

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

E.A.P. EDUCACIÓN SECUNDARIA

ESPECIALIDAD: LENGUA Y LITERATURA



**DESCRIPCIÓN DE NUEVOS CÓDIGOS DE
COMUNICACIÓN VIRTUAL**

**TRABAJO MONOGRÁFICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL
DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA EN LA ESPECIALIDAD
DE LENGUA Y LITERATURA**

AUTOR:

Bach. BENITES CASTILLO, Marcelo II

ASESOR:

Mg. VERAU AMAYA, Elvis

**Nuevo Chimbote – Perú
2015**

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

E.A.P. EDUCACIÓN SECUNDARIA

ESPECIALIDAD: LENGUA Y LITERATURA



HOJA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

El presente trabajo monográfico titulado: “**Descripción de nuevos códigos de comunicación virtual**”, se ha efectuado según el reglamento para obtener el título profesional de Licenciado en Educación, mediante la modalidad de monografía. Por tal motivo, firmo el presente trabajo en calidad de asesor.

Ms. Elvis Vereau Amaya
ASESOR

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

E.A.P. EDUCACIÓN SECUNDARIA

ESPECIALIDAD: LENGUA Y LITERATURA



HOJA DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR

Terminada la sustentación de la presente monografía titulada: “**Descripción de nuevos códigos de comunicación virtual**”, se considera aprobado al bachiller Marcelo II Benites Castillo, dejando constancia el jurado calificador integrado por:

Dra. Celinda Romero Salinas
PRESIDENTA

Ms. Irene Vásquez Luján
INTEGRANTE

Ms. Elvis Vereau Amaya
INTEGRANTE

DEDICATORIA

A Dios, Creador de todo el universo, al que amo con todas las fuerzas de mi corazón y el que me sostuvo para llegar hasta aquí:

“Tuyos son, Señor, la grandeza y el poder, la gloria, la victoria y la majestad. Tuyo es todo cuanto hay en el cielo y en la tierra. Tuyo también es el reino, y tú estás por encima de todo. De ti proceden la riqueza y el honor; tú lo gobiernas todo. En tus manos están la fuerza y el poder, y eres tú quien engrandece y fortalece a todos”. (1 Crónicas 29:10-11)

A mis padres, Gladys y Marcelo, los seres humanos que Dios utilizó y sigue utilizando para mostrarme su amor y su bondad. No hay como pagarles todo lo que han hecho en esta vida por mí. Los amo tanto.

A Eliana, la persona con la que crecí y a la cual llamo “hermana” por el profundo cariño que ella sembró en mí. Mi mejor amiga.

A mi mamita Valeriana, por sus eternos cuidados y amor, a mi tía María por su cariño y apoyo en todo momento, a mi primos Maricé y Samuel, por su oportuna aparición en mi vida.

A mi familia espiritual: a mi pastor Luis Salas y su esposa Evita, a todos mis hermanos y amigos de la Iglesia Bautista Gracia, por su fe, sus permanentes oraciones, sus consejos, su amor y su apoyo incondicional en todo.

AGRADECIMIENTO

“Dad gracias en todo, porque esta es la voluntad de Dios para con vosotros en Cristo Jesús”. (1 Tesalonicenses 5:18)

“Es muy común recordar que alguien nos debe agradecimiento, pero es más común no pensar en quienes le debemos nuestra propia gratitud”. (Johann W. Goethe)

*A la **Universidad Nacional del Santa**, mi alma mater, y a todos los maestros que trabajan incansablemente por el bien de esta histórica casa de estudios. De igual modo, a todo el personal administrativo que hace lo propio cada día desde las diferentes secciones y oficinas de la universidad. A todos ellos del cual necesité por mucho tiempo su ayuda, muchas gracias.*

*A mi **ASESOR**, Mg. Elvis Vereau Amaya, por su paciencia, su apoyo y sus invalorables enseñanzas que influenciaron determinadamente en mi formación académica y profesional. Lo recordaré siempre. Muchas gracias profesor.*

*A mis **PROFESORAS**, Ms. Irene Vásquez Luján y Dra. Celinda Romero, por enseñarme lo hermoso de la literatura y compartir generosamente conmigo todos sus saberes por mucho tiempo. Me llevo lo mejor de ustedes estimadas profesoras: sus enseñanzas y su ejemplo.*

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
I.- LA CIBERCULTURA Y CIBERESPACIO	5
1.1.- El chat	9
1.2.- La escritura electrónica	11
II.- LOS NUEVOS CÓDIGOS DE COMUNICACIÓN VIRTUAL	13
2.1.- Los emoticones.....	14
2.2.- Unas peculiares normas ortográficas	26
2.2.1. Fórmulas para la jibarización gráfica	27
2.2.2. Onomatopeyas y repeticiones	32
2.3.- El uso de símbolos	33
III.- EL DEBATE POR LOS NUEVOS CÓDIGOS DE COMUNICACIÓN	
VIRTUAL.....	42
CONCLUSIONES	55
RECOMENDACIONES	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58

INTRODUCCIÓN

La globalización trajo consigo un conjunto de cambios, dentro de ellos, la aparición de nuevas formas de comunicación virtual que hoy necesitan ser estudiadas debido a las implicancias que están generando en la sociedad. El siguiente trabajo monográfico titulado “**DESCRIPCIÓN DE NUEVOS CÓDIGOS DE COMUNICACIÓN VIRTUAL**”, pretende clasificar y describir ese conjunto de códigos de comunicación que han aparecido recientemente en diferentes espacios virtuales como consecuencia del adelanto vertiginoso de la tecnología y sus redes sociales.

