EL CHAT Y LA RECONFIGURACIÓN ENUNCIATIVA

Oswaldo Germán Ivars
Facultad de Educación Elemental y Especial. UNCuyo
o_ivars@hotmail.com

1. Zoom y enfoque del tema

El análisis desde una perspectiva lingüística, pragmática, de análisis del discurso, del contexto y del anonimato del uso peculiar del **chat** en jóvenes me lleva a formular una pregunta, a mi entender, de suma importancia y que debe interpelar a quienes resignificamos el sentido de la lectura en la construcción de la subjetividad.

En la comunicación a través del chat, ¿se produce una reconfiguración enunciativa?

El tema de la reconfiguración enunciativa entonces, permite distintas perspectivas desde donde se puede dilucidar la misma con diferentes angulaturas, demos paso a una de ellas, a la iluminación de la cuestión desde un análisis de las interacciones bajo la lupa del discurso y la lingüística.

2. Navegando por el mar de la lengua ...

Observando, leyendo y analizando los discursos producidos se puede inferir que son charlas orales en soporte escrito, que en el argot de los internautas se los conocen como **chats**. Estas charlas permiten en tiempo real una interacción viva entre los usuarios que se conectan. En general podemos determinar que la conversación es breve y directa, de tal manera que en la ventana de conversación no se suele escribir más de tres líneas; por eso la brevedad es esencial. La identidad virtual se consigue a través del intercambio de escritos con otras personas; esto se logra respetando los turnos de habla (o texto escrito), aunque requiere un reajuste en la efectividad de inferencias y en la validez de supuestos compartidos.

La sintaxis, el estilo, son bien cercanos a la oralidad dentro de ese espacio psicosocial, que es un espacio básicamente de encuentro.

Muchos de los rasgos gramaticales propios de una conversación informal están presentes. Por ello, se vuelcan en un **chat** todos aquellos recursos propios de las funciones apelativa y expresiva como vocativos, también aparecen índices o marcas de las diferentes posiciones de los usuarios del chat (productores y comprendedores) a través de la modalización expresada en imperativos o fórmulas varias de mandato, interrogaciones normales y retóricas, interjecciones y frases interjectivas, etc. Por otra parte, como en una conversación entre varias personas, es normal que las frases aparezcan truncadas, incompletas, debido a interferencias con otros participantes. La sintaxis elíptica se explica por que los participantes suelen dejar implícito cualquier tipo de información que se supone que el interlocutor sabrá extraer por sí solo. Ello

implica un mayor esfuerzo interpretativo por parte del alocutario, y, si no se tiene cuidado, se podría perturbar la comunicación. Por ello, lo elíptico no suele ir más allá de lo que exige una comunicación con éxito. La sintaxis resulta distorsionada o fragmentada y poco elaborada. La subordinación es escasa, por lo que el subjuntivo tiene escasa presencia: los enunciados se desparraman a veces sin conectores, o con conectores exclusivos de la lengua oral. Las conjunciones subordinantes se limitan a *que*, *si* y poco más, mientras que abundan las coordinantes, sobre todo copulativas y disyuntivas. Como la referencia discursiva suele ser la del participante en el momento en que se comunica con los demás, el presente de indicativo es la forma verbal más empleada; y con ella todos los elementos deícticos relacionados con el presente del emisor: los demostrativos *este-a-os-as*, los adverbios y construcciones adverbiales como *ahora*, *ya*, *en este momento*, *aquí*, *acá*, *allá*; las formas pronominales personales y posesivas que tienen que ver con los ejes del diálogo *yo/vos (ustedes) mi, mío, tu, tuyo, de ustedes..*).

El participante del chat al encontrarse desinhibido porque no tiene que soportar la presencia física de los otros interlocutores, es muy normal, que se lancen por el ordenador formas y expresiones jergales *guauuu*, los vocativos *boludo-a*, *trola-a*, expresiones del tipo *passsa con vos* o la construcción preposicional negativa, tan de moda en los tiempos que corren, *para nada*. Asimismo, en el chateo aparecen regímenes de verbos propios del sociolecto juvenil que contrastan con los de la lengua estándar: *alucino con vos*, *eso mola cantidad*, *estoy flipando*, *me abro* (por *me voy*), etc. De la misma manera, el sufijo deverbial *-e* se hace presente en sustantivos de esa jerga como *alucine*, *cague*, *vacile*, *despitote*, *desmadre...*, y expresiones intensificadoras como *la tira de*, *cantidad de*, *joya*, *jamón*. En resumen, todos los rasgos de la variedad sociolectal juvenil de la lengua hablada terminan volcándose con gran facilidad en los chats.

