

Un lenguaje amigo La lengua en el *Messenger*

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) han propiciado cambios en las formas de comunicarnos y relacionarnos en la sociedad. El lenguaje se amolda a estos nuevos medios para producir nuevas formas de interrelación, nuevos usos teniendo en cuenta la influencia electrónica del medio, lo que ha provocado que los usuarios exploten todas sus posibilidades de expresión modificando conductas lingüísticas previas y poniendo en tela de juicio algunas cuestiones tan importantes como el equilibrio entre el lenguaje escrito y el lenguaje oral. Este estudio trata de dar cuenta de ello y analiza el lenguaje empleado en esos medios de comunicación, en concreto, en el programa informático más utilizado en Internet: El *Messenger*. En última instancia, se pretende mostrar a través de niveles de contenido -niveles extratextuales, niveles intratextuales y niveles intratextuales- las características y procedimientos lingüísticos propios de este lenguaje.

Palabras clave: *Messenger*, ciberhabla, inmediatez, comunicación.

Las nuevas tecnologías que utilizamos a diario para comunicarnos con los demás han permitido entender a los medios de comunicación como algo necesario e imprescindible en nuestras vidas para este fin.

Para la mayoría de jóvenes y no tan jóvenes, esos a los que Papert (1995: 36) llama “la generación del ordenador”, cuya sabiduría respecto de las tecnologías es un saber intuitivo que no reconoce inequidades económicas ni sociales⁽¹⁾, la cultura audiovisual y mediática en general, es hoy el lugar desde el que dan sentido a su identidad, además de aprender a hablar de sí mismos en relación con los otros. Los medios son, por tanto, punto de encuentro y diálogo, de discusiones y negociaciones, de reuniones y charlas o, simplemente, un punto en el que estar; la juventud busca en los medios los soportes para su sociabilidad, determinantes a la hora de configurar nuevas formas de comunicación juvenil y trazar la personalidad en la intersección del texto escrito, la imagen electrónica y cultura audiovisual; ellos y ellas viven una experiencia cultural distinta, tienen unas nuevas maneras de percibir, de sentir, de escuchar, de ver y encuentran en los programas informáticos la herramienta perfecta para expresar todo ello en un lenguaje que es capaz de combinar todos estos elementos. Algo que hace vislumbrar que Internet, además de haberse convertido en un mundo de innovaciones, de movimiento, de facilidades y de comunicaciones, ha traído consigo una verdadera revolución lingüística (Crystal, 2002:8).

La aparición de cada nuevo medio de comunicación (chats, foros, correo electrónico, sms, *Messenger*, redes sociales, etc.) está modificando casi de un modo instantáneo la forma de la escritura que utilizamos en los intercambios comunicativos adaptándose, como si de goma se tratase, a las necesidades que el medio requiere, además de provocar otra serie de cambios en la manera de concebir y establecer las relaciones sociales.

(1) Aunque respecto a este punto otros autores como García Canclini (2006) difieren apuntando que no puede tampoco abordarse sin tomar en cuenta las brechas sociales que existen entre los jóvenes “conectados” y los desiguales “desconectados”. Los incluidos son quienes están conectados y los otros son los excluidos, quienes ven rotos sus vínculos al quedarse sin trabajo, sin casa pero sobre todo sin conexión, sin información. Estar marginado es estar desconectado. En mundo se encuentra dividido entre los que tienen domicilio, documentos de identidad, dinero, acceso a la información, al consumo social y cultural, y, por otro lado, los que carecen de tales conexiones.

El lenguaje se amolda a los nuevos medios para producir nuevas formas de interrelación, nuevos usos teniendo en cuenta la influencia electrónica del medio porque, como es lógico, las opciones determinadas por la pantalla, los caracteres, el tamaño del formato, la configuración, etc. son decisivas para la capacidad lingüística tanto del usuario como del receptor; lo cual ha provocado que los usuarios exploten todas sus posibilidades de expresión modificando la conducta lingüística previa y poniendo en tela de juicio algunas cuestiones tan importantes como el equilibrio entre el lenguaje escrito y el lenguaje oral.

Este estudio trata de dar cuenta de ello y analiza el lenguaje empleado en esos medios de comunicación, en concreto, en el programa informático más utilizado(2) en Internet: El *Messenger*. En última instancia, se pretende mostrar a través de niveles de contenido: niveles extratextuales, niveles intratextuales y niveles intratextuales, las características y procedimientos lingüísticos propios de este lenguaje.

El éxito de este programa quizá se deba a la sencillez y comodidad de su uso, porque sólo requiere una conexión a la Red y una cuenta privada de correo electrónico para acceder a millones de contactos y mantener una relación virtual y gratuita con millones de personas en todo el mundo. El programa salva los inconvenientes que suponían para la comunicación la distancia, el tiempo o los motivos económicos, dando lugar a continuas conversaciones que muestran una nueva realidad comunicativa y lingüística.

Últimamente son los grandes operadores telefónicos los que se han dado cuenta del increíble reclamo que supone para ellos y lo ofrecen como una característica más en sus terminales. Estas compañías potencian una idea de la amistad entre jóvenes que consiste en conocer y contar todo aquello que suceda al grupo de amigos en tiempo real, de forma que la información es la unión del grupo y la conexión la forma de estar.

1.Cnd t conects m das 1toq y charlams

Elementos extratextuales

Las conversaciones que se entablan en el *Messenger* son intercambios comunicativos en tiempo real a través de un programa electrónico, interactivo y virtual cuyas características técnicas (teclado, pantalla y conexión a Internet) condicionan la capacidad productiva lingüística.

Los usuarios de este programa conocen su potencialidad, así como las restricciones que posee el medio y sobre ello modelan su lenguaje, buscando el equilibrio perfecto entre la naturaleza del medio, los fines y las expectativas comunicativas; prevaleciendo ante todo, la función comunicativa del lenguaje sobre el uso normativo de los aspectos formales de la lengua, lo cual no es de extrañar, ya que para lingüistas como Martinet "la función básica del lenguaje es la de la comunicación" (1979: 61).

Las conversaciones en el *Messenger* son, por tanto, interacciones cuya intención comunicativa es básicamente la de transmitir información o establecer un contacto.

