Metzi: Bien, bien xD A ti?

Lalo: bien, la escuela, el trabajo >w<U y mi novia hermosa n///n
soy feliz ^^

Metzi: Qué bueno n_n

Hay que ser feliz:3

Lalo: claro TwT <--- **chilla de felicidad**

viva la felicidad miau!

4. TIEMPO. Cuatro acotaciones incluían complementos de tiempo, en dos de ellas, como la mostrada en (47), el complemento fue utilizado para indicar la repetición de una acción:

(47) [Contexto: Las interlocutoras se pelean por la posesión de personajes ficticios: Highness ya “tiene” uno y quiere otro que también le gusta a Vane-hija. Ambas participantes entran en una dinámica de “quitarle” una a la otra el personaje, el cual es visto como un ser vivo que está presente en un espacio compartido]

Vane-hija: xD ya tengo JOHAN ES MIO!

-lo mete a una bolsa de papitas sabritas-

Highness: -se lo quita- es tu posible padre tmb

Vane-hija: me gusta el incesto **-se la quita de vuelta-**

4. CANTIDAD. Sólo la acotación marcada en (48) presenta este tipo de complemento.

(48) [Contexto: Heat intenta consolar a su interlocutora abrazándola]

Heat: bueno..eso te debe doler mucho a ti
lo siento mucho
lo siento mucho
-te pego mas a mi y e apachurro en mi cuerpo-

5. INSTRUMENTO. Sólo la acotación que aparece en (49) muestra este complemento.

(49) [Contexto: Las interlocutoras están tristes y han llorado. Luego de contarse mutuamente sus problemas, Highness intenta alegrar la conversación para animar a Vane-hija]

Highness: soy
una maquina de moco
3 ¿quieres? estan saladitus
y viscosos
D:!
Vane-hija: xDDDD rayos.. -le da un pañuelo- xD ascoooo!!!
xD
Highness: xD
-se limpia la nariz y le escurre x lamano- xD EWWWW
Vane-hija: xDDD!!!! EWWW!!!! **-le limpia la mano con una camisa-**

2.2.2.2.5. Complemento de régimen

Hubo tres casos de acotaciones construidas con verbos de régimen prepositivo, las cuales sólo serán enlistadas en este apartado: *se **acuerda de** las alitas*, ***creo en** el amor* y **-se obsesiona con** la canción.¹⁷

2.2.2.2.6. Predicado nominal

Finalmente, en el corpus aparecieron dos oraciones simples y dos oraciones compuestas que contaban con predicado nominal: las simples presentan verbos semicopulativos (***se vuelve** chica*, **se hace** bolita*) y, en el caso de las compuestas, las oraciones subordinadas se construían con verbos copulativos (*Va a chismearle a Raz que Koto **es** masoca*, *esperando el “pero **fue** Michelle”¹⁸).

¹⁷ El último ejemplo de este grupo no cuenta con un guion al final de la oración para indicar que la acotación termina.

¹⁸ Es el único caso de acotación icónica que cita una frase como referente contextual.

2.3. UBICACIÓN DE LA ACOTACIÓN EN EL MENSAJE

Para entender mejor el tipo de relación sintáctica que puede existir entre una acotación y el resto del mensaje escrito del interlocutor en turno, es necesario explicar en qué partes del mensaje pueden hallarse las formas analizadas. Se encontraron tres tendencias:

1. EN UNA LÍNEA CON TEXTO ADICIONAL. Una acotación puede acompañar oraciones o párrafos, emoticonos o signos de apoyo en una línea enviada dentro de un turno, así se encuentre entre varias líneas más escritas por un interlocutor.¹⁹ Por lo tanto, la frase analizada puede aparecer en cualquiera de las siguientes posiciones:

a) *Antes de texto adicional:*

(50) *Metzi: *Le da enchiladas** Vengo rápido o lo que podría considerarse tal

b) *Entre texto, sin alterar la fluidez de la lectura:*

(51) *Raisa: Dale >w<!! *la apretuja** Tenemos mucho que hablar u_U

c) *Después de texto adicional:*

(52) *Dante: linda boca! *mete cabeza**

2. EN UN MENSAJE DE VARIAS LÍNEAS. A diferencia del grupo anterior, la acotación se encuentra sola, acompañada por texto mandado por un interlocutor en el mismo turno en líneas adicionales. Fueron identificados tres casos:

a) *Al inicio del mensaje:*

(53) *Vane-hija: -le da un peluche-
cuidate mami
jane*

b) *Entre líneas de mensaje:*

(54) *Nancy Hiwatari: ya me toca x_____x
Raisa: GOO!!
la apapacha
Vas a responder bien nena*

¹⁹ Como han mencionado algunos investigadores (Crystal, 2006: 251-252; Baron, 2008: 56), en la mensajería instantánea es común leer un mensaje escrito y enviado en varias líneas debido a la mínima cantidad de participantes de la conversación, lo cual no puede hacerse en cualquier canal de chat sin que se pierda la coherencia o parte del sentido del texto. Hay dos modos de nombrar esta práctica comunicativa: cuando una persona envía por mensajería instantánea dos o más construcciones gramaticales y cada una de ellas tiene sentido individualmente se le considera una *secuencia*; cuando se trata de un enunciado dividido en dos o más transmisiones se le llama *utterance chunking* o *ruptura de enunciado* (Yus 2010: 216).

c) *Al final del mensaje:*

(55) *Dante:* con que empiezo
 a ya con el sueño
 fue extraño o_o
 hubo una especie de confusion amorosa entre sir light y yo
tiembla*

3. LIBRES. En esta investigación se considera que una acotación icónica es libre cuando dicha frase es la única línea de texto enviado por el interlocutor en turno:

(56) *Delirious:* Quiero hacer cosplay²⁰ de Alone
 ;O;
 crees que me quede Roy? ewe
sXe: Seh
 Si tuvieras mas boobs podrías hasta de Sasha xD
Delirious: ***se trauma porque le dijo plana***
sXe: No estás tan plana xD

Luego de agrupar y contar las acotaciones icónicas por su ubicación dentro del mensaje del interlocutor en turno obtuve los resultados que aparecen en el cuadro 17. La tercera parte de las acotaciones se localizaron al final del mensaje de su emisor; mientras que la mayoría de los grupos restantes mantiene una proporción similar de acotaciones. Las formas analizadas no fueron utilizadas en ningún caso para sustituir algún complemento requerido en las oraciones.

Cuadro 17. Acotaciones por ubicación en turnos de emisión

Ubicación	Cantidad	Porcentaje
Antes de oración	33	14%
Entre oraciones	10	4%
Después de oración	34	14%
Al inicio del mensaje	30	12%
Entre líneas	27	11%
Al final del mensaje	79	32%
Libres	32	13%

²⁰ “Hacer cosplay” implica caracterizarse (disfrazarse, maquillarse e incluso actuar) como un personaje de alguna serie de televisión, videojuego o cómic.

Es importante hacer énfasis en el 4% de las acotaciones escritas entre oraciones o signos en una línea de mensaje, ya que sólo dos de ellas se encuentran entre dos oraciones, el resto se ubica ya sea entre una oración y un signo de apoyo o una interjección, o entre dos signos de apoyo. Los usuarios no escriben ninguna de estas formas sintácticas en zonas que interrumpen o perturben la continuidad de otras oraciones, ya que esto dificultaría la interpretación y la fluidez en la lectura del mensaje.

2.4. RELACIÓN SINTÁCTICO-TEMÁTICA DE LA ACOTACIÓN CON EL MENSAJE

Finalmente revisé si existía relación sintáctico-temática entre el mensaje escrito por un emisor y la aparición de una acotación en el mismo turno. A continuación explicaré los parámetros y las tendencias de las frases estudiadas:

1. INDEPENDIENTE. La acotación icónica no está subordinada al mensaje escrito de uno de los interlocutores, puede ser suprimida de tal sin alterar su lectura o es una acotación libre. En (57), “busca una blusa” funciona como una oración complementaria del texto, es decir, sólo agrega información que, de no introducirse, no afectaría la continuidad del mensaje de Sakura Kyori.

(57) *Sakura Kyori*: bien creo que es hora de salir
030
busca una blusa

2. DEPENDIENTE. La acotación icónica necesita o se complementa con la información aportada por el texto escrito en el turno del autor del mensaje para que el receptor de tal pueda entenderla. Este es el caso de (58), en donde la acotación no se explica por sí misma sin conocer el texto anterior a su aparición en el discurso de Darío.

(58) *Darío De la Cerda*: no es facil decidir dodne vivir - **lo dice por exp-**

3. REGENTE. La acotación icónica aparece al inicio del mensaje y se convierte en la frase principal que guía el contenido del resto de las líneas escritas por el interlocutor en turno. En (59), el comentario de sXe surgió por la acotación “buena vibra” (en donde muy probablemente se omitió un verbo de transferencia) como respuesta al mensaje de Metzi.

- (59) *Metzi*: (Carajo, justo ahora quiere fallas la conexión ¬__¬)
sXe: ***buena vibra***
 Ok yo no tengo buenas vibras
 Pero animo (?) xD
Metzi: xD
 Gras

4. EXPLICATIVA. La acotación es usada para repetir información o aclarar el uso de un elemento escrito en el mensaje, por lo general emoticonos. En el caso de (60), la acotación repite lo que se expresa con el emoticono “=O”, que representa una cara con una boca abierta.

- (60) *Vane-hija*: respondi
Highness: =O!
-bokiabierta-

5. CIERRE DEL DISCURSO. Hubo un caso (61) en el cual la acotación empleada no aportaba información al mensaje; sin embargo, debido al contexto en el que aparece, es posible interpretar que el emisor del mensaje indica por medio de ella que su turno de palabra ha terminado y que no tiene nada más que decir.

- (61) *Metzi*: u_u
 Ánimo, al menos sabrás en dónde está y por qué ya no se hablan
 Si se da el caso, digo o_o
 Y seguiré con mi sermón cuando vuelva D:
sXe: ok ;_;
Metzi: Enfréntate a tus miedos D:
Fin del discurso

Como puede verse en el cuadro 18, la mayoría de las acotaciones son independientes, con ello puede afirmarse que el uso de estas frases no es indispensable sintácticamente en una conversación de mensajería instantánea y que uno de sus rasgos consiste, precisamente, en no convertirse totalmente en parte textual de la intervención de uno de los interlocutores; sin embargo, puede haber casos como el 10% restante de ejemplos encontrados en los que el mensaje y la acotación estén relacionados.

Cuadro 18. Relación sintáctico-temática de las acotaciones con el mensaje

Tipo	Cantidad	Porcentajes
Independiente	225	92%
Dependiente	8	3%
Regente	5	2%
Explicativa	6	2%
Cierre de discurso	1	1%
Total	245	100%

2.5. CASOS CONFLICTIVOS

Hubo nueve casos de construcciones sintácticas delimitadas gráficamente con asteriscos o guiones que, a pesar de verse como una acotación icónica, no pueden ser clasificadas como tales debido a que insertan información ligada directamente con el mensaje previo del interlocutor en turno en forma de aposiciones, oraciones subordinadas, diálogos o aclaraciones; se trata, por tanto, de muestras que deberían leerse como notas entre paréntesis o entre comas. Estas frases y oraciones no fueron contempladas en ninguno de los cuadros presentados en esta investigación; sin embargo, considero importante mencionarlas porque pueden ser vistas como un indicio de su desplazamiento hacia otros ámbitos que no han sido documentados en trabajos anteriores.