El chat, no sólo es oral sino también escrito, el participante del chat puede permitirse algunas *licencias* que posiblemente no se permitiría en la conversación directa *in praesentia*. En efecto, dado que un usuario productor en *chat* puede temer que el interlocutor o interlocutores puedan desaparecer de la conversación, no es raro que en ocasiones prefiera un estilo y una sintaxis telegráficos, eliminando preposiciones, conjunciones, artículos..., es decir, todas las partículas que puedan sobreentenderse sin apenas dificultad. Esto no se hace nunca en la lengua hablada. De la misma manera, mientras que en ésta los participantes se permiten intercalar muletillas continuas (*¿no es verdad?*, *¿me entendés?*, *o sea*, *un suponer*, *lo típico*) y elementos fáticos como *a ver*, *bueno*, *así que...*, empleados para comenzar una conversación, en el chat se evitan precisamente para hacer más ligera la comunicación. De modo que, aunque el chat hace guiños continuos a la oralidad de una conversación normal, también puede presentar algún rasgo idiosincrásico como género híbrido que es entre oralidad y escritura.

Por su similitud con la oralidad, el discurso remite frecuentemente a su contexto. Por lo que podemos afirmar que se trata de un texto co-construido o co-gestionado. Las intervenciones son totalmente embragadas, es decir que, éstas están en condiciones de proponer una situación

simulada del momento (*ahora estoy comiendo mientras te escribo, hoy...*) del lugar (*aquí, en este pueblo*) y la de las personas de la enunciación (*yo, no soy más que una mujer enamorada*). El embrague renuncia a la extensión, pues se acerca más al centro de referencia, y da prioridad a la intensidad, por lo que siguiendo a Fontanille, 2003, podríamos encuadrar estos diálogos en el esquema a de la ascendencia, ya que aumenta la intensidad (el afecto, la pasión) unida a la reducción de la extensión (lo inteligible).

La comunicación en los *chats* está marcada por la disminución de la información del contexto social, del entorno físico, de la impersonalidad y de la falta de compromiso por parte de usuarios desconocidos que se enmascaran en el anonimato -tema que será desarrollado de manera particular más adelante-.

El dable destacar que el diálogo que se entabla, al menos en las conversaciones estudiadas, resulta pobre en ideas y parco en palabras. Dominan las recurrencias, la recreación expresiva, el acompañamiento icónico y el tono coloquial distendido, humorístico y vulgarizante.

Están dotados de estilo informal (incorrección ortográfica y expresión defectuosa), ortografía fonética (distorsiones textuales, como (*imeil, d'estas*); rasgos sociolectales; representación prosódica (repetición de letras, mayúsculas, signos de puntuación, tipografía); manifestación interlingüística (adaptaciones de préstamos); equivalencia homofónica mediante sustituciones léxicas y grafémicas qu>k, ll>y, ch>tx; abreviaciones, acrónimos y siglas *tb., xa., e-mail, e-banco, www, EMS* como formas peculiares de chat; frases truncadas y elipsis. Así tanto las estrategias compensatorias de la ausencia de información no verbal como las estrategias textuales conforman el nuevo texto electrónico representado en el chat.

3. ¿Cómo lo decimos? ¿Cómo lo hacemos?

Si la Pragmática brinda luz y nos permite acercarnos a nuestro objeto de estudio, apreciamos que podemos trasponer el límite de la opinión apocalíptica acerca de los modos de relacionarse que tienen los jóvenes, para comprender las motivaciones que llevan a los hablantes a comportarse de una manera diferente a la de la sociedad adulta.

Los aportes del enfoque de la cortesía como estrategia interaccional nos han permitido abarcar al menos una porción empírica de análisis; consideramos, que es un aspecto necesario para investigar las manifestaciones del discurso juvenil, concretamente en el chat.