Estas interacciones con carácter sincrónico ("porque ambos interlocutores se encuentran presentes (esto es, conectados a Internet) en el momento de la interacción" (Yus, 2001: 91)) son, según Crystal (2002: 155), "las que dan lugar a una innovación lingüística más radical, que afecta a las convenciones de la oralidad y la escritura tal como se comprenden tradicionalmente"; y es que el

(2)
Los datos han sido consultados en NetView (Nielsen Online) y corresponden al periodo comprendido entre febrero de 2009 y febrero de 2010.

aspecto más característico de las conversaciones virtuales, como las que se establecen en el *Messenger*, es la presencia de rasgos que parecerían más propios de la oralidad. Por ello, el lenguaje de las charlas virtuales ha sido descrito como un “texto escrito oralizado”, “conversaciones escritas”, “habla escrita” o “ciberhabla⁽³⁾” poniendo así de manifiesto que hay un escalón intermedio entre la lengua escrita y la lengua oral, un género híbrido.

Los usuarios del *Messenger* quedan para “charlar” y buscan el mismo fin comunicativo que en los entornos reales: conseguir que la interpretación deseada de su mensaje, (que a menudo es sólo una entre otras posibles) sea la elegida por su destinatario.

Para ello, los usuarios han diseñado unas herramientas comunicativas que consiguen paliar la importante reducción de la riqueza contextual, demostrando así, que ya no son requisitos indispensables para la comunicación la presencia, el tono de voz o el contexto.

2. Hablar x hablar

Elementos paratextuales

Las conversaciones en el *Messenger* tienen como fin la interactividad con otras personas y su organización paratextual está caracterizada por los turnos de habla. Estamos, pues, ante una relación interactiva entre emisor y destinatario sobre una gama amplia de marcos prototípicos, una interacción entre coenunciadores y una ostensión comunicativa donde la relevancia pragmática no siempre es posible.

Se observa en su estructura una disposición sustancial plural y multimodal (código lingüístico e icónico) motivada, como hemos dicho anteriormente, por el deseo de los usuarios del *Messenger* de exportar su expresividad y de conseguir el grado de intimidad y cercanía que se genera en la comunidad real y que, como se subraya continuamente desde la pragmática, es esencial para poder interpretar los mensajes correctamente. Para mitigar este problema, en lugar de estar limitados por el ordenador, los usuarios explotan los rasgos del sistema de forma creativa para explorar nuevas formas de comunicación expresiva, utilizando todas las oportunidades que les aporta el código lingüístico (incluso para la representación gráfica del sonido) y la utilización de emoticonos.

Gracias a la posibilidad que ofrece Internet, los usuarios pueden sentir la presencia del otro y ahondar en sus pensamientos hasta alcanzar un acuerdo sobre la meta que debe alcanzarse en la conversación y el sentido en el que deben interpretarse los diferentes enunciados (Bellamy y Hanewitz, 1999: s/p).

La estructura argumentativa global del contenido gira en torno al desarrollo temático, que se caracteriza por ser interactivo y suele adoptar la forma de pregunta (aunque no es necesario); es subjetivo, informativo, informal y anecdótico, en ocasiones adquiere tintes de consejo o sugerencia.

En muchos otros casos, en las situaciones comunicativas también queda devaluada la máxima de relevancia, según la cual, las contribuciones deberían relacionarse claramente con el propósito del intercambio; pero nada más lejos de la realidad, pues se envían mensajes simplemente para hacer visible la comunicación, para hacer saber que se está conectado, modulando en algunos casos estos mensajes a través de aplicaciones del programa como los *zumbidos*.

(3)
El término “ciberhabla” (traducción de ‘Netspeak’) es una de las denominaciones más aceptadas para designar la peculiar forma de lengua utilizada en Internet que combina algunos rasgos del habla y de la escritura que ofrece el medio electrónico (Galán, 2007: 66).

Ej.: (conversación completa)

Antonio dice:

hola!!!!!!!!!!!!

Genin dice:



Son múltiples los temas que se pueden tratar y, como ocurre en la lengua oral, éstos pueden ir cambiando continuamente a lo largo de la conversación de una forma casi infinita.

Pero... ¿con quién estoy hablando?

En el *Messenger* la creación de vínculos sociales interactivos es la misma que en la comunidad real, puesto que los contactos que se establecen pertenecen a la red de conocidos y amistades reales. Hay un conocimiento compartido de los usuarios (emisor y receptor) y las identidades no son ningún misterio, como ocurre en otras parcelas de Internet; por lo tanto, en las interacciones la relación entre enunciador e interlocutores nunca está jerarquizada, ya que la comunicación se establece entre iguales. De hecho, en la publicidad del *Messenger* se especifica que este programa está destinado para grupos de usuarios conocidos, unidos por una cierta cercanía emocional. De esta manera, si los problemas de la conversación virtual que merman el éxito comunicativo frente a la riqueza contextual de la interacción cara a cara son la anonimidad y la esencia textual, en el *Messenger*, el primero de ellos desaparece por completo, ayudando a que la comunicación sea más efectiva y completa para los interlocutores.

Ej.:

Ana dice:

Ya sabes cmo se pone cuando le hablas dcomr

Juan dice:

Ya...jjijijij

Al igual que en los *chats*, también existe la posibilidad de utilizar el *nickname* o apodo para ser reconocidos en la pantalla de contactos, sustituyendo de este modo a la dirección de correo electrónico. En este caso, el *nickname* del *Messenger* adopta otra función diferente a la que cumple en los chats; en lugar de ocultar la propia identidad real, la potencia.

Normalmente estos *nicknames* o apodos se refieren a afirmaciones en tercera persona, citas literarias, chistes, acontecimientos próximos en la vida de los usuarios, estados de ánimo, etc. Tanto es así, que incluso desde el mismo programa se analiza tu *nick* para descubrir tu personalidad.

Son enunciados de una gran fuerza pragmática, que dan mucha expresividad y generalmente aportan el tono de la conversación, pero también pueden propiciar el inicio de la misma, aunque las máximas de cooperación griceanas desaparezcan.

Sin embargo, el procedimiento habitual para iniciar y finalizar una conversación es utilizar expresiones de apertura y cierre, como los saludos y despedidas clásicas con abundancia de preguntas coloquiales y fórmulas interjectivas.