A continuación presento dos casos de este tipo: en (62), la oración entre asteriscos funciona como una oración subordinada relativa explicativa de “mi amiga”; mientras que en (63), la línea entre guiones puede leerse como un mensaje directo, no inserta información no verbal ni habla de una conducta de la emisora.

(62) *Vane-hija*: xDDD dijo mi amiga***que tampoco es lesbiana*** que ella tambien penso que era chico pero que se imagina que lo es xD.

(63) *Highness*: perdi
mi infancia
me identifico un poco con michel jackson

Accelerator: **-eso explica mucho (?)**-

CAPÍTULO 3 ANÁLISIS SEMÁNTICO DE LAS ACOTACIONES ICÓNICAS

3.1. ANÁLISIS SEMÁNTICO DE LOS VERBOS

La mayoría de las acotaciones icónicas encontradas en el corpus analizado son oraciones, las cuales predicen acciones de los interlocutores de una conversación. Por ello, antes de explicar tanto la función como el uso de las acotaciones, considero importante revisar la carga semántica de los verbos presentes en estas formas sintácticas para determinar qué tipo de acciones expresan.

Con el fin de simplificar las explicaciones pertinentes en este apartado, decidí revisar cuatro propuestas teóricas para clasificar los verbos de las acotaciones de acuerdo con su entrada léxica (Cano, 1981; Levin, 1993; Van Valin, 2005; García-Miguel, en línea). A pesar de que estas propuestas coincidían en varios casos, ninguna de ellas por sí misma me permitió clasificar los verbos satisfactoriamente, principalmente en aquellos casos donde consideré que la entrada léxica utilizada por los autores no se relacionaba con lo que el emisor quería transmitir en su mensaje. Por ello, la clasificación en ocho grupos que presento a continuación parte de una mezcla de las propuestas de Cano y Levin, e incluye algunas aclaraciones contempladas en la *Base de datos de Verbos, Alternancias de Diátesis y Esquemas Sintáctico-Semánticos del Español (ADESSE)*, proyecto dirigido por García-Miguel.

1. MOVIMIENTO. En este grupo fueron clasificados los verbos que indican la ubicación o el desplazamiento de algo o alguien parcial o totalmente en el espacio, en la mayoría de los casos con volición. Se incluyen tres subgrupos:

a) *Contacto*. El sujeto se mueve para tocar a otro, lo cual puede tener un efecto o no sobre el objeto afectado. La acotación mostrada en (1) indica el movimiento de alguna extremidad de Dante, quien realiza la acción porque su interlocutor se burló de la voz de otra persona que ambos conocen.

- (1) *Dante:* **lo golpea***
Anarchy Ankh: aysh tu sabes que no tiene la mejor voz del mundo xD
Dante: no la quiero para que me cante

b) *Desplazamiento*. Se considera que un verbo pertenece a este grupo cuando predica que el sujeto o parte de él se mueve de un lugar a otro. La acotación presente en (2) indica que existe desplazamiento total de un cuerpo en el espacio: Highness se aleja de Accelerator al saber que a ella le gusta alguien (cuyo *nick* es Glory) a quien Highness considera repulsivo.

- (2) *Accelerator*: y dile a Glory que deje de estar pensando a toda hora que se volviera un pinche perverso -3-
y es demasiado lindo para volverse así ;u;
Highness: estas loca
glory lindo????? O_O!
D= es un gordo feo!
Accelerator: sep n3n
Highness: ewww te gusta glory D: asco
-se aleja corriendo de ella-

c) *Locativos*. En este grupo se incluyen los verbos relacionados con cambios de postura del cuerpo, los que indican que el sujeto toma un objeto de su locación original y lo coloca en otro, y el verbo “esperar”.²¹

2. PERCEPCIÓN. Bajo este rubro fueron clasificados aquellos verbos que implican obtención de información del mundo por medio de los sentidos o a través de un proceso cognitivo. Los verbos de percepción se dividen en cuatro subgrupos:

a) *Emoción*. Los verbos clasificados como emocionales implican sentimientos o reacciones anímicas por parte del emisor de la acotación. En la mayoría de los casos, el emisor usa acotaciones con esta clase de verbo para informar a su interlocutor sobre la reacción que tuvo ante alguno de sus comentarios o ante algún factor externo a lo tratado en la conversación. En (3), Accelerator anuncia su estado de ánimo (reforzado con el emoticono “ಠ_ಠ”) y crea un tema de conversación al mencionar la causa de su enojo.²²

- (3) *Accelerator*: **se enfurece**- ಠ_ಠ
ala shit este tipo se esta pasando!!
<http://www.forosdz.com/foro/21556869-post68.html>

²¹ Se considera la tercera acepción del verbo: “Permanecer en sitio adonde se cree que ha de ir alguien o en donde se presume que ha ocurrido algo” (RAE, en línea: esperar).

²² Como mencioné en páginas anteriores, es imposible ver el contenido de algunas páginas de internet que aparecen en el corpus, por lo que se desconoce el mensaje que molestó a Accelerator.

b) *Cognición*. En este grupo fueron agrupados verbos relacionados con procesos mentales; es decir, acciones que realiza el emisor con el pensamiento. En (4), Kyori introduce información a la charla por medio de una acotación que utiliza un verbo de este tipo. Esta frase, al igual que la respuesta de sXe, se refiere a información que ambos interlocutores conocían previamente y no existen pistas en el resto de la conversación que indiquen de qué lugar están hablando.

- (4) sXe: Además ayer mi ma hizo pollito <3
 Kyori: con papas?
 sXe: con pimiento y cebolla xD
 Como si fuera alambre
 Kyori: nunca eh probado cosas así D:
 sXe: Pues de lo que te pierdes -o-
 De hecho ayer fue la primera vez que mi ma hizo el pollo así xD
 sXe: Por que no sabia como hacer las fajitas que compro mi abuelo
 Yo le dije que las queria a la bbq pero me ignoró >_>
 Kyori: BBQ
 Q_Q
se acuerda de las alitas
 sXe: Hace mucho que no voy T_T

c) *Percepción sensorial*. Son aquellos verbos relacionados con los sentidos físicos; aunque en el corpus analizado solamente fueron localizados algunos relacionados con el oído y con la vista. En (5) se muestra un fragmento de conversación en donde sXe utiliza dos acotaciones con verbos de este tipo con dos objetivos: la primera indica que obedece la petición de su interlocutora y se dispone a leer un mensaje que probablemente mencionaba algún problema que tuvo Raisa con algunas fotografías suyas; la segunda, en cambio, la utiliza para justificar la línea previa a la acotación.

- (5) Raisa: U_U
 sXe: Foto *-*
 Raisa: Lee le plurk
 sXe: ***va a ver***
 Ah xD
 Pero si tu eres fotogenica o_o
ve su avatar

d) *Atributo*. Estos verbos aparecen en dos situaciones:

i. cuando el emisor indica una comparación entre él y otro individuo por medio de la cual se percibe como una entidad que ha adoptado las características de un elemento referido; es decir, se establece un símil entre quien refiere y lo referido. Esto ocurre en el caso del verbo “sentirse” y de la expresión en inglés “*feel like*” como muestra la identificación de Nekoso Henryx~ con un alquimista (en este caso se identifica con un personaje de la novela homónima de Paulo Coelho), con lo cual pretende justificar por qué puede convertirse en viento en (6):

(6) Yumi: aburrición~
 Nekoso Henryx~: vuela owo
 Yumi: no puedo
 Nekoso Henryx~: mmm :/
 Yumi: o.o
 Nekoso Henryx~: principiantes uwu
 Yumi: hazlo tú
 Nekoso Henryx~: yo
 si puedo
 convertirme
 en viento
feel like an alchemist

ii. cuando se agrega información adicional a una acotación en forma de oración compuesta, en donde dicho verbo es el núcleo de una oración subordinada como el caso de (7), que especifica qué le contará Metzi (interlocutor en turno) a Raz (una persona ajena a la conversación) sobre sXe (también llamado Koto, el receptor de la acotación) de acuerdo con lo que se menciona en la conversación: sXe es “masoca” (masoquista):

(7) sXe: *escucha a arjona*
 Metzi: o.oU
 sXe: Me cae que si soy masoca
 Metzi: Te cae? Hasta ahorita?
 sXe: HAHAHAHA chistosa >_<
 Metzi: ***Va a chismearle a Raz que Koto es masoca***

3. ESTADO O CONDICIÓN. Estos verbos implican que un objeto afectado mantiene su existencia o la ha cambiado por causa de un agente externo. Gran parte de las acotaciones que presentan esta clase de verbos normalmente se utilizan en expresiones en sentido

figurado, exageradas o poco probables. En (8), sXe se “convierte” en mujer como parte del juego que establece con Delirious luego de saber que ella no tiene amigas. Nótese el uso de los signos de interrogación entre paréntesis, los cuales nos permiten interpretar que posiblemente los mensajes no deban tomarse en serio.

- (8) *Delirious*: Lo más cercano a amiga que tenía era Lust y se fue a la basura
 más de lo que ya estaba
sXe: Entonces sere tu amiga (?)
Delirious: es lo que siempre eh deseado (?)
sXe: 🍷 *se vuelve chica*
 Hablemos de koreanos sexys (?)
Delirious: no me mojo por esas cosas amiga eh

4. POSESIÓN Y TRANSFERENCIA. Indican la existencia de un objeto que posee u obtiene alguno de los interlocutores y que posteriormente transfiere o recupera de forma temporal o permanente. En el caso de (9), Vane-hija utiliza una acotación icónica para comunicar su intención de prestarle un pañuelo a Highness ante el repentino escurrimiento nasal que aparentemente tiene.

- (9) *Highness*: soy
 una maquina de moco
 3 ¿quieres? estan saladitus
 y viscosos
 D!
Vane-hija: xDDDD rayos.. **-le da un pañuelo-** xD ascoooo!!!

5. COMUNICACIÓN. En este grupo fueron incluidos los verbos que indican transmisión de información, sea de forma oral o escrita. Algunos de estos verbos aparecían en oraciones compuestas como la presentada en (10), donde Delirious expresa su alteración emocional luego de que su interlocutor mencionara el tamaño de sus senos.

- (10) *Delirious*: Quiero hacer cosplay de Alone
 ;O;
 crees que me quede Roy? ewe
sXe: Seh
 Si tuvieras mas boobs podrías hasta de Sasha xD
Delirious: *se trauma porque le dijo plana*

6. DISPOSICIÓN. Este grupo está conformado por verbos que indican la intención o la aptitud de un sujeto para realizar un acto. En el caso presentado en (11), sXe comunica su intención de evitar cualquier contacto con una persona que él trata con frecuencia.

(11) sXe: A ver que pasa con esta chica pues
la evita

7. CONSUMO. Se incluyen en este grupo los verbos que implican ingestión de alimentos como el caso de “comer” que aparece en (12). En este caso, la acotación responde a otra escrita previamente.

(12) Metzi: *Le da enchiladas* Vengo rápido o lo que podría considerarse tal owo
Dante: **come feliz***

8. ACTIVIDAD. Verbos que no se incluyen en los grupos anteriormente mencionados.

En el cuadro 19 muestro las listas de los verbos que conforman cada uno de los grupos mencionados, así como su frecuencia de uso y el porcentaje que representan del total. Como puede verse, casi la mitad de los verbos utilizados predicen movimiento, los cuales se relacionan con el espacio físico y con la interacción de los interlocutores de las conversaciones virtuales. Con ello se comprueba una vez más que una de las funciones más importantes de las acotaciones icónicas consiste en introducir información sobre el contexto físico ausente y crear un espacio virtual en donde los participantes pueden actuar.