Nos preguntábamos si son corteses los jóvenes en el chat; nuestra respuesta puede ser afirmativa en tanto hemos podido demostrar que sí existen estrategias de cortesía puestas en funcionamiento para favorecer las buenas relaciones en la interacción. Ahora bien, esta afirmación tiene sus restricciones y opuestos: No todos los jóvenes tienen intención de cortesía al entrar en un canal o en una sala de chat; existen conversaciones descorteses, no corteses y anticorteses que predominan en el canal general; la anticortesía, asociada a la antinormatividad, es una estrategia que refuerza los lazos de identidad generacional.

Los jóvenes en el chat hacen uso - y a veces abuso- de la anticortesía y la antinormatividad en sus conversaciones; por ello puede pensarse que no son corteses. Sin embargo, pudimos notar que la cortesía entre ellos no tiene que ver con la manifestación de estrategias en el discurso, sino que es un efecto discursivo que se fundamenta en el mantenimiento de las relaciones afectivas personales y grupales. Para ello funciona la cortesía en el sentido "positivo" de incorporar al otro e interesarse por sus él manifestando anticortesía o aparente agresividad en los enunciados.

El efecto perlocutivo de cortesía se obtiene, entonces, a través de estrategia de cortesía tradicionales y con estrategias de anticortesía.

Claro que lo contrario también ocurre (lo descortés) probablemente debido, por una parte al anonimato y a la ilusión de libertad que propone el medio de comunicación y a pesar de las restricciones formales que pueda haber; por otra parte, la transgresión juvenil y el deseo de diferenciarse de lo establecido por las normas adultas tiene su manifestación en el lenguaje del chat.

A través de las entrevistas pudimos observar que este género es considerado por muchos jóvenes un medio para conocer gente - ya sea con fines amistosos o amorosos, o simplemente como un ejercicio lúdico de representación de una "fachada"- con los riesgos que ello pueda implicar.

Por eso sostenemos que el conocimiento -cuando no se trata de una relación previa a la conversación virtual- es en principio discursivo y, si la relación prospera, se concretará en espacios no mediados por una pantalla.

Hay quienes incursionan en la práctica y la abandonan, y quienes se reconocen adictos a ella. Entre estos extremos están los que de vez en cuando encienden su computadora y "se conectan" con otro u otros.

Se crea una cortesía diferente que está asociada a cuestiones identitarias y generacionales por un lado. Por otra parte, el efecto de cortesía se genera en una situación marcada por la relación de poder simétrica entre los participantes.

Los jóvenes que *chatean* se permiten ser anticortesés o descortesés ya que la situación comunicativa lo favorece. Es claro que esto ocurre también fuera del territorio electrónico.

En cualquiera de sus formas podemos decir que lo juvenil no necesariamente quita lo cortés, pero la forma en el que se generan los vínculos no es el modo convencionalmente cortés; todo ello en un espacio de comunicación en el que, finalmente, el discurso tiene la palabras.

4. Raíces más profundas: ¿Quiénes somos? ¿Cómo nos presentamos?

Una de las peculiaridades de los chats está representada por los apodos o seudónimos (nickname) que envuelven la identificación de las personas (Yus, 2001:73-78). Esta identidad viene determinada por el grado de interacción y de pertenencia a una comunidad real o virtual El

apodo suele ser esencial y está dotado de características como: instantáneo, breve, de natural interpretación, sin limitación entre emisor y receptor, con entonación y pausas, expresiones faciales y rasgo expresivo cercano a lo oral. El apodo no sólo es una forma frecuente en Internet, sino incluso un requisito para participar en las charlas. Y es tal la variedad de apodos que pueden establecerse tipologías de categorías relacionadas con personajes de la literatura, cine, televisión, ciencia, tecnología, cultura, fama o relacionados con el sexo, el parecido, el lugar o bien la creación onomatopéyica o provocativa. Así pues, el apodo obedece a razones muy diversas, de las que pueden deducirse algunas de las implicaciones contextuales.