En ocasiones, hay una excesiva atención al mensaje, lo que provoca que desaparezcan los saludos y despedidas y se reduzcan considerablemente los niveles de cortesía pragmática. Pero es extraño este tipo de mensajes; de hecho, los propios usuarios lo consideran como una descortesía.

Si establecemos semejanzas en los saludos y despedidas de la conversación real, también en la estructura del *Messenger* podemos hacerlo; hablamos de *turnos de habla*; eso sí, estos turnos están condicionados por el *software* del programa que es quien dirige de forma automática la secuenciación de la interacción, lo cual puede ocasionar algunos problemas precisamente relacionados con ello, como las interrupciones por la falta de sincronización en los turnos de habla.

Los usuarios tienen dos áreas en la pantalla, perfectamente delimitadas y de funcionamiento independiente, para la recepción de mensajes y un pequeño indicador que informa si el otro interlocutor está escribiendo; de este modo, es posible recibir un mensaje antes de que se haya terminado de construir el mensaje en la otra área, un caso claro de interrupción (aunque a menudo no consciente) que obliga a modificar el texto que se estaba elaborando.

En otras ocasiones, la rapidez que exige el medio para que la conversación sea dinámica, activa y el principio de interactividad funcione, es la que ocasiona solapamientos porque, mientras uno de los interlocutores escribe, no lee lo que el segundo interlocutor ha contestado, o bien, lo que ha escrito resulta anticuado frente a lo que ya se ha enviado y no ha dado tiempo a reorganizar y reorientar la conversación, convirtiéndola en un caos.

Ej.:

El 22!!! dice:

Y QUEREMOS IR AL PEDAZO DE HOTEL Q ESTA A LAS AFUERAS DE CC

Carla dice:

te acuerdas en diciembre en el campo de juan??!!

El 22!!! dice:

EL FONTECRUZ

Carla dice:

Nunca me he reído tanto

El 22!!! dice:

EL OTEL RURAL

Como hemos dicho, es necesaria la rapidez a la hora de emitir los mensajes ya que, de lo contrario, la conversación no funciona correctamente; sin embargo, esa misma rapidez puede ocasionar errores tipográficos que producen el efecto contrario: lentitud y malos entendidos.

Ej.:

Bebere los vientos por ti por ti!! dice:

hola mi niña

Bebere los vientos por ti por ti!! dice:

sime

Bebere los vientos por ti por ti!! dice:

deme

Bebere los vientos por ti por ti!! dice:

dime

Sin embargo, la lentitud en las respuestas provoca problemas de comunicación, de modo que el silencio entre los interlocutores puede ser interpretado y utilizado como una estrategia comunicativa. El silencio puede paralizar el diálogo, puesto que se puede pensar que el interlocutor ha abandonado la conversación, ante lo cual se apela a él.

Ej.:

kerzakhov dice:

te has ido?

kerzakhov dice:

eeee

Alicia dice:

no,sigo

En otras ocasiones se juega con este hecho.

Ej.:

VictoR -.- dice:

qué significa exactamente?

VictoR -.- dice:

eoeoe

Cris dice:

se suele utilizar con el sentido de

VictoR -.- dice:

eso de no contestar es que no sabes qué significa???

Cris dice:

no esq estaba hablando

VictoR -.- dice:

Jeje

Como vemos, consecuencia de no compartir las mismas coordenadas espaciales aparecen muchas llamadas de atención y apelación, en la mayoría de los casos, para asegurarse de que el segundo interlocutor sigue ahí, aunque no haya constancia de que se haya marchado ni de que la comunicación haya fracasado.

Para evitar silencios y dudas en la atención de la conversación por parte de ambos se utilizan las denominadas *estrategias de retroalimentación*. Estas estrategias juegan un papel importante en el desarrollo de la conversación, tanto para comunicar el supuesto relevante de que se está atendiendo al turno de habla del emisor y cooperando en su desarrollo, como para comunicar la intención de tomar la iniciativa en la conversación. Éstas poseen a menudo naturaleza no verbal (Grün, 1998: s/p). En el *Messenger* existen fórmulas de retroalimentación verbales como *ahá, sí, ivaya!, ino puede ser!, iayyyy!, amm,...* o no verbales, como los emoticonos que indican estados de ánimo (alegría, tristeza, sorpresa, etc.).

Pero podemos encontrar conversaciones también, en las que estas estrategias no aparecen y, sin embargo, la comunicación funciona: el interlocutor se preocupa únicamente de emitir la información de forma rápida con múltiples intervenciones en las que desaparecen los puntos y comas.

3. Cnd ls ltras djarn d sr 1problm

Elementos intratextuales

La conversación en el *Messenger* no difiere en exceso de la conversación real en cuanto a los pasos que los interlocutores deben realizar para asegurar una interpretación correcta, aunque sí se distingue en la forma en que dichos pasos pueden materializarse. En general, como en toda conversación, el emisor elige entre un abanico de posibilidades de codificación lingüística y determinará un enunciado que remitirá, de una forma más o menos explícita, al

pensamiento que el usuario desea comunicar; además, para ello optará por una actitud que puede comunicarse de varias formas: sintácticamente, léxicamente o de forma no verbal.

En esta operación, y con la intención de no aumentar en exceso el esfuerzo de procesamiento del enunciado, el emisor dejará implícito todo aquello que cree que su interlocutor puede aportar contextualmente en el procesamiento de su enunciado (Yus, 2001: 112).

En el *Messenger*, el usuario hace previsiones similares a las que haría cara a cara (Sperber y Wilson, 1986: 43): por un lado, elegir un enunciado que permita al interlocutor acceder a la interpretación deseada; por otro lado, prever que el usuario-interlocutor será capaz de descodificar el mensaje enviado y que podrá extraer, por su cuenta, los supuestos específicos referidos al uso de la jerga informática (abreviaturas, acrónimos, emoticonos...) y de los comandos de uso del programa (envío de guiños, zumbidos, cambio de apodos...) unos supuestos que el usuario prevé como mutuamente manifiestos, esto es, como pertenecientes al espacio común de intersección entre los entornos cognitivos del emisor e interlocutor.