Cuadro 19. Distribución de verbos por clasificación semántica

Porcentajes sobre cantidad de verbos
Total de verbos en acotaciones: 224 (100%)

Movimiento Total: 105 (47%)	Contacto 47 (21%)	abrazar	5	2%	lamer	3	1%
		apachurrar	1	>1%	morder	2	1%
		apapachar	2	1%	mordisquear	1	>1%
		apretar	1	>1%	patear	4	2%
		apretujar	2	1%	pegar (golpear)	4	>1%
		azotar	1	>1%	picar	8	4%
		<i>bite</i>	1	>1%	<i>poke</i>	1	>1%
		dar (pegar)	4	2%	sobar	5	2%
		estrujar	1	>1%	tallar	1	>1%
		golpear	1	>1%			
Desplazamiento 35 (16%)	alejarse	2	1%	llevar	2	1%	
	alzar	1	>1%	jalar	1	>1%	
	brincar	1	>1%	mandar	2	1%	
	caer	1	>1%	nadar	1	>1%	
	desviar(se)	2	1%	pasar	1	>1%	
	echar	2	1%	pegar (acercar)	1	>1%	
	empujar	1	>1%	revolcarse	1	>1%	
	escurrir	1	>1%	sacar	5	2%	
	esquivar	1	>1%	tirar	4	2%	
	huir	2	1%	traer	1	>1%	
ir	1	>1%					
Locativos 23 (10%)	acostarse	1	>1%	esperar	6	3%	
	acurrucarse	3	1%	hacer ²³	1	>1%	
	cargar	2	>1%	meter	2	1%	
	esconderse	3	1%	poner	3	1%	
	hundirse	1	>1%	temblar	1	>1%	
Percepción Total: 48 (21%)	Emoción 17 (7%)	aburrirse	1	>1%	morir ²⁴	3	1%
		aguantar (la risa)	1	>1%	obsesionarse	1	>1%
		alocarse	1	>1%	reaccionar	1	>1%
		chillar	1	>1%	reír	1	>1%
		enfurecerse	1	>1%	sentirse	1	>1%
	llorar	2	1%	traumarse	2	1%	
	molestar	1	>1%				
	Cognición 14 (6%)	acordarse	1	>1%	<i>googlear</i> ²⁵	1	>1%
		averiguar	1	>1%	ignorar	1	>1%
		buscar	5	2%	interpretar	1	>1%
creer		1	>1%	recordar	2	1%	
entender		1	>1%				

²³ "Dejar espacio para alguien o algo modificando la disposición de las personas o de las cosas" (RAE, en línea: s.v. hacer).

²⁴ "Sentir muy intensamente algún deseo, afecto, pasión, etc." (RAE, en línea: s. v. morir).

²⁵ Buscar en Google.

Percepción (cont.) Total: 48 (21%)	Sensorial 11 (5%)	escuchar	2	1%	señalar ²⁶	1	>1%
		mirar	3	1%	ver	4	2%
		mostrar	1	>1%			
	Atributo 6 (3%)	<i>feel</i>	2	1%			
		sentirse	2	1%			
		ser	2	1%			

Estado o condición Total: 25 (11%)	abrir	1	>1%	limpiar	4	2%
	asfixiarse	1	>1%	matar	2	1%
	dejar (azul)	1	>1%	revivir	1	>1%
	despertar	1	>1%	secar	1	>1%
	destapar	1	>1%	seguir	1	>1%
	dormir	3	1%	tapar	4	2%
	electrocutar	1	>1%	tardar	1	>1%
	embarrar	1	>1%	volverse	1	>1%

Posesión y transferencia Total: 20 (9%)	dar	8	4%	recuperar	1	>1%
	ofrecer	1	>1%	robar	1	>1%
	pasar	1	>1%	tener	2	1%
	quitar	6	3%			

Comunicación Total: 6 (3%)	chismear	1	>1%
	decir	3	1%
	<i>plurkear</i> ²⁷	1	>1%
	soltar (la sopa)	1	>1%

Disposición Total: 2 (1%)	evitar	1	>1%
	intentar	1	>1%

Consumo Total: 2 (1%)	comer	1	>1%
	deshidratarse	1	>1%

Actividad Total: 16 (7%)	amarrar	1	>1%	hacer	2	1%
	bailar	1	>1%	jugar	2	1%
	bendecir	2	1%	resoplar	1	>1%
	dar (hacer)	2	1%	servir	1	>1%
	despeinar	1	>1%	trabajar	1	>1%
	escupir	1	>1%	vomitarse	1	>1%

²⁶ “Hay un grupo de verbos de ‘percepción’ de sentido claramente ‘causativo’, y, por tanto, ‘activo’. En general, su sentido podría parafrasearse como «hacer que alguien vea (sepa) algo» (Cano, 1981: 174).

²⁷ Escribir un plurk. Véase la nota 11.

3.2. ANÁLISIS DE SENTIDO DE LAS ACOTACIONES ICÓNICAS

En el presente apartado explicaré brevemente dos aspectos relacionados con el sentido de las acotaciones icónicas dentro de las conversaciones analizadas: por una parte, expondré la función de las acotaciones en el mensaje del emisor y el uso que le da a estas frases, distinción que considero importante debido a que la función de una acotación icónica (lo que se dice) no siempre coincide con su uso (para qué se dice). Por otra parte, mencionaré aspectos relacionados con la respuesta del receptor del mensaje, la cual puede aportar pistas sobre la recepción e incluso sobre la importancia que éste le da a las acotaciones. Es importante mencionar que la clasificación en estos grupos responde a la característica que destaca más en cada acotación; por lo tanto, no se trata de clasificaciones cerradas ni únicas, sino de distinciones que se realizan con fines explicativos.

3.2.1. Función de la acotación icónica

Cada acotación icónica transmite distintos tipos de información a la charla, es decir, tienen una función que influye en el diálogo de los interlocutores. En el corpus detecté que estas construcciones sintácticas cubren nueve funciones relacionadas con tres ámbitos: el contexto del emisor, el emisor mismo y su mensaje.

1. CONTEXTO DEL EMISOR. Este tipo de acotaciones se relacionan con el espacio físico del emisor que percibe por medio de los sentidos y, en ocasiones, con referentes físicos que ambos interlocutores conocen. Dividí estas construcciones en dos grupos: los que aportan información circunstancial y aquellos que comunican la existencia de sonidos.

a) *Circunstancial*. Por medio de este tipo de acotaciones, el emisor informa sobre elementos ajenos a la conversación que sólo él puede percibir en su espacio físico inmediato. Las únicas acotaciones circunstanciales encontradas en el corpus aparecen en (13), en donde Sakura Kyori le cuenta a sXe lo que sucede en su casa después de haber hecho una travesura: dejar algunos objetos de su padre en la calle.

- (13) *Sakura Kyori*: yya llego mi padre
sXe: Y que le dijiste o.o
Sakura Kyori: nada
 estoy en mi cuarto
 shh xDD
 a ver que hace

2. INFORMACIÓN SOBRE EL EMISOR. Este grupo comprende las acotaciones cuya función es comunicar cómo es, cómo se siente y qué hace el interlocutor en turno mientras conversa con alguien.

a) *Actividad*. La acotación sirve para comunicar la realización de un acto, el cual puede ser producido o no por el contexto de la conversación, realizado en el espacio físico o en el plano virtual, por parte del emisor, del receptor o de un tercero implicado. La realización de actividades en el plano físico, sin embargo, no siempre puede confirmarse.²⁹

En este grupo es posible ubicar tanto acciones como reacciones de los participantes como puede verse en (16), en donde la acción de SWEET SACRIFICE, introducida por medio de una acotación (a), da pie a otra (b) que expresa una reacción de Heat.

- (16) *SWEET SACRIFICE*: buabuawaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!!!!!!!
 (a) ***te abrazo del cuello muy fuerte dejandote azul***
 (b) *Heat*: ahhhhhggg -se asfixia-
 amor....tranquila
 pero...dejame respirar!

b) *Estado*. Sirve para comunicar emociones y estados de ánimo del emisor como puede verse en (17), en donde Highness expresa que se siente triste porque Vane-hija debe desconectarse y, por lo tanto, la dejará sola.

- (17) *Vane-hija*: devo rme mami cuidate
Highness: nooooo
 xD
 NO PUEDES DEJARME
Vane-hija: xD emm si si puedo meawhahaha
Highness: pero pero pero
Vane-hija: pero nada Dx
Highness: D= ahora tu me castigas pendeja? xD
Vane-hija: xD sii
Highness: D= - **sad** -

²⁹ Esto ocurre también con los emoticonos: "In face-to-face communication, someone may grin over several utterances, and the effect may be noted. In Netspeak, a 'grin' emoticon might be added to just one utterance, although the speaker may continue to 'feel' the relevant emotion over several turns. There is also no guarantee that the person who sends a 'grin' is actually grinning at all" (Crystal, 2006: 37, nota al pie).

c) *Comparativo*. Por medio de la acotación se establece una relación entre un personaje, sea o no ficticio, que pretende ayudar al receptor a asimilar una serie de atributos que el emisor del mensaje pretende adjudicarse; sin embargo, para que estas construcciones puedan ser entendidas completamente, el receptor debe tener conocimiento sobre el referente aludido. Un ejemplo se puede apreciar en (18), en donde Metzi se compara con QB (Kyubee), un personaje ficticio parecido a un gato que busca una explicación racional para todo y que no comprende los sentimientos humanos.

(18) *Metzi*: Mi religión (xD) no confía en los sentimientos de nadie o.o
Se siente QB

3. MENSAJE DEL EMISOR. En este grupo están incluidas todas las acotaciones que introducen aclaraciones sobre lo que escribe el interlocutor en turno; es decir, su función consiste en aportar elementos que guíen la lectura del mensaje que acompañan. Fueron detectadas las siguientes funciones:

a) *Intencional*. Indica que el mensaje escrito durante el turno no debe entenderse de forma literal, ya que el emisor quiere decir lo contrario. En (19), Vane-hija escribe un mensaje y usa una acotación al final para señalar sarcasmo; es decir, ella en realidad quiso decir que ver dos capítulos de una serie que tiene más de 200 no es un gran avance.

(19) *Vane-hija*: oh
 se quedo
 en el cap
 dos
 que gran
 avanze
 :D
-sarcasmo-

b) *Marcador temático*. Este tipo de acotaciones se relacionan con el curso de la conversación: anuncian o señalan cambios, inicios o cierres de tema. En (20) pueden detectarse tres temas de conversación separados por dos acotaciones similares: una compra en línea (a), un breve intercambio de impresiones sobre una imagen que Metzi encontró en internet (b) y la alegría de Metzi al conseguir un objeto deseado, en este caso,

un ramo de rosas rojas para Neika, una mascota virtual que puede vestir con ropa y accesorios adquiridos en un juego (c).

- (20) (a) *sXe*: Pues ya oferte
Alla el cielo me salve
Metzi: Pues suerte o_o
sXe: Ojala uwu
Metzi: *Desviándose* [=“cambiando de tema...”]
- (b) *sXe*: <http://www.zerochan.net/721339> <- Patchi *w*...
sXe: HNNNNNNNNNG fuego *w*
Metzi: *w*
Metzi: *Desviando 2* [=“cambiando de tema...”]
- (c) *sXe*: Al fin >____<!
sXe: Diccionario?
Metzi: No
sXe: buuh
Metzi: Ramo de rosas rojas para el cosplay de Neika oOó!!
sXe: xDDD friki

c) *Justificante*. La acotación comunica al receptor que existe un motivo por el cual se dice algo o se ha tardado en responder. Por lo general la acotación se escribe después de un mensaje para respaldarlo como puede verse en (21), en donde Darío justifica su comentario (“no es fácil decidir dónde vivir”) al señalar, por medio de una acotación, que ha experimentado una circunstancia parecida.