El anonimato es un aspecto de la comunicación electrónica que se observa en el chat, el desconocimiento de quién está detrás de un nick permite el despliegue de aspectos de la personalidad que en la vida diaria, ordinaria, no son puestos en juego. Los usuarios crean un personaje, con su respectivo nombre, lo actúan, e interactúan a través de él con otros usuarios ya sean éstos conocidos o no

Los nicknames permiten a los sujetos "escondese tras ellos" y en ese corte con la cotidianeidad del nombre y la identidad, establecen a través de la red, un juego con la identidad, viviendo una nueva vida a través de un "personaje". A través de esa suerte de disfraz, de escondite, se posibilita un paréntesis en lo de todos los días y sobre todo con las expectativas, con lo que se espera de uno, las exigencias sociales.

Una vez dentro de un canal de chat al enfrentarse a una conversación, toda la información que se proporcione a los interlocutores puede ser igualmente ficticia. **Sexo, edad, procedencia u ocupación laboral**, que suelen ser las primeras referencias que la mayoría de usuarios solicitan, para saber con quién se habla y a qué atenerse. El usuario Goza de toda la libertad del mundo para, si así lo desea, inventar un perfil vital y una biografía en los parámetros que más le plazcan. A partir de ese punto, la única restricción será la verosimilitud con que consiga representar su personaje, ya sea 'sincero' o 'ficticio'.

A diferencia de lo que ocurre en la vida cotidiana con la consecuente identificación de la persona por su cara, cuerpo, andar, voz, gestos, materialidad, etc. en el ámbito del ciberespacio se encuentra el polo antagónico del anonimato.

La lejanía, el ser un "desconocido" alimenta estas fantasías y habilita a la acción que no se podría llevar a cabo en el contexto de la cotidianeidad, donde se es fácilmente identificable.

El anonimato brinda refugio y descanso de las reglas sociales que operan como tensión para el individuo que debe aceptarlas para no quedar excluido de lo social. Es un paréntesis en la vida ordinaria, un corte con el funcionamiento del día a día.

El anonimato por su parte, libera al individuo a la vez que lo deja a merced de sí mismo. Sólo debe rendir cuentas a su propia persona, ya no al grupo ni a la comunidad. Todos sus impulsos, sus pulsiones, quedan liberadas de la tiranía del mundo externo. El interjuego de su mundo interno determinará el destino de sus actos. Las restricciones culturales, morales, sólo

pasarán a operar desde su mundo interno.

Ese personaje creado y actuado genera en los otros ciertas expectativas y co-construcciones y el ser descubierto por el otro, aunque sea a nivel textual, lleva a que debamos hacernos cargo de nuestros actos, de la culpa eventual o la vergüenza concomitantes.

En este contexto no es la mirada real la que descubre, la que está en juego, sino la mirada fantaseada, anticipatoria de las posibles. La vergüenza es real, no virtual. Los afectos no conocen de bites.

Esto nos lleva a pensar en la importancia clave de la mirada del otro y la culpa o vergüenza (dependiendo de cada cultura) con la que debe enfrentarse el sujeto cuando se maneja en interacciones tanto virtuales como reales. Siguiendo a Goffman,(1989) y los controles sociales - es claro que es la mirada del otro la que posee un peso enorme para las acciones del confinado a prisión. El ciberespacio justamente permite eludir esos controles sociales, la mirada censurante y su consecuente culpa o vergüenza.

Algunas de estas identidades "construidas" son mantenidas a lo largo del tiempo, otras duran tan sólo el tiempo de una conexión.

Muchas veces ese personaje creado reviste características de ideal. Las personas arman su personaje con lo mejor de sí mismos y de sus ideales. Esas presentaciones ideales suelen ser causantes de las decepciones posteriores cuando se dan encuentros cara a cara y la realidad no concuerda con la virtualidad.

5. Conclusión: Una convicción “el chat llegó y vino a quedarse con nosotros”

El estudio y la reflexión permanentes durante el desarrollo de esta investigación se constituyeron en espejos que, en un primer momento, nos permitieron apreciar que: en la era de la digitalización, los medios de comunicación interactivos plantean una reestructuración de las formas de interacción entre los individuos que modifican la percepción de nuestros pares y la construcción de nuestra propia subjetividad. El Chat como medio de comunicación virtual inició una nueva etapa en la historia de la comunicación humana, la de la escritura electrónica interactiva. A partir de la popularización de esta particular forma de comunicación, los usuarios de la web tienen la posibilidad de experimentar diferentes tipos de relaciones a partir del uso de la palabra escrita en la computadora.