El usuario realiza grandes esfuerzos para que su enunciado sea perfectamente comprendido. Como señala Sperber (2000:122), en algunas de estas operaciones cognitivas:

Siempre hay una distancia entre el significado de la oración [*sentence meaning*] y el significado del hablante [*speaker's meaning*]. Las oraciones normalmente son ambiguas y deben desenbuarse; contienen deícticos cuyos referentes deben ser localizados; infra-determinan el significado pretendido por el hablante de varias formas. Los enunciados lingüísticos se quedan bastante lejos de aportar la interpretación que pretende el hablante. Pero, por otra parte los enunciados [...] conducen a dicha interpretación. La inferencia de cuál es la mejor explicación de la conducta lingüística del hablante normalmente consiste en atribuirle la intención de comunicar precisamente la interpretación que tenía en mente al emitir el enunciado. La comprensión es una tarea inferencial que toma el contenido descodificado como evidencia... [y busca] el significado del hablante, esto es, está dirigida a las conclusiones meta-representacionales.

Estas operaciones cognitivas resultarán aún más complicadas para el usuario en la conversación virtual, puesto que carece de muchas pistas de índole vocal (paralenguaje, entonación, etc.) y visual (gestos, posturas, etc.), lo que implica una clara disminución en las posibilidades interpretativas de los enunciados; sin embargo, esta escasa información contextual no verbal frente a la abundante información extralingüística propia de la conversación real no impide a los usuarios obtener el éxito que desean en sus interacciones. Para lo cual, se sirven de ciertos recursos contextuales y expresivos que compensan la falta de información extralingüística y crean las condiciones que permiten extraer la misma interpretación que quieren comunicar, sea ésta evidente (explicaturas, implicaturas fuertes) o sutil (implicaturas débiles). Según López Quero (2003: 17) esta menor información extralingüística no es un obstáculo insalvable, ya que la creatividad de los usuarios no merma la capacidad de transmisión de contenidos ni un conocimiento de los estados de ánimo.

Los usuarios han construido a gran velocidad un lenguaje a base de invención e imaginación, buscando la manera de expresar sus ideas, sentimientos y

sucesos a través de las palabras moduladas por un programa informático y con las limitaciones que la tecnología presenta; sirva como ejemplo de ello “[que] el ritmo al que se han acuñado nuevos términos y se han introducido variaciones humorísticas sobre los vocablos establecidos no tiene parangón en el lenguaje contemporáneo” (Crystal, 2002: 82); y es que es la parcela de la lexicografía donde resulta relativamente más fácil introducir innovaciones y desviaciones.

El estilo que persiguen los usuarios es el de la creación lingüística: palabras y construcciones reelaboradas en las que el juego visual tiene un papel importantísimo, aunque para los usuarios prima que sus receptores sean capaces de convertir sus palabras escritas en palabras oídas, lo que verdaderamente ha provocado auténticas innovaciones para conseguirlo, porque hasta entonces, esto no había ocurrido, por más que desde la escritura tradicional se han hecho esfuerzos denodados para reflejar la lengua oral con usos exagerados de los signos prosódicos y de la puntuación, el uso de las mayúsculas, y los símbolos especiales para enfatizar.

De este modo, aunque la función creativa y lúdica del lenguaje aparezca, es la función comunicativa la que recibe una atención prioritaria, obviando a menudo, la pureza sintáctica o, en general, lingüística (López Alonso, 2003: 40). Un hecho éste que ha llevado a muchos a indicar que la aparición de múltiples errores ortográficos en las conversaciones del *Messenger* no son un signo que muestre la falta de formación en sus usuarios sino que, sencillamente, se trata de una falta de precisión al escribir en el teclado (Yus 2001:142; Crystal 2002: 106) o, como señala Mayans (2002: 101- 106), de incorrecciones deliberadas.

No estamos en presencia del desconocimiento del uso de la lengua, sino de un uso deliberadamente informal, económico y creativo de la misma, con el objetivo de hacer la comunicación más expresiva, más atractiva, más flexible, más lúdica e incluso más elocuente; un uso deliberadamente coloquial, que captura algunos elementos de la oralidad y que se apropia de ellos en un proceso dinámico, creador y desafiante, revelador de una identidad efusiva que se expande en y por la comunicación (Araujo y Melo, 2003:58).

En este sentido, hay que diferenciar y matizar los errores, puesto que no es cierto que todos sean neutralizados por los usuarios, hay distintos casos y son perfectamente reconocibles por ellos, veamos:

- El discurso empleado en el *Messenger* posee una elevada presencia de oralidad (López Alonso, 2003: 40; Gómez Torrego, 2001:5; Yus, 2001: 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.

Ej.:

Laura dice:

aro,aro no dije ná de ná , ni mí

vero dice:

mae mia

- Si para Vigara (1992: 69) “en el español coloquial el hablante tiende espontáneamente a estructurar su mensaje siguiendo los impulsos de su pensamien-

to, sin reflexionar acerca de la lógica o de la corrección”, en la conversación virtual podríamos decir que ocurre algo similar, a pesar de que debería haber una reflexión por parte del usuario a la hora de realizar el ejercicio de escribir; la rapidez que exige el medio sincrónico para que la comunicación se produzca con éxito provoca que la reflexión no sea tal y aparezca un discurso deshilvanado con errores tipográficos que, como vimos en el apartado anterior, impide la comprensión del enunciado, además de interrumpir la conversación.

Otras veces, con menor frecuencia, el error tipográfico no provoca la paralización de la conversación.

Ej.:

paolo:”Derrochando coraje y corazon....”iPreparados para la lucha! dice:

el factor sorpresa del cimpo de tieera

ANGELITOO.In Spain. dice:

que no es eso el entrenador esta idiota

paolo:”Derrochando coraje y corazon....”iPreparados para la lucha! dice:

nao hay fluidez

- Por el principio de comodidad y economía lingüística, así como por la velocidad de escritura que el medio requiere, aparecen elipsis, uso de signos matemáticos, eliminación de vocales en casos de no ambigüedad con otros vocablos, desaparición de las consonantes dobles, abreviaciones morfológicas y abreviaciones no normativas, como veremos más adelante. Como es lógico, para comprender ciertas secuencias lingüísticas se necesita un conocimiento previo de estos usos; de hecho, algunos lingüistas como Crystal (2002: 49) o Yus (2001: 112) hablan de una necesidad de acuerdo y de ciber-alfabetización de estos nuevos mecanismos lingüísticos, aunque en la mayoría de los casos resulta fácil y rápido reconstruir fonéticamente las palabras.