- (21) *Darío De la Cerda*: y que era eso de que planeabas cuando entraras a la uni?
pss vas a ir a la escuela, no? xD
Gerardo López: Si, pero llevare una materia donde podemos elegir cualquier estado de la república para ir por una semana a estudiar costumbres, tradiciones y esas cosas
y alomejor ya me voy a vivir al df
entonces tendré que buscar departamento
Darío De la Cerda: orale esta bien, sirve que asi ya no das tantas vueltas
Gerardo López: Ps si pero ando viendo todavía
Darío De la Cerda: ta bien ta bien, suerte con eso :3
no es facil decidir donde vivir - **lo dice por exp-**

d) *Comentario*. Existen acotaciones que funcionan como respuestas directas a la conversación, es decir, pueden ser consideradas como opiniones o posturas ante el tema del que se habla. A diferencia de otras, estas pueden tener un equivalente oracional y aún así incluir toda la información que desea comunicarse sin que existan grandes diferencias o

pérdidas entre una forma y otra. Debido a ello, considero que las construcciones que cumplen esta función —al igual que algunas cuya función es justificar el mensaje como la ejemplificada en (21) arriba— se encuentran en el límite de lo que se ha considerado acotación icónica en estudios anteriores: ya no se trata de acciones o conductas no verbales, sino que pueden verse como la existencia de un narrador que ve los pensamientos de uno de sus personajes y los dice por él.

En (22), sXe utiliza una acotación en lugar de una afirmación para mencionar su postura en una conversación sobre creencias.

- (22) *Metzi*: Que no crea en los sentimientos de nadie no significa que no crea en la gente que siente X cosa xD
 Que no es lo mismo
 Hay gente que dice: "Ay, sí, creo en la amistad" y lo ven como algo tan abstracto e idealizado que a la primera de cambio creen que la otra persona no es ni ha sido su amiga
sXe: ***cree en el amor*** ;____; [=“creo en el amor ;____;”]
Metzi: Ay, Koto
sXe: Que cruel eres ;o;

En este grupo también se incluyen comentarios sobre recuerdos que el emisor ha tenido mientras participaba en el tema de conversación como se muestra en (23), en donde Kyori le menciona a sXe algo que recordó por su comentario sobre fajitas a la barbecue:

- (23) *sXe*: De hecho ayer fue la primera vez que mi ma hizo el pollo así xD
 Por que no sabia como hacer las fajitas que compro mi abuelo
 Yo le dije que las queria a la bbq pero me ignoró >_>
Kyori: BBQ
 Q_Q
se acuerda de las alitas [=“me acuerdo/acordé de las alitas”]

En el cuadro 20 se puede apreciar la cantidad de acotaciones icónicas que responden a cada una de las funciones ya explicadas. Como puede verse, la mayoría de ellas informan sobre la actividad o el estado del interlocutor en turno, mientras que pocas de ellas responden a la inserción de datos relacionados con el contexto o con el mensaje del emisor.

Cuadro 20: Función de la acotación icónica

Tipo de información	Función	Cantidad	%
Contexto del emisor	Circunstancial	2	1%
	Fónico-sonora	4	2%
Información del emisor	Actividad	196	80%
	Estado	19	8%
	Comparativa	3	1%
Mensaje del emisor	Intencional	3	1%
	Marcador temático	5	2%
	Justificante	7	3%
	Comentario	6	2%
Total		245	100%

3.2.2. Uso de la acotación icónica

Para esta clasificación revisé el objetivo de estas construcciones; es decir, para qué se utilizan. En el corpus noté cuatro motivos generales para emplear una acotación icónica: para crear o mantener una conversación (motivo discursivo), para introducir la existencia de pensamientos y emociones (motivo psicológico), para hablar sobre el entorno físico (plano espacial físico), y para crear interacción entre los participantes de la charla (plano espacial virtual). En los siguientes apartados explico con más detalle cada una de las tendencias mencionadas.

1. MOTIVO DISCURSIVO. En este grupo pueden ubicarse acotaciones que afectan o se relacionan con el texto, ya sea para aclarar algún aspecto de este o para marcar su inicio, su final o la recuperación de la charla. A pesar de que en este grupo pueden clasificarse varias acotaciones que funcionan como aportadoras de información sobre el mensaje del emisor (intencional, marcador temático, justificante o comentario), existen algunas con otro tipo de funciones que se incluyen en esta clasificación. Por ejemplo, la acotación localizada en (24) tiene como función expresar una actividad del emisor; sin embargo, se usa al principio de la conversación con el objetivo de llamar la atención del receptor.

- (24) *Dante: jala orilla de su camisa**
Metzi: owo?
Dante: hola nwn

Por su parte, el caso de (25) muestra otra acción por medio de la cual Metzi busca restablecer la conversación con Dante, lo cual puede comprobarse al revisar el tiempo de envío de cada mensaje.

- (25) [02:09:34 a.m.] Dante: que hace?
 [02:12:57 a.m.] Metzi: Leyendo el manga owo
 Usted?
 [02:13:20 a.m.] Dante: serrando los ojos
 ya no tiene trabajos entonces?
 de la escuela
 [02:15:55 a.m.] Metzi: No o.o Pero tengo aún que hacer cosas del servicio y eso
 Por eso me puse a leerlo ahorita xD Mañana debo terminar muchas
 cosas y hoy no quiero hacer mucho
 [02:18:32 a.m.] Metzi: ***Lo pica***
 [02:20:24 a.m.] Dante: se hace bolita*

2. MOTIVO PSICOLÓGICO. Este tipo de acotaciones icónicas indican que el emisor realiza un proceso mental que, en la mayoría de los casos, surge a partir del tema de conversación. Su uso responde a alguno de los siguientes procesos:

a) *Cognitivo-argumentativo*. Son acotaciones relacionadas con aspectos cognitivos tales como entender, recordar, pensar u opinar. En (26) se muestran dos fragmentos de una conversación: en la primera parte, Accelerator utiliza una combinación de comas y una letra L minúscula para formar un dedo medio levantado (es decir, una seña obscena), a la cual responde Highness con la frase “deja de abrir la boca, no muestres lo que te comes”, mensaje que Accelerator no entiende. Varios turnos después ocurre una situación parecida, así que Accelerator escribe una acotación por medio de la cual menciona claramente que no entiende el mensaje de Highness:

- (26) *Accelerator*: „l,,
Highness: xD ya tienes hambre?
Accelerator: yo ya comi
Highness: xD entonces deja de abrir la boca D:
 no muestres lo que te comes
 xD
Accelerator: ...
 si (?)
 [...]
Accelerator: „l,,
 ASCO D;
Highness: deja de comer con la boca abierta
 D=
Accelerator: **-sigue sin entender-** si (?)

b) *Emocional*. Son acotaciones por medio de las cuales los interlocutores expresan sentimientos o estados de ánimo surgidos generalmente dentro de la conversación. Estas acotaciones por lo general son estados, pero también existen actividades que transmiten o refuerzan emociones como puede apreciarse en (27), en donde la actividad establecida en la acotación escrita por Vane-hija se usa para transmitir desagrado y, al mismo tiempo, justifica el uso de dicha acotación por medio del mensaje posterior: “está horrible”.

- (27) *Vane-hija*: una amiga mia se me declaro en persona y yo me traume :3
bueno no eramos amigas xD
- Highness*: .-.
EWW me recordaste a merry xD ella aun me trauma con eso
-w-
D: pero tu le pegas a ese lao xD que le dijiste?
- Vane-hija*: que no!
que que miedo!
xD
ademas yo ya tengo a alguien digo.. y para colmo me creeras que tambien se le declaro a mi amiga con la que cantare!? xD
- Highness*: aww pobrecita xD KERIA AMORS
- Vane-hija*: xDDDDDD que siga keriendo!!!!
y cuando la conoci mire que en todaspartes decia amo el yuri³⁰
y le pregunte a mi amiga - ¿la chavita esta no es lesbiana?
y ella dijo no :)
y luego ke nos sale con eso y asi de WTF³¹
- Highness*: pues
a las chabas k les gusta el yuri si lo son xD
Y ALGUNAS que les gusta el yaoi³²
D: lo son sin asumir
xD pero otras no
- Vane-hija*: o,o despues de que la rechazamos se consiguio novio
.ase cara de fushi- ESTA HORRIBLE!

3. PLANO ESPACIAL FÍSICO. Este grupo comprende las acotaciones icónicas que se utilizan con fines de ambientación o para referirse al espacio físico. Los usos más frecuentes fueron los siguientes:

³⁰ Vocablo japonés utilizado para clasificar producciones escritas, pictóricas o televisivas que incluyan o se centren en el amor entre mujeres.

³¹ “What the fuck?”, un acrónimo que denota sorpresa.

³² Vocablo japonés utilizado para clasificar producciones escritas, pictóricas o televisivas que incluyan o se centren en el amor entre hombres.

a) *Descriptivo*. Este tipo de acotaciones insertan información sobre los interlocutores (descripciones físicas o psicológicas) y sobre el espacio físico que los rodea. En este grupo se concentran las acotaciones con función comparativa y la mayoría de las fónico-sonoras mencionadas en apartados anteriores.

b) *Acción en entorno físico*. Se considera acción a toda acotación icónica por medio de la cual uno de los interlocutores expresa la realización de actos, principalmente movimientos, dentro o fuera de la conversación. Las acciones en entorno físico comprenden el espacio de cada interlocutor: el interior o el exterior de la ubicación del emisor, es decir, el lugar en donde se encuentra la computadora (28), la mayoría de las actividades que se realizan por medio de otros programas o en internet (29), o incluso aquellas que están relacionadas con opciones del programa de mensajería instantánea tales como ver el avatar o compartir archivos (30).

(28) *Sakura Kyori*: bien creo que es hora de salir
030
busca una blusa

(29) *sXe*: Ve mi lista de amigos [del foro],³³ puros pro
Delirious: eras mas cuul c
cuando no estaba dz [el foro] uwu
va a ver su lista

(30) *Accelerator*: quieres ver el dibujo que hago *-.*?
-igual se lo muestra-

4. PLANO ESPACIAL DIFUSO. Se considera que una acción se desarrolla en un espacio difuso cuando el emisor de la acotación escribe:

i. acciones cuyo espacio de realización no se conoce como **se acurruca**, que puede llevarse a cabo tanto en el plano físico como en el plano virtual; y

ii. acciones cuyo espacio de realización no necesita identificarse para que se realicen como **Lo bendice**.

³³ Los corchetes son míos.

Este grupo es una muestra de las posibilidades que tienen los interlocutores al escribir: ellos tienen la opción no sólo de moverse dentro de un marco textual o físico en las conversaciones virtuales, sino que son capaces de difuminar las fronteras entre todos los espacios disponibles por medio de una actuación virtual, de lo que Danet, Ruedenberg y Rosenbaum-Tamari (1998: 66) llaman *performance*.³⁴

5. PLANO ESPACIAL VIRTUAL. En este grupo se pueden ubicar las acotaciones icónicas relacionadas con las acciones realizadas en el espacio compartido dentro de la conversación. En el corpus fueron detectadas dos tendencias de uso:

a) *Acción en entorno virtual*. La mayoría de las acciones que se desarrollan en el espacio virtual están relacionadas con el contacto posible de los interlocutores en un lugar abstracto del cual no se conoce nada, incluso puede verse como un cuarto de dimensiones desconocidas cuyos objetos se crean al mencionarlos. Existen dos tendencias en este grupo: las acciones relacionadas con el tacto (golpear, abrazar, sobar, empujar, morder, lamer o pellizcar) y los intercambios u ofrecimientos de cosas (dar, ofrecer o echar). Entre las primeras pueden encontrarse ejemplos como el presentado en (31), en donde Metzi soba la oreja herida de Dante; entre las segundas se encuentran situaciones parecidas a la mostrada en (32), en la cual Vane-hija le da un oso de peluche a Highness para que se desahogue.