Para el mencionado estudio se ha considerado tres capítulos. En el primer capítulo se expone la definición de cibercultura y ciberespacio, términos que se han popularizado desde la aparición del internet y sus diferentes espacios virtuales. En el segundo capítulo se describe y se tipifica los nuevos códigos de comunicación virtual que han aparecido recientemente. Y en el último capítulo de estudio se presenta un debate sobre las consecuencias positivas y negativas que estos nuevos códigos de comunicación han generado en la sociedad y en sus individuos.

El autor

CAPÍTULO I

LA CIBERCULTURA Y CIBERESPACIO

I. LA CIBERCULTURA Y CIBERESPACIO

Se podría empezar a decir que la cibercultura es una nueva faceta de cultura, es un nuevo modelo cultural, que se origina en la red o ciberespacio donde no hay un territorio físico y donde la temporalidad es atemporal, y como modelo de cultura tiene ciertas características y aspectos a tener en cuenta y que dan cuenta de la evolución de las prácticas sociales humanas.

La cibercultura según **Martínez Ojeda (2006, p.44)** es *“la metáfora contemporánea de cultura (...) que corresponde a una configuración o trama de significaciones compartidas en un tiempo y espacio dados (...), fuente genérica de identidad y mecanismos para su intercambio en una infraestructura tecnológica”*. Quiere decir que la cibercultura o cultura virtual mantiene los diferentes aspectos de cualquier cultura como lo es el sistema simbólico. Ese sistema simbólico se genera después de una interacción con el mundo y de diferentes experiencias individuales y colectivas.

López Neira (2009, p. 15) afirma que *“ese sistema es históricamente transmitido y es indispensable para el canje de experiencias que son básicamente actos sociales. Por eso la cibercultura es cultura, porque hay costumbres, identidades, status, categorías, rangos, y demás elementos que hacen de ella un espacio socialmente mantenido e individualmente practicado. La cultura virtual, siendo “redes electrónicas autodefinidas de comunicación interactiva, organizadas en torno a un interés o propósito compartido”*, sirve como mecanismo de cambios sociales y culturales en el ámbito de la comunicación interpersonal y en la creación de métodos de generación de nuevos lazos sociales. En este sistema comunicativo, no hay límites culturales ni marcos contextuales indispensables como soportes de la acción social.

Acerca de esta cultura virtual o virtualidad real, más que realidad virtual, afirma **Castells (1998, p. 45)**, *“es un sistema en el que la misma realidad (...) es capturada por completo, sumergida de lleno en un escenario de imágenes*

virtuales, que no están sólo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, sino que se convierte en la experiencia”.

Quiere decir esto que el ciberespacio es el modo más organizado y mayormente utilizado para relacionarse con otras personas de lugares diferentes y lejanos y para estar en el mundo sobre la base de la Comunicación Mediada por Computador (CMC).

Como en cualquier comunidad argumenta **López Neira (2009)**, hay valores conocidos y aceptados que se deben respetar. Pues en la cultura del espacio no hay excepción; estos son los valores: la libertad, la creatividad y el deber ser se convierte en el cómo ser. La libertad para poder escoger los conocimientos que se quieran absorber y para elegir un canal y una forma para redistribuirlo; no hay limitaciones de códigos. La creatividad que es la que construye la realidad y el mundo virtual, implica fusionar tanto la estética como la ética. Y en medio de esta perspectiva ecléctica, “el deber ser se diluye en cómo ser; las relaciones se fundamentan en falsas identidades y juegos de rol, en ficciones”.

Una parte fundamental de la cultura es la técnica porque siempre ha afectado la vida social y ha evolucionado tanto como el ser humano, siendo representada con una gran carga de simbolismo. La técnica es tenida en cuenta dentro de los mismos parámetros de pensamiento y significación. Así como todo en la vida social, la técnica se aprende a partir del transcurso de la existencia, en la socialización, en relaciones comunicativas y al compartir experiencias y espacios. Para esto ha sido muy útil la oralidad como conductor precisamente del intercambio de culturas. Y precisamente la cibercultura es una fusión de texto (escritura), sonido (oralidad) e imagen (audio-visual) que transforman tanto la comunicación como las identidades de los usuarios del ciberespacio.

Así mismo **López Neira (2009)** afirma que la cultura se basa en la producción e intercambio de signos o símbolos. En esta medida “la realidad es la

representación simbólica”, es la interpretación del mundo según las experiencias compartidas, de las construcciones simbólicas creadas con el tiempo. Esta es la realidad virtual. Sin embargo, la realidad virtual a la que se hace referencia en la cibercultura se ve reflejada en el fenómeno tecnológico, así se denominaría *virtualidad real*. Esta realidad es simplemente un nuevo modelo cultural, un vuelco a todos los parámetros clásicos sobre los cuales se basan las culturas humanas y las identidades de sus miembros, y como tal, se ve caracterizado por una serie de aspectos.

El primero es que hay una extendida diferenciación social y cultural. Aquí se presenta la inclusión y exclusión en términos de conectado y no conectado. Se analiza a partir del interés establecido alrededor de los mensajes y la capacidad de interactuar con ellos. El segundo es una estratificación social creciente entre los usuarios que es obvia en la capacitación en el manejo de información. La inclusión y exclusión se miden desde los niveles de educación y las diferencias culturales previas. El tercero es la integración de todos los mensajes en un modelo cognitivo común, en donde diferentes sistemas de comunicación o códigos se fusionan en un tiempo simultáneo. Como no se pueden contextualizar los diferentes códigos para poder expresar la experiencia, estos se convierten en la experiencia misma. Y la cuarta característica de la virtualidad real es que hay una captura dentro de sus dominios de la mayor parte de las experiencias culturales en toda su diversidad. Es cuando se genera una *metacultura*, un espacio donde no hay fronteras culturales sino un plano homogéneo de códigos. Aquí, las expresiones por CMC comprimen la temporalidad (pasado, presente y futuro) en lo inmediato y simultáneo.