Ej.:

karlos dice:

María ma dao r2 xa ti dic qt yama y nl cnts

Genin dice:

Hay vcs q m ¿? xq tq

- En aquellos casos donde este procedimiento de recuperación fonética no pueda seguirse y tampoco case con ninguno de los tipos que hemos estado viendo anteriormente (descuido tipográfico o transcripción fonética), el error es considerado una falta ortográfica por una deficiencia formativa del usuario. Generalmente se produce una llamada de atención por parte del destinatario además de una parada en la trascurso de la conversación.

Ej.:

Anita dice:

Valla ls zapas cn ls q s prsntó Sonia a clas

Maite dice:

sí pues tú parc q no vas a clas “valla”???? VAYA TELA jajajajajajaj

Por lo tanto, no es del todo cierto que las conversaciones en el *Messenger* se distinguen por los errores ortográficos así como por usuarios que ignoren las reglas de la ortografía normativa, lo correcto sería matizar y, más que hablar de una ortografía descuidada, habría que hablar de una transgresión ortográfica con unos fines comunicativos determinados.

Podríamos decir, pues, que el estilo del *Messenger* se caracteriza por ser un discurso dilógico con elevada presencia de la oralidad, dinamismo, falta de planificación y con un alto grado de informalidad; así como por la capacidad de innovación y transformación de los signos ortográficos tradicionales para compensar la ausencia física de los interlocutores. Los usuarios del *Messenger* han creado para ello múltiples alteraciones gráficas (transgresiones ortográficas, alteraciones tipográficas e innovaciones gráficas y tipográficas) que, aunque no se atienen a reglas fijas para construir sus intervenciones, responden a una cierta homogeneidad estilística que veremos a continuación.

Rasgos ortográficos y fonéticos

- *El uso de la mayúscula.*

El uso normativo de la mayúscula desaparece por completo, aunque en ocasiones aparece, lo hace sin ningún criterio por parte de los usuarios.

Ej.:

Antonia dice:

que tal en badajoz?

Ana dice:

rafa estamos hablando tu, nino, lucia y angel mi primo

En los apodos o *nicknames* es habitual que el uso de la mayúscula se respete en los nombres propios, así como después de punto.

Ramón. A falta de dos semanas para Semana Santa. Destino Amsterdam y con todo pagado jejejeej

VITI [Por mi si eh?...Gente inteligente no juega con gente equivocada

Por otra parte, los apodos o *nicknames* emplean la mayúscula para buscar un efecto gráfico llamativo. Este empleo de la mayúscula nunca es utilizado en las intervenciones de la conversación, ya que es muy costoso para los interlocutores intercalar la mayúscula y minúscula en una misma palabra.

Ej.:

**[a=1][c=8]_____AnItA_____¡iMaDrE Q NoChE!!!! eStO cAdA VeZ
MeJoR!!!Ahi To eN L BuS aPeChUgAoS jaja!!!(MoMo A.P.S)[/c]/[a] dice:**

La mayúscula también se utiliza para enfatizar parte de la información transmitida.

Ej.:

Manuel llámame!!! dice:

y un pedazo de JACUZZI

Silvia dice:

pensar en ti SOLO

En otros casos se utiliza para reflejar rasgos de prosódicos, como gritar.

Ej.:

Pero qué puñetera es la gente dice:

CUENTA

Aunque el procedimiento habitual para marcar énfasis es la reiteración de caracteres así como la combinación de ambas, reiteración con letras mayúsculas.

Ej.:

Carlos-iJaque Mate! dice:

Bueeeeeeno, aceptamos pulpo!!

Lulú dice:

que niña más apaaaaaaaaa!!!!!!!

En otras ocasiones, menos frecuentes, vemos otros signos como los puntos suspensivos o los asteriscos para enfatizar.

Ej.:

Ani dice:

la nueva sombra q h sacao chanel vale 50E y esos son mu...chos

Silvia dice:

sq yo a ***t***** te quiero mas que a ná**

- *Signos de interrogación y de exclamación.*

Es muy común el uso de signos de interrogación y de exclamación con la finalidad de representar en la escritura, respectivamente, la entonación interrogativa o exclamativa de un enunciado; sin embargo, aunque su fin coincida con su uso normativo, la colocación del signo se realiza sin atenderse a la regla ortográfica-gramática; incluso en el caso de los signos de exclamación y, en ocasiones, sin la intención de manifestar exclamación, simplemente para afirmar algo.

Se aprecia una tendencia a suprimir los signos de apertura que, por imitación de otras lenguas o por comodidad, se suelen colocar únicamente en posición final. Respecto a la interrogación, se utilizan los signos de apertura y cierre, normalmente uno seguido del otro (¿?) para marcar la duda mantenida sobre el tema que se esté tratando; también con valor de sorpresa es frecuente la reiteración ilimitada de ambos signos de interrogación y de exclamación en el cierre.

Ej.:

Lee dice:

muy bueno lo del gimnasio!!!!!!!!!!!!

Ana dice:

están juntos!???

QUIENNNNNNNNNNN?¿

- *El uso del punto, la coma y la tilde.*

El punto y la coma no se utiliza apenas; a pesar de que las normas de puntuación sirven de una manera extraordinaria para reflejar de forma escrita la prosodia y el paralenguaje del habla, así como para modular la gramática, los usuarios prefieren utilizar otros métodos.

El punto se utiliza pocas veces y la coma aparece en algunos enunciados para segmentar estructuras distintas, separar el texto escrito de las representaciones del sonido, así como detrás de los adverbios *sí* y *no*.

Ej.:

Sara dice:

ya, en fin ya teniendolo asumido..

Aire puro dice:

Ammm, los cachas son de genero...

La tilde desaparece prácticamente por completo; sin embargo, como ocurría con el uso de la mayúscula, sí aparece en los apodos o *nicknames*; quizá suceda por economía y rapidez, ya que hay que utilizar una tecla más.

Ej.:

María dice:

s lunes no ha exposicion creo

Loly dice:

cuando hable con ruben...

- *Uso de símbolos matemáticos y cifras*

Los símbolos matemáticos se emplean para representar su sonido o su valor matemático.

Ej.:

Sara dice:

no la aguanto+

Aire puro dice:

Si hst piso el suelo xdnd vas...