La ausencia real de contexto sumado a la impersonalidad de la escritura, plantean el establecimiento de nuevos vínculos en los que el individuo pierde su corporalidad en virtud de lo virtual. Las características propias del medio transforman al Chat en un espacio libre, plural y dinámico. La ausencia de normas y reglas y el ingreso irrestricto de usuarios hacen del mismo un medio público, donde los individuos tienen la posibilidad de jugar con la comunicación y poner en práctica diferentes estrategias comunicacionales. El manejo de la situación comunicacional por parte de los individuos –seleccionando la sala donde desean estar tanto como sus interlocutores-

ofrece una alternativa diferente a los medios de comunicación tradicionales, aunque la velocidad del diálogo y la cantidad de participantes hace que la mayoría de relaciones dentro de las salas sean efímeras, fortuitas.

Lo antes mencionado nos permite rescatar el retorno a la enunciación, donde se produce una reconfiguración ya que cuando el **yo** produce un enunciado, se construye a sí mismo y construye al otro como un personaje, cuya única restricción será la verosimilitud con que consiga representarlo, ya sea 'sincero' o 'ficticio', -recordando que la identidad de los interlocutores queda encubierta y la información proporcionada es anónima- y construye el mundo en ese espacio virtual, a través de los esquemas representacionales que pertenecen a su cultura - es decir al mundo que puede construir-, y todo esto dado por El chat responde a los rasgos culturales de una sociedad que pasa gran parte del día con los ojos ante diferentes pantallas electrónicas. Contrariamente a que se suele repetir, más por prejuicio (y desconocimiento) que por razones, el uso de estos medios no representa un riesgo para el idioma, sino por el contrario está dando lugar a la aparición de nuevos códigos y formas de expresión escrita (un lenguaje y una escritura) apropiados a las características de los medios utilizados.

El chat le da a la escritura una dimensión espacio temporal marcada por la inmediatez en la transmisión de los textos que impele a reproducir el ritmo de una conversación.

Así como la escritura surgió como "ayuda memoria", necesario registro de actividades y normas comerciales, legislativas y religiosas, estos modos de escritura buscan recrear la agilidad e informalidad de una charla entre amigos, tal como pudimos apreciar al analizar si son corteses o no los jóvenes en este tipo de comunicación.

En el chat la escritura requiere una fluidez que hace que, en muchas ocasiones, los interlocutores prefieran dejar de lado las reglas sintácticas, gramaticales y ortográficas (tal como fue analizado al comienzo de este trabajo) en busca de obtener una mayor eficiencia comunicativa. Esto hace que sea habitual, en especial entre los jóvenes, el uso masivo de abreviaciones y contracciones que han ido creando un nuevo sistema de codificación en el que las vocales empiezan a ser sacrificadas al mismo tiempo que se utiliza un número creciente de iconos, conocidos como emoticones, que a modo de pictogramas electrónicos son utilizados para describir estados de ánimo, situaciones, personas e incluso algunas acciones.

Paradójicamente, en plena "civilización de la imagen", y como consecuencia de la expansión social de los medios digitales, las personas utilizan cada vez más la escritura para comunicarse entre ellas. Alejados muchas veces de las reglas gramaticales y ortográficas establecidas, es cierto como quedó demostrado anteriormente, pero utilizando elementos propios de la comunicación escrita mediante un nuevo (y rico) modo de codificar el lenguaje oral y gestual (no verbal)

A modo de síntesis podemos señalar algunas de las particularidades de este nuevo tipo de codificación.