Cabe decir ahora que una de las nociones más transformadas por el ciberespacio es la idea de un territorio físico de encuentro. La noción del espacio Euclideo, es decir “en donde descansan categorías como la territorialidad, la alteridad y la corporalidad, se desvanece frente a un nuevo espacio donde se busca construir un lugar imaginario inherente, igualmente, a la cibercultura, como en este caso.

La metáfora de territorio en el ciberespacio surge de los nuevos patrones de interacción social, como las comunidades virtuales que crean su propio hábitat en la red. **Martínez Ojeda (2006)** argumenta que es la acción humana la que constituye el espacio gracias a la práctica social que se hace de él y por tanto, significativamente, cumple un papel determinante en la cultura. Según esto, no es necesario tener en físico un lugar para interactuar, sino un “espacio” en el cual congeniar con otros.

El otro parámetro variado por la virtualidad real es el tiempo. La temporalidad tal y como es clásicamente concebida no existe en el ciberespacio, no hay pasado ni presente ni futuro, sino una simultaneidad e inmediatez de las prácticas sociales por CMC, un tiempo atemporal. Es ver el mundo sin tiempo, relativizar la temporalidad en un espacio donde, por así decirlo, el tiempo pierde su ritmo biológico. La comunicación mediada por computador es “una conversación escrita que lleva implícita la espontaneidad de la oralidad”, se manifiesta en un presente perpetuo que niega el pasado, como memoria, y el futuro, como horizonte. La temporalidad en este escenario se establece en un mundo de constante conexión/desconexión, moldeando así la cultura de la red. Estas transformaciones de los parámetros, fijados en la comunicación humana como lo son el espacio y el tiempo, modifican cada vez más las prácticas sociales, las relaciones humanas y la percepción de todos, lo que se entiende al fin y al cabo por identidad.

Como se ha venido afirmando anteriormente, la identidad en el ciberespacio es una alternativa y tan imaginaria como se quiera. No hay ninguna garantía de la información proporcionada, se presume que el emisor está siendo honesto con la otra persona. Además que el hecho de estar en un entorno virtual permite inferir las características del otro, imaginar la otra persona y crear una nueva identidad de acuerdo a la reacción y respuesta del receptor de la información. El término cibercultura es utilizado por diversos autores para referirse a una serie de fenómenos culturales contemporáneos ligados principalmente al profundo impacto que las tecnologías digitales de la información y la comunicación han venido

ejerciendo sobre aspectos tales como la realidad, el espacio, la temporalidad, el hombre mismo y sus prácticas sociales.

Un espacio en el que se desarrollan diferentes clases de interacciones sociales es el chat. El chat, como se verá enseguida, permite la comunicación entre varios usuarios en el ciberespacio intercambiando información de forma inmediata.

1.1. El chat

El *chat* es un tipo de interacción conversacional humana entre usuarios del ciberespacio. Esta conversación virtual por Internet, conocida como chat (término tomado de la palabra en inglés “charlar”), según **Yus Ramos (2004)** es una conversación oral en un soporte escrito, una nueva forma de comunicación con sus propios códigos de funcionamiento, con el fin de que sea lúdico y propicio para el entretenimiento. El chat posee ciertos atributos que lo hacen diferente de otras variedades de comunicación electrónica, como el correo electrónico y los foros o debates, que también se llevan a cabo de manera textual, escrita. Una de las características del chat es que se puede hacer un intercambio de información en tiempo real, de inmediato. El IRC (*Internet Relay Chat* como es conocido en países anglosajones) tiene la característica de ser sincrónico. Quiere decir que es sincrónico porque los usuarios responden a los mensajes después de haberlos recibido, pero se presenta en tiempo real e inmediatamente porque están todos presentes en la conversación. El chat permite una relación muy estrecha entre la conversación y el texto, permite el hecho concreto (virtualmente hablando) de conversar porque el acto de hablar, respondiendo después de un comentario previo, se hace por escrito, pero se hace como si fuera cara a cara. Siempre hay inmediatez en el intercambio de información entre los participantes sin importar que muchos de ellos estén distantes geográficamente.

El chat permite a los usuarios del ciberespacio crear diferentes comunidades virtuales para establecer nuevos vínculos sociales interactivos. Así los participantes no se encuentren en el mismo sitio geográfico, pueden converger en el mismo espacio para poder comunicarse y entablar conversaciones. No es necesario que los participantes se conozcan entre ellos para poder comenzar a chatear. El hecho de que se pueda manipular la identidad permite que los participantes se identifiquen como deseen. Es aquí donde se ve mayor uso de apodos o *nicknames* como mecanismos de acentuar o enmascarar aspectos de la personalidad que el interesado considera positivos o negativos. Se fomenta la capacidad de recrear o alterar la propia identidad, o simplemente de ser anónimo.

Son muchas las acepciones de la palabra chat, y por lo general agrupa a todos los protocolos que cumplen la función de comunicar a dos o más personas, dentro de éstos los clientes de chat (como, por ejemplo, X-Chat, ChatZilla (el cliente de Mozilla/SeaMonkey o el mIRC); estos usan el protocolo IRC, cuyas siglas significan Internet Relay Chat. Otros son protocolos distintos pero agrupados en la mensajería instantánea, tales como Windows Live Messenger, Yahoo! Messenger, Jabber/XMPP o ICQ, entre los más conocidos, o también el servicio SMS de telefonía móvil. Algunas redes sociales como Google+ o Facebook cuentan con un servicio de chat en línea. También se puede incluir aquí el peer-to-peer. Es muy usado, además, el método web chat, que consiste en enviar y recibir mensajes a través de una página dinámica de Internet, o usando el protocolo "IRC" si se trata de un applet de Java.

Según **Cervera Rodríguez (2001)** se caracteriza también porque “la conversación debe ser breve y directa, teniendo también como otra característica ser un texto escrito oralizado, es decir que los usuarios del chat trataran de escribir como si estuvieran hablando con el otro.