En el caso del signo x Galán (2007: 69) dice que “en una aplicación *sui generis* del principio de *rebus* y del principio de acrofonía, se utiliza para escribir aquellas sílabas que suenan de manera semejante a *por*”.

Ej.:

Lee dice:

Xa quien es?

Ana dice:

Anda ya xo si yo estuve allí

Otras veces los signos matemáticos tienen un valor interrogativo y exclamativo con un efecto gráfico llamativo.

Ej.:

[a=1][c=8]_____AnToÑiTo_____iiMaDrE Q NoChE!!!! eStO cAdA VeZ
MeJoR!!!Ahi To eN L BuS aPeChUgAoS jaja!!!(MoMo A.P.S)[/c][/a] dice:

[c=1]mu bien y tu[/c=4]

- *El uso de la ortografía sintáctica.*

Aparece el empleo incorrecto de la ortografía sintáctica de formas como *porque*, *por qué*, *a ver*, *haber*, *con que*, *con qué*, etc. En unas ocasiones el mal uso se debe al desconocimiento de la norma, en otros para reducir caracteres.

Ej.:

Ayyyy mi niña dice:

xq yo no voy a obligar a nadie a estar conmigo

Paolo dice:

haber dimelo de 1ve

- *Aparición de errores tipográficos*

La mayoría de los errores se explican por la rapidez que requiere el medio para que la comunicación sea efectiva; en algunos casos, los errores son corri-

dos, lo que supone varias intervenciones; en otros, los menos, los errores se obvian por parte de los interlocutores.

Ej.:

Alicia dice:

pa añaka no ferá no

Cristina dice:

enconces esta oche no lo hago???

- *Uso de extranjerismos*

Los extranjerismos se emplean en pocas ocasiones, salvo para ahorrar caracteres, pues suelen ser palabras con un significado muy conocido por los interlocutores.

Ej.:

Ayyyy mi niña dice:

Por dioooooos!! Esperam q no me time!!!

- *Supresión de vocales*

La supresión de vocales en las conversaciones del *Messenger* existe, pero es menos frecuente que en otros discursos electrónicos como el *chat*. Su aparición, que se explica por el principio de economía lingüística, solo ocurre cuando las vocales se pueden reconstruir fonéticamente por el contexto.

Ej.:

Sandra dice:

yo no creo q vya tpc

- *Reducción de consonantes dobles y la desaparición de la h*

Al igual que la supresión de vocales, la reducción de consonantes no es un fenómeno que aparezca muy a menudo en el *Messenger*, frente a otros medios electrónicos. Su utilización, como en la supresión de vocales, se debe al principio de economía lingüística.

Solo sucede con algunas grafías como CH> X; G + vocal > W; QU > K, Q, que curiosamente no son consonantes dobles equivalentes, como es el caso de RR> R; en ellas hay que recurrir a un ejercicio fonético por el que resultan acústicamente similares.

Ej.:

paolo:"y un nudo marinero en el corazon no deja ke me duerma sin tu calor y bebere bebere los vientos por ti por ti!! dice:

wapa kedamos y te los doy

por caceres revientan los claveles para gritar k no k ya es bastanteeiii mary me voya toledo contigo en noxeviejaa tkiii dice:

es k nos qedamos tia.. no sabíamos si loq escuxabams era verdd neustra cara era 1 poema

La h es poco habitual y desaparece en muchos casos.

Ej.:

cualquier esperanza en vana y no se q creer..... dice:

aora si no te imxta me llvas los apunts a casa so fresco!!!

- *El uso de abreviaturas*

Es común el uso de abreviaturas, algunas de ellas no normativas, como medio para ahorrar caracteres y, por lo tanto, para generar una escritura más rápida.

Ej.:

Laura dice:

asiq solo nos vemos los findes

KarloS dice:

A LAS AFUERAS DE cc

Por influencia del lenguaje empleado en los SMS se utiliza una expresión multiléxica de tipo polisintético *tqm* o su variante *tkm*, para reducir caracteres y emitir más información, además habría que añadir que su uso está muy extendido y asentado.

Ej.:

Mamen dice:

tkkkkkk

Sara dice:

Tqmmmmmmmmmmmm

- *Representaciones gráficas del sonido*

Por lo general, las conversaciones están repletas de representaciones gráficas del sonido, debido a la deficiente información lingüística-auditiva.

Se trata de onomatopeyas e interjecciones comunes y creaciones léxicas; algunas de estas representaciones son innovaciones tipográficas, sonidos inarticulados, “que funcionan en el discurso como señales bien sintomáticas del hablante, bien apelativas del oyente, para llamar la atención sobre algo” (Alonso-Cortés 1999: 4035).

En definitiva, con estas creaciones léxicas los usuarios potencian la expresividad de la conversación, al tiempo que juegan constantemente con el lenguaje.

Ej.:

Aire puro dice:

Ammm, los cachas son de genero...

Rosa dice:

Buuuuuuuuuffffffffffffff, me huele mu mal

- *Emoticonos*

El emoticono (del inglés “emotive” e “icon”) es fruto de la falta de contacto visual que produce una carencia en la comunicación entre los interlocutores, la herramienta con la que intentan plasmar estados de ánimo, exportar a la conversación los sentimientos de los usuarios; en palabras de Galán (2002: 114) “los emoticonos sirven para suplir la comunicación no verbal y desempeñan las mismas funciones que los gestos o las expresiones faciales”.

De esta manera, los emoticonos sirven para marcar las intenciones de los interlocutores, así como para dotar de mayor información a los enunciados, reforzando el contenido, negándolo o aportando nuevas interpretaciones.

Ej.:

Ayyyy mi niña dice:

Mañana no te preocupes que te acompaño ☺

El emoticono contradice el enunciado y, por lo tanto, su actitud cambia el sentido comunicativo.

Laura dice:

Q ganas tngo de vrt tontiiii 😊!!!!!!!!!!!!

En este caso el emoticono refuerza el enunciado

Los emoticonos, que comenzaron en los *chats* como una combinación de signos de puntuación, se han transformado en el *Messenger*, pues ahora es el mismo programa quien los suministra, haciendo así que éstos tengan un valor universal para todos los usuarios del programa.

Estos emoticonos no solo se introducen para indicar emociones, sentimientos o estados, sino que además pueden indicar una acción, una construcción o letras, convirtiendo las conversaciones a veces en auténticos ideogramas.