- (31) Dante: 🤔👂
 me volaron la oreja 🤔👂
 Metzi: O__o??
 Dante: me dispararon en la oreja
 y casi me la vuelan 🤔👂
 me sangro y todo
 Metzi: T__T
 Soba

³⁴ Las autoras mencionan que es posible detectar cinco marcos posibles en una conversación virtual en IRC, la mayoría de los cuales pueden identificarse en charlas realizadas por otros medios de entorno sincrónico: *real-life* (los interlocutores hablan sobre su contexto físico, sea o no cierto), *IRC game* (los participantes pueden comunicar todo lo que sea comunicado, sea de forma textual o simbólica), *party* (alguien crea un nuevo canal para charlar y propone un contexto bajo el cual los demás participantes conversan; por ejemplo, proponer que todos están en una fiesta), *pretend play* (los interlocutores pueden adoptar roles de acuerdo con las circunstancias) y *performance* (los participantes tienen la intención de actuar y de compartirlo por medio de sus intervenciones en la conversación) (Danet, Ruedenberg y Rosenbaum-Tamari, 1998: 53-67).

(32) *Highness*: me kedare
 e mi agonía
 y furia
 D= nito matar
 nito
 desaogarme
 con algo
 Vane-hija: **-le da un peluche-**
 cuidate mami
 jane

b) Uso lúdico. Si bien las acotaciones de uso lúdico pueden considerarse actividades realizadas en un espacio virtual, considero que existe una diferencia entre ambas: las actividades virtuales parten de un contexto físico real o surgen como reacciones ante determinados mensajes dentro de una conversación que se desarrolla en un contexto serio o apegado a la realidad de una o ambas partes; las acotaciones de uso lúdico, en cambio, permiten que los interlocutores asuman características y roles diferentes, y crean una realidad distinta válida mientras los interlocutores cumplan con al menos uno de dos requisitos: seguir intercambiando mensajes sobre el tema que permite el juego entre las partes o mantener una cadena de acotaciones durante varios turnos. Por lo tanto, puede definirse una acotación lúdica como aquella que permite tanto la creación como la continuidad de un juego establecido entre los participantes de una conversación.


En el corpus fueron identificadas varias secuencias lúdicas, de las cuales fueron seleccionadas tres para explicar los alcances que pueden tener esta clase de acotaciones en la comunicación por internet.

i. Las acotaciones de uso lúdico permiten crear escenarios por medio de exageraciones y metáforas. Tal es el caso de (33), en donde el estado anímico de SWEET SACRIFICE origina, al principio, una acción en el espacio virtual por parte de Heat, quien busca consolarla (a), lo cual origina que SWEET SACRIFICE responda el apapacho con un abrazo exageradamente fuerte (b), el cual provoca que Heat tenga problemas para respirar (c). La cantidad exagerada de llanto de SWEET SACRIFICE origina una inundación en un espacio virtual cuyas dimensiones se desconocen (d), pero que tampoco tienen relevancia para Heat, quien asume dicha propuesta como cierta y, literalmente, nada en lágrimas en un intento desesperado por no ahogarse (e) mientras hace todo lo posible para que la charla continúe, aunque eso signifique hablar mientras intenta salvar su vida (f). A partir de la

siguiente respuesta de SWEET SACRIFICE (g), la secuencia lúdica se pierde y la conversación sigue con acotaciones de acción en entorno virtual: desaparece el mar de lágrimas y la conversación vuelve a desarrollarse en un contexto serio, en el cual SWEET SACRIFICE puede hablar de su tristeza.

- (33) *Heat:* hey hey amore!
SWEET SACRIFICE: TwT
Heat: yayaya
 (a) **-te apapacho**
 que paso?
SWEET SACRIFICE: que como te decia
 envenenaron al gato y se muri T_T
Heat: ooohh noo gatito!
 YwY
SWEET SACRIFICE: buabuawaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!!!!!!!
 (b) ***te abrazo del cuello muy fuerte dejandote azul***
 (c) *Heat:* ahhhhhggg **-se asfixia-**
 amor....tranquila
 pero...dejame respirar!
SWEET SACRIFICE: ahawaaaaaawahan hanmmmm T-T.....
 (d) ***se hunde el lugar***
 (e) *Heat:* ababaurbrburbrbbrbdr **-nada en lagrimas-**
 dios parecere naufrago
 (f) cual de los gatitos se bawrl! **-hace sonido de muerot**
 (g) *SWEET SACRIFICE:* buaaaaaaaaa!!!
llorando desconsolada
Heat: no llores mi amor..no llores
-te abraza fuerte y te seca tus lagrimas-
SWEET SACRIFICE: ;_;
Heat: no llores...por favor nena
-te abrazo ams fuerte y te cargo
SWEET SACRIFICE: amor....snif sniff
Heat: estas bien arianna?
-te miraba a tus ojos cristalinos y con lentes-
SWEET SACRIFICE: me afecto mucho por mi amor a los gatos
 y porque ando en ese ciclo....20 de febrero dia
 internacional del felino
Heat: estas bien corazon?
 bueno..eso te debe doler mucho a ti
 lo siento mucho
 lo siento mucho
-te pego mas a mi y e apachurro en mi cuerpo-
SWEET SACRIFICE: si...duele
 T-T

ii. Las secuencias lúdicas permiten que terceros ficticios o reales se vean afectados e incluso participen en una conversación de dos personas. En (34), Vane-hija le muestra a Highness un dibujo y ambas hablan sobre él durante algunos turnos. A partir de una observación de Highness, la conversación se desvía y cambia de objetivo: ya no se discute sobre el personaje dibujado, sino sobre otro personaje ficticio, Johan, que es del agrado de ambas participantes. Tal es el nivel de estima (de perversión y locura como ellas lo indican) que comienza una batalla para tener la custodia de Johan por todos los métodos posibles como puede verse en las acotaciones (a) y (b). Entre los jalneos (de la acotación c a la k) se menciona otro personaje ficticio, sho, el cual tiene incluso una breve participación debido a que Vane-hija escribe por él (línea subrayada). La disputa termina de manera inesperada: Highness debe desconectarse, pero no se va con las manos vacías (l), lo cual provoca una reacción por parte de Vane-hija, quien ya no obtiene respuesta (m):

- (34) *Vane-hija:* coloree a miku-**la tira ala basura-**
xD
la odie
Highness: xD
Vane-hija: mirala es fea.. eres fea miku-**mirando su dp-**
Highness: si miku
eres fea
o.o
tienes 4 años y mucha bubis para tu edad
>={
Vane-hija: xDDDDD
JOHAN TAMBIEN TIENE BUBIES!
Highness: pero las del si las kero blblblblbl **-pervertface-**
-sealoca
-
loco
Vane-hija: *0* johan es hermoso

Highness: es mio
xD
Vane-hija: tu tienes a yohan
johan es mio
xD
Highness: SON LOS DOS MIOS
(a) **-les da sida a los dos- xD MIOS**
Vane-hija: xD ya tengo JOHAN ES MIO!
(b) **-lo mete a una bolsa de papitas sabritas-**
xD

- (35) (a) *Dante*: **pica***
(le gustan los deportes extremos, entre ellos picar ponejar furiosas)
ponejas*
Metzi: >.<!
- (b) ***Abre sus fauces***
Dante: x3
- (c) linda boca! ***mete cabeza***
Metzi: oOo
- (d) *Dante*: **se duerme***
- (e) *Metzi*: oOò
- (f) *Dante*: **saca cabeza***
ahora trabaje!
Metzi: >.<!

En el cuadro 21 muestro la distribución de las acotaciones icónicas de acuerdo con el uso que les daban sus emisores. Como puede verse, más de la mitad de ellas fueron empleadas para hablar sobre actividades desarrolladas en el espacio virtual; del 53%, poco menos de la mitad fue utilizado en secuencias lúdicas. El segundo uso de las acotaciones (17%) fue para transmitir pensamientos y emociones, aunque la diferencia porcentual entre estas y las relacionadas con el espacio físico (15%) es mínima. Finalmente, el uso discursivo de estas construcciones no supera el 10%.

Cuadro 21: Uso de la acotación icónica

Plano de realización o motivo	Uso	Cantidad	%	
Motivo discursivo	Discursivo	23	9%	
Motivo psicológico	Cognitivo-argumentativo	8	3%	
	Emocional	35	14%	
Plano espacial	Físico	Descriptivo	7	3%
		Acción en entorno físico	30	12%
	Difuso	Acción en entorno difuso	13	6%
		Acción en entorno virtual	69	28%
	Virtual	Lúdico	60	25%
Total		245	100%	

3.3. IMPORTANCIA DEL ROL EN LA CREACIÓN DE ACOTACIONES

En una conversación virtual, el usuario en turno sabe que su interlocutor recibió su mensaje porque obtiene una respuesta a cambio; por ello, para que la conversación se mantenga, es necesario que quienes participan en ella mantengan un continuo intercambio de texto. De este modo, quien escribe durante un momento determinado adopta el papel de emisor y quien lo lee se convierte en el destinatario de un mensaje (Escandell, 2013: 28-29).

En los siguientes apartados comentaré algunos aspectos relacionados con el origen de las acotaciones icónicas dentro de la conversación vía mensajería instantánea, si existe una relación entre el rol como emisor o receptor con la generación de aquella, si la acotación es tratada como la creación de un tema o como una aportación a él y, finalmente, mencionaré algunos rasgos de los mensajes que responden a aquellos que presentan una acotación icónica.

3.3.1. Creación de acotaciones en la conversación

Al comparar la cantidad de acotaciones icónicas escritas por los emisores que inician la conversación y sus respectivos destinatarios (cuadro 22), descubrí que la diferencia era casi nula; es decir, el hecho de que uno de los interlocutores haya iniciado una charla no establece que éste escribirá más acotaciones que el otro. Es importante mencionar que en el corpus analizado se encontraron dos casos de acotaciones icónicas en textos citados: una proveniente de otra conversación que uno de los interlocutores mantenía con un tercero y otra obtenida de un mensaje publicado en un foro de discusión. Ambos fragmentos fungieron como temas de conversación en las charlas en las que fueron insertados.

Cuadro 22. Creación de acotaciones en la conversación

Creador en la conversación	Total	%
Emisor	121	49%
Destinatario	122	50%
Acotación en texto citado	2	1%

3.3.2. Creación de acotaciones en el tema de conversación

En este caso, la diferencia entre la cantidad de acotaciones icónicas utilizada por los emisores creadores de un tema y por sus destinatarios aumenta e incluso se invierte: al comparar el cuadro 22 arriba con el cuadro 23 abajo, mientras que a nivel conversacional hay una cantidad mayor (aunque leve) de acotaciones escritas por el destinatario, a nivel temático es el emisor quien escribe más acotaciones. Sin embargo, esta diferencia tampoco es significativa si consideramos que la primer acotación a nivel conversación o a nivel tema no siempre es escrita por el creador de tal, por lo que no puede hablarse de una condición para que la conversación presente estas construcciones.