Ahora bien, así como el chat tiene características positivas, también tiene limitaciones discursivas propias de un sistema de comunicación. Por ejemplo, no hay contexto audio-visual en los intercambios conversacionales. **Yus Ramos (2004, p. 81)** recoge las dificultades en las siguientes restricciones: “la ausencia de indicadores de la intención en la comunicación, el desfase temporal entre el habla y la escritura, la ausencia de referentes en los usuarios, la ausencia de información sobre la actividad del interlocutor, la profusión de textos inútiles, y la ausencia de una historial en la conversación”.

En esta medida, se puede determinar que una estrategia discursiva típica de este canal de interacción son los emoticones porque hacen parte de los códigos de funcionamiento. Los emoticones, como se profundizará más adelante, son la representación del lenguaje no verbal y no visual en conversaciones; además de ser parte de la economía de la escritura electrónica, son la compensación de gestos e intenciones que el emisor quiere expresar, entre otras diferentes funciones que estos íconos cumplen. Otros códigos son las abreviaciones, la oralización del texto, incluso nuevas palabras, que también serán tratados más adelante en esta investigación.

Es interesante ver entonces como en el chat es evidente “la proximidad existente entre la oralidad y el texto escrito en las conversaciones virtuales, cuya comunicación verbal y no verbal (expresividad, paralenguaje) se pretende recomponer mediante recursos visuales y simbólicos” tal como con los emoticones. “El chat tiene la necesidad de reflejar la ausencia de información paralingüística (tono, énfasis, gestos, expresividad...) mediante la tipología gráfica, la simbología expresiva y los recursos puntuarios que no se trata de insuficiencia del sistema de puntuación español, sino de infrutilización de sus múltiples posibilidades”.

Todo lo anterior se presenta en forma escrita. Esa forma escrita del chat o texto oralizado es la misma escritura electrónica que, así como se verá más

adelante, es el medio en el que se expresan los usuarios del ciberespacio. De esta manera se puede dar cuenta que el chat es el espacio propicio donde se da la escritura electrónica.

1.2. La escritura electrónica, el texto oralizado

La escritura electrónica es el medio en el que tanto las estrategias compensatorias de la ausencia de información no verbal como las estrategias textuales, conforman el nuevo texto electrónico representado en el chat, afirma **Cervera Rodríguez (2001)**. Precisamente es en las comunicaciones interactivas donde la lengua adquiere formas particulares e integra la nueva dinámica de la expresión electrónica. El usuario inventa símbolos, iconos, palabras y frases que rompen con las convenciones estipuladas de la lengua e irrumpen formas que fluyen como expresiones espontáneas y libres. Los emoticones son entonces además de representaciones visuales de diversos estados de ánimo, economías del lenguaje particular del chat, de la escritura electrónica. Para **Miguel (2007)** la economía del lenguaje juega con sus propios criterios, y a menudo logra que su lógica intachable sea aceptada por todos los usuarios y les permite crear, modificar y popularizar nuevas formas de expresión útiles para la conversación.

Como se señalaba anteriormente, según **López Neira (2009)** la característica de la temporalidad instantánea del chat, no es la excepción con la escritura electrónica. Es asincrónica en tiempo real, quiere decir que los participantes están presentes en una misma interacción, pero escriben y mandan sus mensajes después de leer los de los otros usuarios. El rasgo más esencial de la conversación virtual es el carácter oral de los textos escritos que intercambian los usuarios de Internet, afirma **Tejada Tello (2008)**. Se trataría, por lo tanto, de “un híbrido que oscila entre ambos planos (oral/escrito). Tal y como se conoce la escritura no se ve completamente reflejada en las

conversaciones. Debido a la espontaneidad y la poca elaboración de las frases, la escritura termina siendo la transcripción de un diálogo oral, es decir que es fragmentado según el número de participantes y participaciones en la interacción, además de más cercano al estilo empleado en el intercambio oral.

Sin embargo, como son enunciados orales, deben buscarse vías que compensen la ausencia de un canal auditivo-vocal en el chat. Los participantes recurren a innovaciones tipográficas, como variaciones intencionadas en la ortografía, el uso estratégico de las mayúsculas, las sustituciones léxicas, los marcadores gramaticales, y las composiciones icónicas. Estas representaciones o composiciones icónicas hacen referencia a los emoticones que además de ser economías del lenguaje escrito electrónico, hacen parte del nuevo lenguaje surgido en el chat como síntesis perfecta de los estados de ánimo.

Entonces, en la escritura de la comunicación virtual por chat, se presenta el caso de los emoticones que representan el lenguaje no verbal y no visual de la interacción. Como compensación a la falta de estos lenguajes, aparecen los emoticones acompañando las frases u oraciones en los vínculos sociales.

CAPÍTULO II

**LOS NUEVOS CÓDIGOS DE
COMUNICACIÓN VIRTUAL**

II. LOS NUEVOS CÓDIGOS DE COMUNICACIÓN VIRTUAL

Torrego (2001, p. 33) afirma que “los usuarios de las redes sociales escriben de un modo peculiar, con una estructura determinada, unos temas específicos y una particular ortografía, configurando así un discurso que tiene características diferenciales con respecto a los generados en otros contextos comunicativos”.

El objetivo de las líneas que siguen es hacer una descripción del catálogo de recursos gráficos y comunicativos que han aparecido en la actualidad, utilizándose con mucha frecuencia en las redes sociales y en otros espacios de interacción virtual. Antes de entrar en materia, convendría fijar, aunque sea mínimamente, el campo en el que se mueve este trabajo. A nadie se le escapa que en la Red podemos leer miles de páginas, sería más apropiado hablar de millones, cuyos textos están escritos en una lengua tan formal como la que se puede encontrar en otros medios de comunicación. Más aún, el resto de los medios de comunicación (especialmente la prensa escrita) constituyen una parte fundamental de los textos que diariamente engrosan los archivos de Internet. Y su aspecto en la Red, con ventajas añadidas como la del hipertexto, es básicamente el mismo que luego vemos sobre el papel.