La velocidad con la que estos nuevos emoticonos han proliferado se explica por la comodidad y la rapidez que se consigue con su uso, ya que se registran con las primeras letras de la idea que quedemos trasladar; además, el efecto gráfico resulta muy atractivo para sus usuarios.

Rasgos gramaticales

Los rasgos gramaticales del lenguaje del *Messenger* se caracterizan por la atención prioritaria a la función comunicativa del lenguaje, lo que provoca una relajación en la pureza sintáctica.

Se trata de una estructura dialogal orientada a la comunicación sencilla, espontánea y poco estructurada, en la que la falta de concordancia entre secuencias y el desaliño están presentes. A pesar de no aparecer ningún rasgo gramatical específico, es cierto que podemos reconocer algunos rasgos comunes en las intervenciones de los usuarios.

- *Uso del presente de indicativo*

El tiempo verbal más utilizado es el presente de indicativo, debido quizá a la inmediatez del medio que permite la expresión de actos y acciones en tiempo real.

Las formas verbales para reflejar sucesos pasados serán siempre formas simples, puesto que ayudan a que la comunicación sea más rápida; es extraño encontrar formas compuestas que no sean el pretérito perfecto compuesto de indicativo o el pretérito pluscuamperfecto de indicativo.

Ej.:

_____MaRía _____¿¿saBels k l sOnRiSa CuEsTa mEnS K l EIeCTrIcIdAd y dA MaS LuZ??-(AhOrA A DaR GuErrA)[/b] dice:

pues nada toy qui aburrio en el centro joven

Andrés dice:

lo digo yo que se

- *Uso de estructuras exclamativas e interrogativas*

Producto de la falta de la comunicación no verbal, los usuarios sienten la necesidad de exportar sus sentimientos y emociones de una forma más llamativa y para ello, además de utilizar como herramienta los emoticonos, su expresión lingüística es a través de las estructuras exclamativas e interrogativas.

Ej.:

Sarita dice:

Quién no te quiere a ti!!! madre que yo no me entere!!

Pedro dice:

demasiado pa vosotras k os gustan los cabrones y yo no soy así!!

- *Uso de los pronombres de primera y segunda persona*

La conversación en el *Messenger* tiene una estructura dilógica, como ya hemos dicho, que se manifiesta a través de la aparición de abundantes pronombres de primera y segunda persona.

Ej.:

alexkerzhakov dice:

yo te he llamado a ti desde mi casa a tu móvil

- *Uso de la coordinación*

La mayoría de las estructuras de las intervenciones son enunciados simples; sin embargo, es frecuente que aparezcan coordinadas, en la mayoría de los casos con la conjunción *y*.

Ej.:

por caceres revientan los claveles para gritar k no k ya es bastanteiii mary
me voya toledo contigo en noxeviejaa tkiii dice:

y va y le toca en el brazo y le dice anda si nosotros si queremos k vengas

por caceres revientan los claveles para gritar k no k ya es bastanteiii mary
me voya toledo contigo en noxeviejaa tkiii dice:

por cierto paula y yo nos ha dao un atake de risa ern salud mental y en morfología y el de morfología se ha dao cuenta

- *Uso de la conjunción que*

Como hemos visto anteriormente, los enunciados complejos son menos usados por los interlocutores, ya que resulta más costoso y lento; pero en ocasiones se ven forzados a expresarse a través de ellos *y*, en ese caso, son estructuras complejas construidas mediante la conjunción *que*.

La mayoría de ellas son oraciones completivas desiderativas, causales, finales, temporales y condicionales.

Ej.:

MaRÍA dice:

no te preocupes q lo sacas fijo

Sandra dice:

Mira yo con esa paso xq siempre me tiene q star jodiendo todo

- *Sintaxis elíptica*

La sintaxis elíptica se explica porque los participantes suelen dejar implícito cualquier tipo de información que se supone que el interlocutor sabrá extraer por sí solo. Por otra parte, hay que recordar que las conversaciones que se mantienen en el *Messenger* se realizan entre personas conocidas que mantienen vínculos afectivos.

Ello implica un mayor esfuerzo interpretativo por parte del receptor *y*, si no se tiene cuidado, se podría perturbar la comunicación; por ello, lo elíptico no suele ir más allá de los que exige una comunicación con éxito.

Rasgos léxicos- semánticos

Los rasgos léxico-semánticos están determinados por las diferentes situaciones comunicativas en las que sucede el acto comunicativo y por los interlocutores; en este caso se desarrolla en la informalidad e intimidad de los usuarios.

Las interacciones se configuran en general desde el punto de vista semántico-léxico, con un estilo rápido y relajado de escritura, poco reflexivo, espontáneo y vivo, con presencia de actos ilocutivos: preguntar, sugerir, opinar, agradecer, pedir, confirmar, invitar... lo que marca un campo léxico determinado.

Se observa en las conversaciones analizadas poca prolijidad semántica y términos de significados poco precisos, provocado, quizá, por la falta de reflexión sobre el propio proceso de escritura.

El corpus lingüístico del *Messenger* está compuesto, además, por expresiones banales, palabras comodín y verbos plurisignificativos, frases hechas, giros coloquiales, tópicos consagrados por el uso, palabras malsonantes y apelativos cariñosos, propios del contexto desenfadado y familiar donde se producen estos intercambios comunicativos.

Ej.:

Jorge dice:

q coñoi yo tengo solucion para eso, mira la joia por culaaa!

Vanessa... dice:

que mojosos sois eh JOER

Marta dice:

PUES LLEVA 4 AÑOS LA HUEVARRA

Ncsito qdar contigo

Nos encontramos pues, ante una nueva manifestación del lenguaje con nuevos códigos que se adaptan al medio dejando claro que “el medio hace el mensaje” y que operan bajo la simplificación y concentración de ideas en los contenidos emitidos; estos procedimientos han existido siempre y los ejemplos a lo largo de toda la historia son múltiples; sin ir más lejos, actualmente se aprecia cómo los rasgos de la escritura en las redes sociales son diferentes a los del *Messenger* porque las condiciones son distintas, la rapidez para conseguir el éxito comunicativo, por ejemplo, no es necesaria en las redes sociales y, por lo tanto, el resultado lingüístico también es diferente: muchos procesos de acortamiento de palabras no aparecen, como es el caso de la eliminación de vocales en contextos no ambiguos.