Cuadro 23. Creación de acotaciones en el tema de conversación

Creador en el tema	Total	%
Emisor	132	54%
Destinatario	111	45%
Acotación en texto citado	2	1%

3.4. FOCO Y COMENTARIO

Existen varios métodos para establecer una conversación o para definir un tema de esta vía mensajería instantánea: el emisor menciona una experiencia o una anécdota, comparte un archivo con el destinatario, consulta con él alguna duda, entre otros motivos que pueden utilizarse en una conversación cara a cara. Las acotaciones icónicas también pueden crear un tema y, por tanto, ser un foco; sin embargo, sólo la octava parte cumple con esta función, de la cual poco menos de la mitad aparece al inicio de la conversación. Cabe mencionar que la mayoría de las acotaciones foco tienen uso fático, esto significa que muy pocas se convierten en un tema que promueva una conversación amplia como el caso de (36), que no se extiende por más de seis turnos.

- (36) *Sakura Kyori*: *sigue en ropa int paseando por ahi* ;_;
sXe: Pfff
 Vistete
 Que no ves que te espi? xD
Sakura Kyori: es que no se que ponerme!
 ;D;
sXe: Algo negro y ya
Sakura Kyori: todo lo solucionas tan facil x_x
sXe: Así es xD

Las acotaciones restantes, por tanto, surgen como comentarios del tema que se toca en la conversación. No obstante, existen algunos casos de comentarios que originan un nuevo tema de conversación relacionado con el anterior como ocurre en (37), en donde el tema de la enfermedad de Highness cambia a la deshidratación de Accelerator debido a la aclaración que hace por medio de la acotación.


- (37) *Accelerator*: que haces o3o
Highness: muero
xD de enferma
creo k me dio influenza
Accelerator: yo también me muero
-se deshidrata-
Highness: o,o bebe agua
Accelerator: ya me eh tomado
dos coca colas litro y cuarto
y un gran vasado de jugo
de tomate de arbol -3-
Highness: o,oU sabas que las cocacolas
no hidratan?

3.5. ESTRUCTURA Y ENFOQUE DE LAS RESPUESTAS

Aunque una conversación requiera de un intercambio continuo de mensajes, esto no significa que los participantes respondan todos los elementos que los constituyen. El destinatario de un mensaje con acotación icónica, por tanto, puede o no mostrar si ha considerado la información de esta forma lingüística mientras escribía su participación. En este apartado me enfocaré en dos tipos de respuesta: las que incluyen otra acotación icónica y aquellas que no las incluyen.

1. RESPUESTA CON ACOTACIÓN. En algunos casos, el destinatario de la acotación icónica puede enviar un mensaje que incluya otra acotación a modo de respuesta como ocurre en (38), en donde la acción de Metzi provoca una reacción de Dante, ambas marcadas con negritas. Nótese el envío de un asterisco en una línea posterior al mensaje acotado, con lo cual se comprueba la importancia de la marcación o delimitación gráfica de estas frases para distinguirla del resto del discurso.

(38) *Metzi*: ***Le pasa una almohada***

Dante: 

se acuesta y se tapa

*

2. RESPUESTA SIN ACOTACIÓN. En la mayoría de los casos analizados, la respuesta al mensaje con acotación no presentaba una nueva; sin embargo, la importancia de la acotación para la elaboración de una respuesta era variable; es decir, mientras en algunos casos su aparición era significativa, en otros no existen pistas que comprueben la importancia que el destinatario le da al momento de escribir su mensaje. Una muestra de ello puede observarse si comparamos las conversaciones presentadas en (39) y (40) a continuación, en donde los interlocutores son los mismos y las acotaciones, similares: en (39), el golpe de Metzi provoca como respuesta la onomatopeya de sXe, quien la utiliza para expresar el dolor que le provoca la patada; en (40), en cambio, no existe algún elemento en el mensaje de sXe que indique una reacción ante el golpe de Metzi, esto quizá se debe a que el mensaje que acompaña a la acotación sigue el tema de conversación.

(39) *Metzi*: Oye, Koto, se puede saber qué le piensas regalar?

sXe: Ese es mi otro dilema

Le voy a regalar un nendo³⁶ que quiere, pero ando en crisis, osea, no se si ella se lo valla a comprar antes de que se lo compre y eso me preocupa

Entonces no se si comprarlo desde ya y decirle que se lo voy a dar para que no se lo compre

Pero siento que eso sera muy pretencioso

Metzi: ***Lo pate***

sXe: Entonces no se si comprarlo ya o no ;_;

auch >_<

(40) *sXe*: Su unico y mas grande defecto, lo odiooo

Lo odio mucho o.ó

Metzi: ***Zape*** No es el único

sXe: Veamos, tiene él defecto, es una interesada, es aprovechada, es hipocrita...

Dios... me encanta xD

Excepto por él defecto >_>

Existen casos en los cuales los mensajes del destinatario indican que el uso de la acotación no es claro o que buscan ahondar más en su motivo de aparición. La respuesta en

³⁶ Figura de algún personaje de alguna producción japonesa.

estos casos suele ser una pregunta como ocurre en (41), en donde Vane-hija hace una pregunta sobre el mensaje de Highness, quien justifica, en un turno posterior, el uso tanto de la acotación como del emoticono que refuerza.

- (41) *Vane-hija:* listo
Highness: k cosa
 o,o
Vane-hija: respondi
Highness: =O!
-bokiabierta-
Vane-hija: xDDD
eso ke
Highness: contestaste
 todo
 en un abrir y cerrar
 de ojos

A pesar de que en muchos casos es posible detectar algún elemento que permite saber que la acotación es un elemento importante en la construcción de la respuesta del destinatario, existen otros en donde esto no es claro, esto ocurre principalmente cuando la respuesta incluye emoticonos u onomatopeyas. En (42) no es posible saber si la risa de Gerardo se origina sólo por el mensaje de Darío o si la acotación tuvo influencia en ello.

- (42) *Darío De la Cerda:* como estas?
Gerardo López: jajajaja a ok, bnb y tu xD
Darío De la Cerda: "bien tmb aki namas.... pintando yoshis o_o*
-tarea-
Gerardo López: jajajajaaja xD

Sin embargo, puede ocurrir en algunos casos que una respuesta ambigua sea suficiente para que el emisor pueda seguir con la conversación, y esto es posible en cualquier conversación, sin importar que existan o no acotaciones icónicas. En el caso de (43), el emoticono de Highness permite que Vane-hija ahonde en el tema de conversación que propuso.

- (43) *Vane-hija:* coloree a miku-**la tira ala basura-**
 xD
 la odie
Highness: **xD**
Vane-hija: mirala es fea.. eres fea miku-mirando su dp-
Highness: si miku
 eres fea
 o.o
 tienes 4 años y mucha bubis para tu edad >=(

CONCLUSIONES

Se ha mencionado en estudios previos que las acotaciones icónicas son elementos lingüísticos utilizados con el fin de compensar la ausencia de contexto o como una de varias formas de incluir información no verbal en una conversación virtual debido al conflicto que atraviesan los usuarios al encontrarse con una forma de comunicación sincrónica en donde no existe contacto físico o visual entre los participantes; sin embargo, poco se ha ahondado en su uso en mensajería instantánea y en sus rasgos sintácticos y semánticos. La presente tesis tuvo como objetivo principal cubrir parte de ese hueco. A partir de la investigación y del análisis presentados en los capítulos anteriores, es posible llegar a las siguientes conclusiones:

1. Se ha dicho que las acotaciones icónicas y los emoticonos son los recursos más utilizados para compensar la ausencia de información extralingüística visual en las conversaciones virtuales (Yus, 2010: 188). En Windows Live Messenger existía la posibilidad de agregar emoticonos que pudieran expresar acciones tales como abrazos o golpes, al utilizarlos, los interlocutores podrían olvidarse del uso de las acotaciones icónicas; no obstante, aunque los usuarios de esta forma de comunicación tuvieran este tipo de emoticonos disponibles, nunca dejaron de escribirlas. Considero que estos factores indican que las acotaciones icónicas cubren las zonas a las que los emoticonos no pueden llegar y que, por el momento, parece muy difícil que las acotaciones dejen de emplearse al escribir en diversos medios virtuales.
2. La mayoría de las acotaciones icónicas son oraciones, de las cuales predominan las simples; por tanto, es posible decir que estas construcciones están sujetas a las reglas de economía en el chateo: a menor cantidad de palabras y menor complejidad sintáctica del mensaje, mayor velocidad en el envío de una respuesta.
3. Como han mencionado otros investigadores en estudios anteriores (Cassany, 2006: 200; Mayans, 2000; Yus, 2010: 194), el uso de la tercera persona es una de las características más importantes de las acotaciones icónicas; sin embargo, en el corpus fueron localizadas algunas escritas en primera persona. Además, es poco común encontrar construcciones en las que el emisor menciona su nombre o *nick* para aclarar que se trata del sujeto del verbo y acotaciones en donde se menciona a otros individuos u objetos que ocupen dicho lugar en la oración.

4. Relacionado con el punto anterior, el uso de la tercera persona en las acotaciones puede deberse a la adopción de este recurso de otras formas de comunicación por internet o de los guiones teatrales. Independientemente del motivo de su uso, las acotaciones en tercera persona pueden ser consideradas como expresiones altamente subjetivas que, como menciona Langacker (1985: 127), fueron objeto de un desplazamiento conceptual por medio del cual se transforman en construcciones sintácticas vistas desde un punto de vista más objetivo.
5. Tanto los objetos directos como los indirectos de las acotaciones icónicas pueden aparecer o no dentro de la oración de forma específica; no obstante, hay casos en los que la acotación no da pistas sobre la existencia de dicha información, por lo que el destinatario debía recuperarla de las intervenciones previas.
6. El 75% de los complementos circunstanciales incluidos en las acotaciones son de lugar y de modo, lo cual puede indicar que la presencia de elementos relacionados con el contexto físico son importantes.
7. Las acotaciones icónicas son unidades independientes, por lo tanto, ninguna es un complemento sintáctico de otras oraciones que conforman el mensaje. Muestra de ello es que el 68% de ellas se escriben en líneas independientes, de las cuales, poco menos de la mitad están ubicadas al final de un mensaje.
8. La mayoría de las acotaciones icónicas no son indispensables sintáctica y/o temáticamente en una conversación vía mensajería instantánea; pero puede haber casos en los que el mensaje y la acotación estén relacionados. Sin embargo, en el corpus fueron localizadas algunas frases con apariencia de acotación icónica cuya dependencia sintáctica con un mensaje era total; es decir, son frases que funcionan como aposiciones, oraciones subordinadas o notas entre paréntesis. Esto puede considerarse un indicio del desplazamiento de las acotaciones icónicas a otros ámbitos más discursivos que contextuales; es decir, un síntoma de que se están alejando de su papel exclusivo como aportadoras de información relacionada con conductas no verbales.
9. Debido a la dificultad que implicó encontrar un modelo teórico para clasificar los verbos de las acotaciones icónicas en grupos con el fin de explicar su carga semántica de forma simple, he propuesto una clasificación derivada de la comparación de cuatro modelos existentes (Cano, 1981; Levin, 1993; Van Valin, 2005; García-Miguel, en línea).

Esta clasificación muestra que gran cantidad de verbos utilizados en estas construcciones sintácticas está relacionada con el movimiento y con la ubicación espacial de los participantes, lo cual indica, nuevamente, que las acotaciones icónicas cumplen un rol importante en la predicación de actividades desarrolladas en un espacio.