Hay, sin embargo, una diferencia sustancial entre los textos de otros medios de comunicación y los que corren por Internet: en el primer caso, unas pocas personas crean unos textos que luego consumen masivamente millones de personas, mientras que, en la red, cada receptor tiene al mismo tiempo la posibilidad de ser también emisor, con capacidad para intervenir en la discusión. Es ésta una diferencia que de forma obligada ha de afectar de uno u otro modo a la comunicación en sí misma y al tipo de lengua en la que se establece. Los lectores abandonan aquí la función pasiva a la que les obligan otros medios e intervienen constantemente, experimentando las diferentes posibilidades expresivas que les ofrece este nuevo medio. El registro formal con el que se usa la lengua mayoritariamente en la prensa escrita, se torna aquí de un coloquialismo

desbordante necesitado de formas nuevas (y rápidas) en las que poder expresar fácilmente lo que se quiere transmitir.

Todo ello sin olvidar que los primeros programas de correo o de chat no permitían un gran alarde gráfico. Sólo era posible escribir con lo que se conoce como texto plano, sin los efectos gráficos usuales de hoy, dando así lugar a un medio escrito que resultaba especialmente encorsetado para transmitir la viveza de la expresión oral que trataba de reproducir.

Morala (2001) afirma que si queremos, pues, conocer esas nuevas formas de expresión que se han ido generando, el material de estudio no puede venir dado por las páginas web de las grandes corporaciones mediáticas, sino por aquellas otras en las que participan cientos de personas anónimas y en las que se utiliza un modelo de lengua que en muchas ocasiones se aleja deliberadamente del formalismo académico. Me refiero, claro está, a páginas abiertas a la participación directa de los internautas como los foros, chats, libros de visitas o grupos de noticias. Es aquí donde realmente ha de tomarse la medida de los cambios que se están produciendo en el modelo de lengua escrita usado en la Red y sobre el que intentaremos hacer esa tipología de los recursos gráficos empleados.

2.1. Los emoticones:

Como se viene diciendo, los emoticones han tomado un papel importante en las conversaciones virtuales porque representan el lenguaje no verbal y no visual de las interacciones, además de cumplir con una serie de funciones que más adelante serán detalladas. Además de ser la compensación por el lenguaje no verbal, hacen parte de la economía de escritura electrónica; “hay otras convenciones de signos gráficos que reflejan en la escritura la expresividad de la oralidad. Por eso, la ausencia de elementos auditivos en el chat se compensan con recursos tipográficos, puntuarios, iconográficos y simbólicos” como los emoticones.

“Los emoticones son un neologismo de las palabras *emotion* e *icon* (emoción e icono) del inglés. Son también conocidos como representaciones gráficas, textos icónicos, íconos emotivos, smileys, caritas o secuencias de símbolos. Estos símbolos son creados a partir de dos tipos de códigos o caracteres: UNICODE y ASCII. Con el UNICODE o código universal se pueden hacer diferentes emoticones utilizando los signos de puntuación, el alfabeto y los números en diversas combinaciones. El ASCII se especializa en hacer emoticones a partir del alfabeto latino y más de 100 caracteres imprimibles y no imprimibles”. (López Neira 2009, p. 26)

Este neologismo del inglés, emoticons, se compone mediante dos palabras: emotion + icon, y sus orígenes se remontan a 1982, cuando Scott Fahlman del departamento de ciencias informáticas de la Universidad Carnegie Mellon, con el objetivo de evitar mal entendidos entre sus colegas a la hora de enviar chistes en sus emails, propuso que las bromas enviadas fuesen marcadas con un signo de caracteres no-alfanuméricos que asemejaban una cara sonriente recostada horizontalmente, más conocida hoy en día como smile o “carita feliz” :) (Etchevers Goijberg 2006, p. 98)

Elizondo (2000, p.1) define que: “*Emoticons*, es una palabra compuesta del inglés generada a partir de “*emocional ícoms*”, y adaptado al español como **emoticones**, manteniendo el orden del inglés pero significando íconos emotivos”.

Según **Muñoz (1999)** los emoticones son unos signos ASCII (es decir, no gráficos), inventados al principio de la INTERNET, cuando los ordenadores todavía no eran capaces de representar gráficos en pantalla.

Morala (2001, p.2) afirma que: “*Estas combinaciones gráficas se usan principalmente para expresar el estado de ánimo de quien escribe o la actitud*

desde la que hay que entender lo que ha escrito. De ahí que, en inglés, junto a smiley, reciban un nombre formado a partir de emotion y icon, dando lugar al acrónimo emoticon. Como suele ocurrir con los neologismos que se generalizan con rapidez, la voz carece de una traducción única en castellano y se han propuesto múltiples variantes pero la forma más usada es emoticón, más frecuente en plural, emoticones”.

Por otro lado, **Lopez Neyra (2009)** afirma que además de expresar sentimientos, pensamientos o estados de ánimo, que es su más básica y principal función, los emoticones buscan hacer más eficaz, “cálida” y “humana” una conversación por formatos hipertextuales. Es gracias a las características “humanas” que tienen los smileys que nos podemos sentir más a gusto en una conversación electrónica y cerca, de un modo u otro, de la otra persona. Otra función importante de los emoticones es la de economizar espacio y tiempo al enviar un mensaje. Es indiscutible la economía que emplean los íconos emotivos al representar en tan solo 2 o 3 caracteres una palabra. Por ejemplo: :((carita llorando) quiere simbolizar “tristeza” o la frase completa “estoy triste”. La cuarta función de los emoticones es el evitar malentendidos y problemas de comprensión por la falta de comunicación no verbal en estas conversaciones. Estos símbolos ayudan a reforzar la comunicación por la carga semántica de los mismos, aunque la complicación llega cuando un mismo emoticon es ambiguo, o tiene diferentes significados. Por último, el quinto uso de estas representaciones está estrechamente ligado con el anterior: reforzar la falta de comunicación no verbal.