Por lo tanto, la tendencia a suprimir letras, palabras y construcciones no es tal si los medios que vayan apareciendo no lo requieren, los usuarios buscan la comodidad y forma más idónea para construir sus mensajes.

Los procedimientos de los que sirven los usuarios para paliar la falta de contextualización ponen de manifiesto la necesidad de replantear el equilibrio entre el lenguaje hablado y el lenguaje escrito, así como, si son necesarios, la contextualización y elementos tan importantes como los gestos o el tono de voz. ¿Pero realmente los usuarios consiguen el mismo éxito comunicativo que en la conversación real?

Ej.:

por caceres revientan los claveles para gritar k no k ya es bastanteeiii mary me voya toledo contigo en noxeviejaa tkiii dice:

**mañan te lo contamos mejor
 por caceres revientan los claveles para gritar k no k ya es bastanteeiii mary
 me voya toledo contigo en noxeviejaa tkiii dice:
 p`q asi no tine emocion tiene k ser representao`
 por caceres revientan los claveles para gritar k no k ya es bastanteeiii mary
 me voya toledo contigo en noxeviejaa tkiii dice:
 pero k nos hemos quedfao todas con una cara k lo flipas
 por caceres revientan los claveles para gritar k no k ya es bastanteeiii mary
 me voya toledo contigo en noxeviejaa tkiii dice:
 tia muy fuerte lo k ha psao**

Las nuevas formas comunicativas integran otras herramientas con este mismo fin, y las innovaciones tecnológicas nos permite introducir otras modalidades de comunicación (visual, sonido, imagen), aunque éstas no tienen aún repercusión lingüística y debemos esperar para ver cuál será su evolución.

De este modo, es innegable que los nuevos medios están ocasionando cambios en la forma de construir nuestros mensajes, incluso parece verse un nuevo género capaz de integrar lo oral, lo escrito y gestual; sin embargo, eso parece improbable teniendo en cuenta las nuevas situaciones comunicativas en las que los nuevos códigos comunicativos (visual, sonido, imagen) tienen mucho que aportar y donde desconocemos el papel que el código lingüístico tomará en la comunicación, así como si los rasgos lingüísticos que hemos estado viendo hasta ahora en los medios electrónicos perdurarán en el tiempo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- **Alonso Cortés, A.** (1999). "Las construcciones exclamativas. La interjección y las expresiones vocativas", en I. Bosque y V. Demonte (dirs.), *Gramática descriptiva de la lengua española*. Espasa Calpe, Madrid. (3), pp. 3993- 4050.
- **Araujo, M. E. y Melo, S.** (2003). "Del caos a la creatividad: los chats entre lingüistas y didactas", en López Alonso, C. y Séré, A. (eds.), *Nuevos géneros discursivos: los textos electrónicos*. Biblioteca Nueva, Madrid. pp. 45-61.
- **Bellamy, A. y Hanewicz, C.** (1999). "Social psychological dimensions of electronic communication". *Electronic Journal of Sociology*. (4), pp. 4.
- [<http://www.sociology.org/content/vol004.001/bellamy.html>]
- **Crystal, D.** (2002). *El lenguaje en Internet*. Cambridge University Press, Madrid.
- **Escandell, M. V.** (2008). *Introducción a la Pragmática*. Ariel Lingüística, Barcelona.
- **Galán, C.** (2002). "En los arrabales de la comunicación: los mensajes SMS". *Anuario de Estudios Filológicos*, Universidad de Extremadura, Cáceres. (15), pp. 103- 117.
- **Galán, C. (Coord.)** (2004). "Lenguaje y nuevas tecnologías". *Español Actual*, Arco/Libros S.L., Madrid. (82), p. 8.
- **Galán, C.** (2007). "Cncta kn nstrs: los SMS universitarios". *Estudios de Juventud*, Instituto de la Juventud (InJuve), Madrid. (8), pp. 63-78.
- **García Canclini, N.** (2006). "La modernidad en duda", inédito.
- **Gómez Torrego, L.** (2002). "La gramática en Internet". *II Congreso Internacional de la Lengua Española. El español en la sociedad de Información*. Valladolid, 16-19 de octubre de 2001.
- [http://cvc.cervantes.es/obref/congresos/valladolid/ponencias/nuevas_fronteras_del_español/4_lengua_y_escritura/gomez_l.htm]
- **Grüm, U.** (1998). "Visualizacion of gestures in conversational turn-talking-situacion structure", Universidad de Bielfeld, Seminario Phonetik und Multimediale Kommunikation.

- [<http://coral.lilli.uni-bielefeld.de/Classes/Winter97/PhonMM/Ulrich-Gruen/>] (20-09-2010)
- **López Quero, S.** (2003). *El lenguaje de los "chats". Aspectos gramaticales*. Port-Royal Lingüística, Granada.
- **López Alonso, C. y Séré, A. (eds.)** (2003). *Nuevos géneros discursivos: los textos electrónicos*. Biblioteca Nueva, Madrid.
- **Martín Barbero, J.** (2002). "Jóvenes: comunicación e identidad". *Revista de cultura: Pensar iberoamericana*. (0), febrero 2002.
- [<http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric00a03.htm>] (20-09-2010)
- **Martinet, A.** (1979 [1975]). *Estudios de sintaxis funcional*. Gredos, Madrid.
- **Mayans i Planells, J.** (2002). "De la incorrección normativa en los chats". *Revista de investigación Lingüística*. (2, V), pp.101-116.
- [<http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=43>] (20-09-2010)
- **Morduchiwicz, R.** (coord.) (2008). *Los jóvenes y las pantallas*. Gedisa, Barcelona.
- **Papert, S.** (1995). *La máquina de los niños*. Paidós, Buenos Aires.
- **Sperber, D. y Wilson, D.** (1986). *Relevance. Communication and Cognition*. Blackwell, Oxford.
- **Sperber, D. (ed.)** (2000). *Metarepresentations*. Oxford University Press, Oxford.
- **Vigara, A. M.** (1992). *Morfosintaxis del español coloquial. Esbozo estilístico*. Gredos, Madrid.
- **Yus, F.** (2001). *Ciberpragmática. El uso del lenguaje en Internet*. Ariel, Barcelona.