10. Entre las funciones que cubren estas formas sintácticas, aportar información relacionada con la actividad y el estado del emisor son las más recurrentes. Menos de la décima parte del total funcionan como contraste discursivo, es decir, indican la existencia de entonación del mensaje y pensamientos del emisor. Sólo unas cuantas aportan datos sobre el contexto físico.
11. Como mencioné anteriormente, la mayoría de las acotaciones icónicas están relacionadas con la predicación de actividades que se desarrollan en un espacio físico; sin embargo, el uso que le dan los interlocutores sugiere que el 53% de estas se realizan en un espacio virtual e incluso considero que un 6% del total se efectúa primero en un plano virtual y continúa en el plano físico.
12. Del 53% de acotaciones empleadas para enunciar actos en espacios virtuales, el 25% es considerado de uso lúdico; es decir, los interlocutores pueden establecer un juego en el cual asumen características y roles que en un contexto físico son poco probables o imposibles en comparación con el 28% restante, que predica actividades posibles de observar en una conversación cara a cara.
13. Las acotaciones icónicas suelen surgir como comentarios a partir de un tema de conversación establecido; sin embargo, existen algunos casos en los cuales esta frase introduce o da pie a un cambio de tema relacionado con el anterior. La cantidad de acotaciones icónicas que originan un tema de conversación es mínima.
14. Dada la cantidad de acotaciones que predicen actividades en espacios virtuales, esperaba que la mayoría de estas tuvieran una respuesta clara por parte de su destinatario; sin embargo, la mayoría de los enunciados de los destinatarios no demuestran una actitud clara ante las acotaciones de sus emisores.
15. Finalmente, entre las hipótesis de esta tesis mencioné que no siempre puede sustituirse una acotación icónica por una frase u oración sin que se pierda el sentido original de su empleo, el grado de intensidad de la acción o su realización; sin embargo, considero que la investigación no ofrece datos suficientes para confirmar o descartar dicha afirmación. Queda, pues, como un pendiente para estudios futuros.

BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO, JAIME. 2006. *Comunicación virtual. Elementos y dinámicas*, Madrid: Visión Libros.
- ARAÚJO E SÁ, MARÍA HELENA y SILVA MELO. 2006. "Del caos a la creatividad: los chats entre lingüistas y didactas", *Estudios de Lingüística del Español*, vol. 24. Consultado en <<http://elies.rediris.es/elies24/araujo.htm>>
- BALAGUER PRESTES, ROBERTO. 2005. "El chat y el Messenger: instrumentos de entrenamiento en comunicación para tiempos de incertidumbre y baja atención", ponencia presentada en el marco de las VIII Jornadas de AIDEP, The British Schools, Montevideo. Consultado en <<http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=209>>
- BARON, NAOMI. 2008. "Are Instant Messages Speech? The world of IM", en *Always on: Language in an online and mobile world*, N. Baron (ed.), Nueva York: Oxford, pp. 45-70.
- _____. 2010. "Discourse structures in instant messaging: The case of utterance breaks", *Language@Internet*, vol. 7. Consultado en <<http://www.languageatinternet.org/articles/2010/2651>>
- CABANES, FRANCISCO XAVIER DE. 1830. *Guía general de correos, postas y caminos del Reino de España*. Madrid: Imprenta de Don Miguel de Burgos, pp. 1-16. Consultado en <<http://books.google.com.mx/books?id=42Q0KK7DDZEC>>
- CANO, RAFAEL. 1981. *Estructuras sintácticas transitivas en el español actual*, Madrid: Gredos.
- CASSANY, DANIEL. 2006. *Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea*, Barcelona: Anagrama.
- CERVERA RODRÍGUEZ, ÁNGEL. 2001. "La irrupción del coloquialismo en Internet y las nuevas tecnologías", ponencia presentada en el marco del II Congreso Internacional de la Lengua Española, "El español en la sociedad de la información", Valladolid, 16-19 de octubre. Consultado en <http://congresosdelalengua.es/valladolid/ponencias/nuevas_fronteras_del_espanol/4_lengua_y_escritura/cervera_a.htm#Llamada45>
- CHERNY, LYNN. 1995. "The modal complexity of speech events in a social MUD", *The Electronic Journal of Communication*, vol. 5, núm. 4. Consultado en <<http://www.cios.org/EJCPUBLIC/005/4/00546.HTML>>
- COLLOT, MILENA y NANCY BELMORE. 1996. "Electronic Language: A new variety English", en *Computer-mediated communication. Linguistic, social and cross-cultural perspectives*, S. Herring (ed.), Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins, pp. 13-28.
- CONDON, SHERRY L. y CLAUDE G. ČECH. 1996. "Functional Comparison of Face-to-Face and Computer-Mediated Decision Making Interactions", en *Computer-mediated communication. Linguistic, social and cross-cultural perspectives*, S. Herring (ed.), Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins, pp. 65-80.
- COSTA, SÉRGIO ROBERTO. 2005. "(Hiper)textos ciberespaciais: mutações do/no ler-escrever", *Cadernos CEDES*, vol. 25, núm. 65, DOI: <<http://dx.doi.org/10.1590/S0101-32622005000100008>>
- CRYSTAL, DAVID. 2005. *La revolución del lenguaje*, pról. de Enrique Bernárdez, trad. de Francisco Muñoz de Bustillo Llorente, Madrid: Alianza Editorial.
- _____. 2001/2006. *Language and the internet*, Cambridge: Cambridge University Press. Consultado en: <<http://www.netLibrary.com/urlapi.asp?action=summary&v=1&bookid=171911>>
- _____. 2011. *Internet Linguistics*, Nueva York: Routledge.

- DANET, BRENDA, LUCÍA RUEDENBERG y YEHUDIT ROSENBAUM-TAMARI. 1995. "Virtual virtuosos: Play and performance at the computer keyboard", *The Electronic Journal of Communication*, vol. 5, núm. 4. Consultado en <<http://www.cios.org/EJCPUBLIC/005/4/00542.HTML>>
- _____. 1998. "Hmmm... Where's that smoke coming from? Writing, play and performance on Internet Relay Chat", en *Network and Netplay. Virtual groups on the Internet*, F. Sudweeks, M. McLaughlin y S. Rafaeli (eds.), Menlo Park: American Association for Artificial Intelligence, pp. 41-76.
- ESCANDELL VIDAL, MARÍA VICTORIA. 2013. *Introducción a la pragmática*, Barcelona: Planeta.
- FERRARA, KATHLEEN, HANS BRUNNER y GREG WHITTEMORE. 1991. "Interactive written discourse as an emergent register", *Written communication*, vol. 8, núm. 1, pp. 8-34.
- FRACA DE LA BARRERA, LUCÍA. 2007. "El chateo desde la ciberlingüística", *Argos*, vol. 24, núm. 46. Consultado en <http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S0254-16372007000100004&script=sci_arttext>
- GARLITO BATALLA, LARA. 2011. "Un lenguaje amigo. La lengua en el Messenger", *Jóvenes en(red)ados*, número monográfico de *Revista de estudios de juventud*, núm. 93, pp. 127-145. Consultado en <<http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ93-12.pdf>>
- GARCÍA-MIGUEL, JOSÉ MARÍA (dir.). En línea. *ADESSE: Base de datos de Verbos, Alternancias de Diátesis y Esquemas Sintáctico-Semánticos del Español*. Consultado en <<http://adesse.uvigo.es/>>
- GÓMEZ TORREGO, LEONARDO. 2001. "La Gramática en Internet", ponencia presentada en el marco del II Congreso Internacional de la Lengua Española, Valladolid, 16-19 de octubre. Consultado en <http://congresosdelalengua.es/valladolid/ponencias/nuevas_fronteras_del_espanol/4_lengua_y_escritura/gomez_l.htm>
- HALL, BRIAN. 6 de noviembre de 2012. The next chapter for the Windows Live Messenger network [entrada de blog]. Recuperado de <http://blogs.windows.com/windows_live/b/windowslive/archive/2012/11/06/the-next-chapter-for-the-windows-live-messenger-network.aspx>
- HERRING, SUSAN. 2001. "Computer-mediated discourse", en *The Handbook of Discourse Analysis*, D. Schiffrin, D. Tannen y H. E. Hamiltin (eds.), Oxford: Blackwell Publishing, pp. 612-634.
- HILTZ, STARR ROXANE y MURRAY TUROFF. 1978. *The Network Nation Human Communication via Computer*, Massachusetts: Addison-Wesley.
- La libertad de expresión en Internet [página web]. 2012. Recuperado de <<http://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/freedom-of-expression/freedom-of-expression-on-the-internet>>
- LANGACKER, ROLAND. 1985. "Observations and speculations on subjectivity", en *Iconicity in syntax*, J. Haiman (ed.), Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins, pp. 109-150.
- LEVIN, BETH. 1993. *English verbs classes and alternations: a preliminary investigation*, Chicago: The University of Chicago Press.
- LÓPEZ ALONSO, COVADONGA. 2003. *El correo electrónico*. Madrid: Biblioteca Nueva, pp. 21-43.
- LÓPEZ GARCÍA, GUILLERMO. 2005. *Modelos de comunicación en Internet*. Valencia: Tirant lo Blanch (Prosopopeya Manuales).
- MARCOCCIA, MICHEL, HASSAN ATIFI y NADIA GAUDUCHEAU. 2008. "Text-centered versus multimodal analysis of instant messaging conversation", *Language@Internet*, vol. 5. Consultado en <<http://www.languageatinternet.org/articles/2008/1621>>

- MAYANS I PLANELLS, JOAN. 2000. "El lenguaje de los chats. Entre la diversión y la subversión", *Revista iWorld*, 29, pp. 42-50. Disponible en el Archivo del Observatorio para la CiberSociedad en <<http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=27>>
- _____. 2002. *Género chat. O cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*, Barcelona: Gedisa.
- MORALA, JOSÉ, R. 2001. "Entre arrobas, eñes y emoticones", ponencia presentada en el marco del II Congreso Internacional de la Lengua Española, Valladolid, 16-19 de octubre. Consultado en <http://congresosdelalengua.es/valladolid/ponencias/nuevas_fronteras_del_espanol/4_lengua_y_escritura/morala_j.htm>
- MURRAY, DENISE E. 1988. "The context of oral and written language: a framework for mode and medium switching", *Language and Society*, vol. 17, núm. 3, pp. 351-373, DOI: <<http://dx.doi.org/10.1017/S004740450001294X>>
- _____. 1990. "CmC", *English Today*, 6:3, pp. 42-46, DOI: <<http://dx.doi.org/10.1017/S0266078400004934>>
- ÖRNBERG BERGLUND, THERESE. 2009. "Disrupted turn adjacency and coherence maintenance in instant messaging conversations", *Language@Internet*, vol. 6. Consultado en <<http://www.languageatinternet.org/articles/2009/2106>>
- PAOLILLO, JOHN C. y ASTA ZELENKAUSKAITE. 2013. "Real-time chat", en *Pragmatics of Computer-Mediated Communication*, S. Herring, D. Stein y T. Virtanen (eds.), Berlín/Boston, Mouton de Gruyter, pp. 109-133.
- PONS, CLAUDIA. 2002. "Els xats. La ludoteca de la llengua", *Interlingüística*, núm. 13, fasc. 3, pp. 273-282.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. 1973. *Esbozo de una nueva gramática de la lengua española*, Madrid: Espasa Calpe.
- _____. En línea. *Diccionario de la Real Academia Española*. Consultado en <<http://lema.rae.es>>
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA-ASOCIACIÓN DE ACADEMIAS DE LA LENGUA ESPAÑOLA. 2009. *Nueva gramática de la lengua española*, Madrid: Espasa.
- REID, ELIZABETH M. 1991. *Electropolis: communication and community on Internet Relay Chat*, tesis. Consultada en <<http://cyber.eserver.org/reid.txt>>
- RHEINGOLD, HOWARD. 1993/2000. *The virtual community. Homesteading on the electronic frontier*, ed. revisada, Cambridge: MIT Press.
- SANMARTÍN SÁEZ, JULIA. 2007. *El chat. La conversación tecnológica*, Madrid: Arco Libros.
- TURKLE, SHERRY. 1995. *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet* (trad. de Laura Traff), Barcelona: Paidós Ibérica.
- VAN VALIN, ROBERT. 2005. *Exploring the Syntax-Semantics interface*, Cambridge: Cambridge University Press.
- WERRY, CHRISTOPHER. 1996. "Linguistic and Interactional Features of Internet Relay Chat", en *Computer-mediated communication. Linguistic, social and cross-cultural perspectives*, S. Herring (ed.), Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins, pp. 47-63.
- YUS, FRANCISCO. 2001a. *Ciberpragmática. El uso del lenguaje en Internet*. Barcelona: Ariel.
- _____. 2001b. "Ciberpragmática. Entre la compensación y el desconcierto". Disponible en el Archivo del Observatorio para la CiberSociedad en <<http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=42>>
- _____. 2010. *Ciberpragmática 2.0. Nuevos usos del lenguaje en Internet*, Barcelona: Ariel.