A la vez **Morala (2001)** argumenta que los emoticones clásicos son a la vez los más usados. En realidad hay centenares de estos dibujos pero muchos de ellos no forman parte de la comunicación regular entre internautas, sino que son sólo una muestra de la habilidad de sus autores, capaces de hacer complejas representaciones gráficas con los signos del teclado, en lo que se

ha denominado *ASCII art*. Solo una parte de esa larguísima nómina de dibujos se usa realmente de modo asiduo en las comunicaciones a través de la Red con una manifiesta intención comunicativa.

Uno de los principales obstáculos de toda comunicación escrita procede de la ausencia de la comunicación no verbal. Para tratar de evitar los malentendidos o para hacer la comunicación un poco más humana, los usuarios del correo electrónico han creado unos símbolos que reflejan estados emocionales y que se “dibujan” con las teclas presente en cualquier ordenador. Si se inclina la cabeza hasta apoyar la oreja izquierda sobre el hombro, puede apreciarse el carácter icónico de estos símbolos **(Elizondo, 2000)**.

Los emoticones son usados con mayor frecuencia en salas de chat como IRC, FACEBOOK, TWITTER, HI5, E-MAIL para expresar sensaciones humanas que con el teclado eran muy engorrosas de hacer.

Muñoz (1999) tiene una amplia recopilación de todo los emoticones con sus respectivos significados que se encuentran en la red que a continuación presentamos:

• **La página original de esta recopilación es de krisb@WESTFORD.CCUR.COM.**

:o Guau!

:c Realmente triste

:| Sombrío

:C Increíble

:= | Baboon

:B Drooling

:v Hablando

:-, Sonrisa falsa

:~V Gritar
:~| C6lera, enojado
:~w Hablar con lengua torcida
:~) Sonriendo
:~r Chupando algo
:~(Triste
:~* Oops!
'~) Guiño
:~T Manteniendo la faz seria
;~) Incredulidad sard6nica
:~D Sonriendo con la boca abierta
%~<|> Borracho sonriendo
:~x Besos
:~" Labios cerrados
:~[Hacer pucheritos
:~# Mis labios est1n sellados
:~X Un gran beso
:~P Lengua colgando
:~Y Lengua colgando a un lado
>~< Furioso
&~| Llorando
|~{ "Gran pena" (Charlie Brown)
:~} "Despu6s de beber un buen vino"
8~] "Que caña, tío"
8~O "¡¡¡Dios mío!!!"
:~-, "Hmmm"
|~("Alguien me apret6 la nariz"
:~^D "¡¡Eo!! me gusta"
B~D "A tus ordenes (sarc1sticamente)"
:~) El Emotici6n B1sico, se usa para expresar alegría, sarcasmo o similar.
;~) Emotici6n guiñando un ojo.

:-) (Emotición triste, se usa para expresar malestar, desagrado, etc...
:-| Emotición que representa indiferencia. Sirve, pues para eso...
:-> La segunda variación del emoticón básico sonriente, este es un emoticón sarcástico.
>:-> Este emoticón se usa para demostrar un sentimiento demoniaco.
>;-> El emoticón de antes, pero además con el ojo guiñado.

• **Los más básicos y usuales:**

(-: Emotición incordiante, después de toda la vida torciendo la cabeza a la izquierda, ahora la tengo que torcer a la derecha.
%-) Usuario que ha estado delante una pantalla verde más de 15 horas seguidas. Se usa para decir que llevas mucho tiempo delante el ordenador... especialmente dedicado a Bluebird
:*) El usuario esta borracho.
[:] El usuario es un robot.
8-) El usuario lleva puestas gafas de sol.
B:-) El usuario lleva las gafas de sol encima de las cejas.
::-) El usuario usa gafas.
B-) El usuario lleva gafas al estilo Mad Max.
8:-) El usuario es una niña pequeña.
:-{) El usuario tiene mostacho.
:-} El usuario tiene los labios abiertos.
{:-) El usuario tiene tupé.
}:-(El usuario que tiene tupé, ¡después de un día de viento!
:-[El usuario es un Vampiro.
:-E El usuario es un Vampiro que enseña los dientes.
:-F El usuario es un vampiro que ha perdido un diente.
:-7 El usuario responde irónicamente a tu explicación.
:-* El usuario es un agrio.

;-) El usuario está llorando.
;-) El usuario está muy feliz.
:-@ El usuario está chillando.
:-# El usuario lleva refuerzo dental.
:^\) El usuario tiene la nariz rota.
:<) El usuario es de una liga de fútbol americano.
:-& El usuario tiene la lengua seca, se usa para pedir bebida.
+:-) Se refiere al Papa (el de Roma, sí) o a alguien importante en algún estamento religioso.
`:-) El usuario se ha cortado la ceja cuando se afeitaba, un poco burro él.
,-) Lo mismo de antes, pero refiriéndose a la otra ceja.
|-I El usuario está como dormido. Dedicado a Michael StoneFace.
|-O El usuario está bostezando.
:-Q El usuario es un fumador.
:-? El usuario fuma en pipa.
O-) Megaton Man Patrullando. (O el usuario es un buceador).
O :-) El usuario es un santo, (al menos de corazón).
:-P Nyahhhh!
:-S El usuario ha dicho algo incoherente.
:-D El usuario se está riendo (¡de ti!).
:-X Los labios del usuario están sellados.
:-C El usuario está realmente asustado.
:-/ El usuario es un Esqueleto.
C=-) El usuario es un jefe.
@= El usuario es un PRO-nuclear de la guerra.
*<:-) El usuario lleva un gorro de Santa Claus.
:-o ¡Uh oh!
(8-o ¡Menuda cuenta!
*:o) Bozo el Payaso.
3:] Bebé sonriendo.
3:[Bebe al que nadie le hace caso.