- Resignifica el uso de la escritura, ya que adquiere una densidad temporoespacial e informalidad próxima al de la comunicación oral.
- La modalidad de escritura en el ciberespacio es una modalidad más bien irreverente, desprejuiciada, poco formal, libre de ataduras y estilos, en definitiva podríamos decir más posmoderna.
- Nace de manera espontánea entre los usuarios de estos servicios. Se trata de códigos en continua construcción y transformación, compartidos, en principio, por consensos de hecho por comunidades de usuarios.
- En razón de lo antedicho, no se puede hablar de un código unificado, lo cual en algunos casos puede dificultar la comprensión inmediata de lo escrito (en el lenguaje hablado el uso de modismos, terminología especializada y jergas también entorpece la comprensión)
- El soporte de escritura y lectura es una pantalla electrónica. A diferencia de los textos escritos sobre papel o sobre cualquier otra superficie opaca que para ser leídos necesitan una fuente de luz externa, la pantalla es emisora de luz.
- El soporte electrónico, la velocidad de transmisión y recepción y las propias características del tipo de codificación utilizado hace que se diluya, hasta casi desaparecer, el carácter documental que caracterizó al texto escrito hasta no hace mucho, vinculado tradicionalmente con el trazo/ huella sobre papel u otro soporte material.
- El tono utilizado generalmente en la comunicación teclada suele ser informal, aunque como lo analizamos respetando los principios de Cooperación y las Normas de Cortesía. Sus contenidos tienden a estar atravesados por lo casual, lo lúdico, a pesar de que es utilizado también en ambientes laborales para contactar personas separadas en lo físico.
- Merece un detenimiento especial la temática de la ausencia de determinados elementos en este nuevo modo de comunicación. La no presencia (cuando no hay cámara) de información extralingüística: la mirada, los gestos espontáneos, el timbre y la entonación de la voz, etc. son elementos trascendentales a la hora tanto del malentendido como de la desinhibición.

Creemos que la comprensión de esta reconfiguración enunciativa es crucial para enfrentar las nuevas exigencias comunicacionales y científicas que reclama esta sociedad posmoderna en la que vivimos. No es exagerado afirmar que hoy, estos saberes nos permiten permanecer en la sociedad del conocimiento. De nosotros depende.

BIBLIOGRAFÍA

- ARENAS, N (2003): *Polifonía*. Mendoza: FEEyE. Mimeo
- AUSTIN, John (1962): *Cómo hacer cosas con palabras*, Barcelona: Paidós.
- BALAGUER, Roberto (2001): "¿Agora electrónica o Times Square? Una revisión de consideraciones sociales sobre Internet". (En línea) Disponible en <http://cibersociedad.rediris.es>.
- BENVENISTE, É (1966): *Problemas de Lingüística general*, I, México: Siglo XXI
- BOCANEGRA, A. R. (1990): *Acrónimos y otras abreviaturas en informática*. Cádiz: Publicaciones de Cádiz.
- BOURDIEU, P (1985): *¿Qué significa hablar? Economía de los intercambios lingüísticos*, Madrid: Akal.
- BUSTOS TOVAR, J (1996): *Aspectos semánticos y pragmáticos de la comunicación oral*, en *Actas del II Simposio sobre análisis de discurso oral*, Universidad de Valencia, pp. 37-49.
- BUSTOS, J (1995): *De la oralidad a la escritura*, en Luis Cortés Rodríguez (coord.) *El español coloquial. Actas del I Simposio sobre análisis del discurso oral*, Universidad de Almería, (pp. 9-28)9.
- CALSAMIGLIA, H, TUSÓN, A (2000): *Las cosas del decir*, Barcelona: Ariel
- CALVO REVILLA, A (2002) *Espéculo. Revista de estudios literarios*. Universidad Complutense de Madrid (En línea) Disponible en <http://www.ucm.es/info/especulo/numero20/digital.html>
- CUBO DE SEVERINO, L (2005): *Los textos de la Ciencia*. Córdoba: Comunicarte
- DUCROT, O (1984): *El decir y lo dicho. Polifonía de la enunciación*, Barcelona: Paidós
- FONTANILLE, J (2003): *Semiótica del discurso. Perú: Fondo de Cultura Económica*
- GOFFMAN, E (1981): *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- GOFFMAN, E (1991): *Los momentos y sus hombres*. Barcelona: Paidós
- GOMEZ de ERICE, M (2005): *Modelo de Análisis del discurso*. Mendoza: FEEyE. Mimeo
- GOMEZ de ERICE, M (2005): *La problemática del discurso*. Mendoza: FEEyE. Mimeo
- LÉVY Pierre (1995): *¿Qué es lo virtual?*. Buenos Aires: Paidós
- NÓBILE, N. (1998): *Escritura electrónica y nuevas formas de subjetividad* En Cafassi, Emilio. (comp.), *Lazos virtuales*.(pp 116-118) Buenos. Aires: Biblos
- YUS, F (2001): *Ciberpragmática*. Barcelona: Ariel.