ANEXOS

ANEXO 1. CUADRO DE INFORMANTES

Nota: La mayoría de los informantes residía en su lugar de nacimiento cuando conversaban vía internet. Agrego entre paréntesis los lugares de residencia en los casos excepcionales.

INFORMANTES DE SEXO MASCULINO

Nick	Alternativos	Lugar de nacimiento y residencia	Edad	Oficio o profesión
Haxor	---	Managua, Nicaragua	16	Estudiante
Jhonny	---	Caracas, Venezuela	17	Estudiante
Masaru	---	Caracas, Venezuela	18	Estudiante
Heat	---	Lima, Perú	19	Estudiante de Ing. en Sistemas Computacionales
Quello Scelto	---	Managua, Nicaragua	19	Estudiante universitario
Gerardo López	---	México, México (Estado de México, México)	20	Estudiante de Medicina
SDK	---	Guerrero, México	21	Músico
sXe	---	México, México (Aguascalientes, Aguascalientes, México)	21	Estudiante
Lalo	---	Teocelo, Veracruz, México (Veracruz, Veracruz, México)	21	Estudiante de Ciencias de la comunicación Diseñador gráfico
Darío de la Cerda	---	Piedras Negras, Coahuila, México (Aguascalientes, Aguascalientes, México)	22	Estudiante
Nekoso Helryx~	Nekoso Hernán	Santiago de Chile, Chile	22	Estudiante
Spéculateur	---	Estado de México, México	24	Estudiante
Onai	---	México, México	27	Psicólogo
Razgriz	Dante Salvador	México, México	27	Arquitecto

INFORMANTES DE SEXO FEMENINO

Nick	Alternativos	Lugar de nacimiento y residencia	Edad	Oficio o profesión
shokan	---	La Paz, Baja California Sur, México	14	Estudiante
Vane-hija	Johan Anderson	Nueva Laredo, Tamaulipas, México	15	Estudiante
Kyori	Sakura Kyori Delicious	Guadalajara, Jalisco, México	17	Estudiante
Accelerator	Nicole	Medellín, Antioquia, Colombia	18	Estudiante
Yumi	---	Santiago de Chile, Chile	18	Estudiante
Raisa	Spáculiarlo	Capital Federal, Argentina	21	Estudiante de Diseño Web
Metzi	---	México, México	22	Estudiante
Highness	---	Los Ángeles, Chile	23	Estudiante de Nutrición y Dietética
SWEET SACRIFICE	---	Caracas, Venezuela	23	Estudiante
Nancy Hiwatari	---	México, México	25	M. en C. de la Informática Trabaja en desarrollo web

ANEXO 2. EJEMPLOS DE HISTORIALES DE CONVERSACIÓN

EJEMPLO 1: Archivo XML (vista de las columnas con la información más importante: fecha, hora, *nick* y mensaje). El nombre del archivo corresponde a la dirección de correo electrónico del contacto con quien se conversa.

Desventajas:

- No existe una marca clara que indique en qué línea termina una conversación, por lo que es necesario revisar fechas y horas para determinarlo.
- El archivo puede mostrar mucha información innecesaria para el investigador; se requiere poner mucha atención para saber cuáles columnas presentan datos relevantes para el análisis....
- Sólo archiva los métodos abreviados para insertar emoticonos.

Date	Time	FriendlyName	Text
24/05/2011	22:30:19	Accelerator	Tefi o3o
24/05/2011	22:31:32	Highness	*3* lissy k onda
24/05/2011	22:31:58	Accelerator	bien y tú o3o
24/05/2011	22:32:08	Highness	tmb xD
24/05/2011	22:32:13	Accelerator	XD
24/05/2011	22:32:18	Accelerator	y que pasa contigo -u-
24/05/2011	22:32:21	Accelerator	tienes exámenes?
24/05/2011	22:32:31	Highness	aun no
24/05/2011	22:32:40	Accelerator	oooooooooh
24/05/2011	22:32:41	Accelerator	-3-
24/05/2011	22:32:42	Highness	xD tengo que exponer la prox semana
24/05/2011	22:32:46	Highness	y despues vienen los exámenes
24/05/2011	22:32:52	Highness	=P
24/05/2011	22:32:59	Accelerator	ah
24/05/2011	22:33:02	Accelerator	yo crei que tenias
24/05/2011	22:33:03	Accelerator	XDD

EJEMPLO 2: Archivo HTML. Es el tipo de historial de conversación más claro de los tres recopilados y el que más información visual puede aportar para un análisis detallado.

Desventajas:

- Sólo puede almacenarse si el usuario instala Messenger Plus!, un complemento para Windows Live Messenger.
- Los emoticonos se pierden cuando el archivo cambia de computadora.

Historial de conversación de Messenger Plus!


Inicio de sesión: domingo, 02 de mayo de 2010

Raisa su locura la convierte en la más cuerda del lugar (raisa.kw@gmail.com)

hiwatari.lover@hotmail.com (hiwatari.lover@hotmail.com)

(12:13 a.m.) **Nancy Hiwatari:** *nenaiii*
me vine a escapar un minuto a verte

(12:13 a.m.) **Raisa su locura:** *NENAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA*
la apretuja

(12:14 a.m.) **Nancy Hiwatari:**  *como tahs?*

(12:14 a.m.) **Raisa su locura:** *Bieen, pero te extraño monitaaa*
u_u

(12:15 a.m.) **Nancy Hiwatari:** *yo tambien muchisimo*
>_<

(12:15 a.m.) **Raisa su locura:** *Te quedas despues del YP??*

(12:15 a.m.) **Nancy Hiwatari:** *esperemos que si xDDD*
si no se va la luz e__e

(12:16 a.m.) **Raisa su locura:** *Dale >w<!! *la apretuja* Tenemos mucho que hablar u_U*

EJEMPLO 3: Archivo de texto. Es el tipo de historial de conversación más ligero y sencillo de los tres recopilados.

Desventajas:




- Sólo puede almacenarse si el usuario instala Messenger Plus!, un complemento para Windows Live Messenger.
- En ocasiones es difícil determinar si alguno de los interlocutores escribe con ruptura de enunciados o si el programa ha cortado las líneas al momento de guardar la conversación.
- No siempre archiva los métodos abreviados para insertar emoticonos, en tales casos suele dejar espacios en blanco en su lugar.






```
-----  
| Inicio de sesión: domingo, 02 de octubre de 2011 |  
| Participantes: |  
| ⑨ (roy.mustang16@gmail.com) |  
| SDK (symphony.of.fire@gmail.com) |  
-----  
[09:49:25 p.m.] SDK: ya comenzo la nueva remporada de one piece  
[09:49:50 p.m.] ⑨: Si, ya vi el op  
    Esta chido  
[09:50:15 p.m.] SDK: por que no lees un resumen de lo anterior y  
    comienzas a ver eso?  
    se va a poner muy loco  
[09:50:32 p.m.] ⑨: Tengo mucho que ver esta temp T_T  
[09:50:50 p.m.] SDK: one piece entre ellos  
    se va a poner muy loco  
    las peleas parece que vasn a estar muy chidasliras  
[09:52:38 p.m.] ⑨: Vere algunos caps
```




ANEXO 3. LISTA DE ABREVIATURAS, PALABRAS CON SUSTITUCIONES FONÉTICAS Y EMOTICONOS

Abreviatura	Glosa
bn	bien
bueh	bueno
exp	experiencia
figu	figura
int	interior
mic	micrófono
nito	necesito
Ntp	No te preocupes
por fa	por favor
ps / pss	pues
ta	está
tahs [tash]	estás
tkm	te quiero mucho
tmb	también
toy / toi	estoy
uni	universidad

Forma	Palabra
aki	aquí
amiwi	amigo, amiga
ghei	gay
ia	ya
k / q / ke	que
kieres / keria / keriendo / kero	quieres / quería / queriendo / quiero
ksa	casa
weno	bueno
x	por
xk / pork / pq	porque

Emoticono	Significado
	Abrazo
-w-	Aburrimiento, fastidio
3	Alegría, encanto
	Beso
oOo	Boca abierta
oOò	Boca abierta con extrañeza
o.o^	Brazo alzado, muchas veces saludo
x_x	Cansancio, aburrimiento
	Cara a punto de llorar
:3	Cara de gato, mirada

Emoticono	Significado
owo	
n///n	Cara feliz sonrojada
>D	Cara maliciosa
xS	Cara preocupada (boca en zigzag)
	Celebración
(L) -  <3	Corazón
:B	Dientes de fuera
>.< >_<	Dolor, emoción
>___<	Emoción
w	Emoción, gusto
ㄨ ㄨ__ㄨ Dx	Enojo, molestia
..	Estupefacción
ó_o	Extrañeza
-3-	Extrañeza con intento de beso Fastidio con puchero
-o-	Fastidio
n_n	Felicidad
>w<U	Flojera [en la conversación analizada]
(H) - 	Fresco
oOó	Grito emocionado
;3	Guiño
x3	Gusto [en la conversación analizada]
o.oU	Incomodidad, extrañeza
=/ :/	Inconformidad, preocupación
	Indignación
(8) - 	La oración escrita es parte de una canción
;O; ;o; ;w; ;W; t.t T_T T-T TwT YwY	Llanto
Q_Q	Llanto [en la conversación analizada]
;3;	Llanto con puchero

Emoticono	Significado
;u;	Llanto con tristeza
o.o	Mirada
ewe	Mirada [se desconoce el motivo de su uso]
o3o O3O	Mirada con puchero
>_>	Mirar a un lado, indignación
>: o.ó	Molestia
>=(Molestia, indignación
:P	Morderse la lengua
O *_*	Mucha alegría, encanto
U_U	Mucha tristeza
x_____x	Nerviosismo [en la conversación analizada]
	Palmaditas
D;	Perturbación
xD XD xd	Risa
xDu	Risa nerviosa
„l,,	Seña obscena
=D :D -  =) n.n ^^ C: :)	Sonrisa
n3n	Sonrisa con intento de beso
O__o O_O O_o D=	Sorpresa
=O	Sorpresa, admiración
o_o	Sorpresa, espasmo
D: D=	Sorpresa, estupor, preocupación, temor
	Timidez
u_u	Tristeza
u3u	Tristeza con puchero