d8= El usuario lleva gafas de buceo y precioso sombrero negro.
:-9 El usuario está lamiéndose los labios.
%-6 El usuario tiene el cerebro muerto.
[:-) El usuario lleva Walkman.
(:| El usuario es calvo.
<:-| El usuario es un zopenco.
K:P El usuario es un chico con lazo.
@:-) El usuario lleva turbante, o es musulmán...
:-) 8 El usuario lleva Bikini.
:-0 No me grites en la oreja...
:-: Emotición Mutante.
El Emotición invisible.
.-) El usuario es tuerto (o se lo hace).
,-) Guiñando un ojo.
X-(El usuario se acaba de morir.
C=}> ;*(O) Mega-emotición emborrachante. Jefe demoniaco con tupé,
mostacho y
barbilla salida.

• Los Smileys-rapid, son aquellos que los puedes teclear sin nariz.

:] - Sonriente, está muy contento de ser tu amigo.
:) - Feliz.
:> - Estooooo... déjame pensar.
:D - Carcajeándose.
:l - ¡Estooooo... no es divertido!
:(- Triste.
:[- ¡Realmente triste!
:< - ¿Qué pretendes?
:{ - ¡Estooooo... viene el jefe, ahora vuelvo!
:O - Gritando.
;(- Llorando.

[] - Emotición raro... no sé que quiere decir, se aceptan sugerencias.

:* - Besos.

:` Emotición escupiendo tabaco mascado.

:-1 Emotición cara dura.

:-! Emotición cara dura (otro).

:-\$ Emotición con la garganta retorcida.

:-6 Emotición después de comer algo agrio.

8-) Emotición va a nadar con gafas.

:-* Emotición después de comer algo amargo.

:-& Emotición con la lengua atada.

:-0 Emotición orador.

(:-(Un emotición frunciendo el ceño.

=:-) Emotición punk-rocker.

==:-(Los punk rockers de verdad no sonríen.

+:-) Emotición sacerdote.

:8) Emotición so cerdote.

:-o Emotición cantando el himno nacional.

:-p Emotición chupando algo.

:-[Un emotición bloqueando tus palabras.

:-] Emotición bloqueando tus palabras (otro).

{:-) Emotición con la raya en medio.

):-) Emotición con montera de torero.

g-) Emotición con monóculo.

:-\ Emotición indeciso.

:-/ Emotición indeciso de izquierdas.

:-| "Que tengas un día normal".

;-) Otro emotición guiñando un ojo.

:-< Realmente triste.

0-) Emotición cíclope.

:-< Emotición enano triste.

:-> Emotición enano contento.

~-:-(Con el pelo ardiendo.
|-) hee hee.
|-D ho ho.
:-> hey hey.
:-(boo hoo.
X-(alguien con pensamientos suicidas.
:-l hmm.
:-O uh oh.
>:-l alguien de startrek.
:-P nyah nyah
3:o[alguien haciendo el animal.
|-P yuk.
:- Hombre.
>- Mujer.
%\v Picasso.
:) Emotición básico.
>:) Pequeño demonio.
%-| He trabajado toda la noche.
}:-(Te han puesto los cuernos.
C|:= Charlie Chaplin.
=|:-)= Abraham Lincoln.
C=:-) Jefe.
*<:-) Santa Claus.
:-O Mr Bill.
:*) Ed McMahon.
:-)) Barbilla pronunciada.
C:# Jugador de Fútbol americano.
:-)8 Hombre con pajarita.
:-() Me he quedado perplejo.
:-() Te has quedado perplejo.
:-() Te has quedado más perplejo todavía.

:-D.... Baboso.

:*> Gato.

Como es fácil de imaginar, los emoticones no se acaban en la representación de rostros. Pronto comienzan a aparecer series de dibujos en los que, por el mismo procedimiento, se sugieren otras partes del cuerpo. Entre estas, sin entrar en las representaciones de sexualidad explícita, destacan las series conocidas como *ass icons* (!_) y *tits icons* (o)(o), denominaciones que, hasta donde sé, no suelen traducirse en las páginas en español. Muchos de los ejemplos de estas dos series no pasan de ser un ingenioso juego gráfico pero, en ciertas ocasiones, han dado lugar a usos gráficos plenamente integrados en el texto. Así ocurre con voces consideradas vulgares que, bien porque su escritura completa pueda resultar soez, bien porque hay foros que tienen explícitamente vetadas algunas palabras, no es extraño encontrarse con ellas solo de forma sugerida (“q vaya a tomar por c—”) o, echando mano de una especie de eufemismo gráfico, en textos tan expresivos como estos:

- su comentario no me gusto así que métaselo por el (_ o _)

- El q inventó los exámenes se los puede meter x el (_*_) XD

Morala (2001) explica que si los recursos mencionados hasta aquí proceden de una época en la que cualquiera de los gráficos tenía que ser dibujado necesariamente mediante el uso de los caracteres ASCII, la extensión del lenguaje HTML a otros ámbitos como son el *chat* (*webchat*) o el correo electrónico (*webmail*), introducido hoy en día en el facebook, ha aportado la posibilidad de incluir imágenes propiamente dichas en las charlas virtuales. Hoy son muchos los programas de chat en los que el usuario puede incorporar directamente imágenes a la pantalla, por lo general emoticones que representan el rostro, bien por disponer en el panel sobre el que trabaja de toda una galería de *caritas* preparadas ya para ser incluidas con un simple

clic, bien porque el programa convierte automáticamente en imagen las secuencias :-) más frecuentes, como en estos ejemplos: :)= :D = etc.

Además **López Neyra (2009)** afirma que existe una clasificación de los emoticones dependiendo del código que se usa para ser creados, y dependiendo del sentido o información que estos símbolos quieran transmitir.

Según **Martínez Sánchez, J. M. (2007)** la primera clasificación se divide en emoticones de código occidental y emoticones del código oriental. Los emoticones occidentales se caracterizan porque tienen que ser leídos verticalmente con la cabeza inclinada 90° a la izquierda, sobre el hombro izquierdo. Unos ejemplos de esta clase son: :-) :-(;-) :P :S 8-) etc. Como se puede ver, se puede hacer un gran inventario de emoticones a partir de que ya se tienen; sin embargo, hay que tener en cuenta que si se quiere economizar espacio, se puede hacer variaciones simples sin que el sentido del emoticón se pierda. Por ejemplo: :) que no tiene necesidad de tener el guión como nariz y aun así sigue con el sentido de manifestar alegría.

Mientras que los emoticones occidentales se leen verticalmente, los emoticones orientales o kaomoji se leen horizontalmente, de frente. Unos ejemplos de emoticones orientales son: (^o^) (^_^) (+_+) (@_@) etc. Se puede apreciar que estos símbolos no son tan económicos como parecen porque son necesarios y casi imprescindibles tres caracteres que los conforman: (,), ^. Los paréntesis representan el borde de la cara, y el acento circunflejo (^), o cualquier otra representación de los ojos, son indispensables para que el emoticón oriental tenga sentido. Las modificaciones que se pueden presentar son a nivel de los ojos y de la boca, como se vio en los ejemplos anteriores.

La segunda clasificación de los emoticones es según el sentido o información que estos quieren transmitir. La primera tipología es aquella que expresa la emoción del emisor o como lo expresa Wilson *the indicators of feeling*. Estos emoticones explicitan los sentimientos del emisor, representan una expresión facial marcada propia de una conversación presencial, y casi siempre acompañan al saludo. Aquí podemos encontrar: :D :) XD, entre otros. Para la segunda tipología de las funciones de los emoticones encontramos los que contribuyen a dar una interpretación del mensaje, o según Wilson *the indicators of irony and humor*. La función de estos símbolos es la de representar la ironía en un enunciado y dar de manera explícita la carga ofensiva que se pierde en conversaciones escritas.

La tercera clase de iconos emotivos según su intención comunicativa es la de los emoticones que preservan y amenazan la imagen tanto del receptor como del emisor; Wilson los nombra como *politeness devices* (estrategias de cortesía). Las imágenes preservadoras de la imagen ayudan a atenuar los A.A.I. (actos de amenaza de la imagen), al igual que algunos gestos en conversaciones presenciales. Por otro lado, tenemos los emoticones agresores de la imagen que permiten expresar la burla de los mensajes y con quienes se violan algunos principios de cortesía. Los emoticones sirven, en conclusión, para confirmar “la relevancia del lenguaje no verbal de la conversación presencial y superar los límites de la oralidad”. Es precisamente por la distancia física o falta de corporalidad y de territorialidad que se evidencia en una conversación mediada por formatos electrónicos, que se propicia el lugar para crear recursos como los emoticones para poder emular, de un modo u otro, los mecanismos de comunicación no verbal.

2.2. Unas peculiares normas ortográficas.

En líneas generales puede decirse que, entre quienes escriben en *chats*, foros y grupos de noticias hay una marcada tendencia a no

someterse a la ortografía académica. Es posible que en muchos casos se trate solamente del producto del desconocimiento, del apresuramiento o del resultado combinado de ambos. Hay, sin embargo, abundantes transgresiones ortográficas que son consciente y cuidadosamente elegidas por quienes las utilizan. En todo caso, la lectura de estos textos no es desde luego aconsejable para ortógrafos intransigentes.

Frases completas que se convierten en siglas, palabras a las que se les *pierden* las vocales y aféresis constantes hacen que un texto escrito con las peculiares normas ortográficas de este medio tenga un aspecto *jibarizado* en el que parece desecharse todo aquello que no sea estrictamente necesario para transmitir el mensaje. Suele explicarse esta costumbre apelando a los mensajes de texto enviados a través de los móviles, los SMS, en los que hay un límite máximo de caracteres. Este tope obligaría a que, para incluir más información dentro de un mensaje, se reduzcan las grafías hasta donde sea posible sin perder el sentido. La reducción respondería por tanto a un problema de espacio. Pero esta es una tecnología muy reciente y esos mismos métodos ya se usaban antes en las salas de *chat*, donde no hay limitación de caracteres. ¿Por qué entonces esa tendencia a acortar ya en el chat si no hay límites de espacio? En este caso, el inconveniente para usar una grafía releída y corregida que evite errores viene dado por el tiempo. Pese a que en el *chat* no hay límite de espacio, pocos son los que escriben más de una línea en cada mensaje. La diferencia está entre mantenerse dentro de la conversación o bien incluir la respuesta cuando el resto de los contertulios está hablando ya de otra cosa. Por último, hay que reconocer que en los foros y grupos de noticias, donde la comunicación es asíncrona y ni apremia el tiempo ni se limita el espacio, los usos gráficos son sin embargo muy similares a los anteriores, aunque quizá no tan marcados.

Todo ello hace suponer que la razón última para usar estos nuevos modos gráficos reside más en la actitud del internauta que en condicionamientos técnicos. Probablemente en este sentido desempeña un papel muy importante la necesidad del usuario de reflejar que él también está integrado en este mundo novedoso y que es capaz de manejar sus peculiares códigos comunicativos. Es decir, que estos recursos se convierten en marcas de grupo, marcas que sirven tanto para cohesionar internamente una comunidad virtual como para delimitarla hacia el exterior. No debemos olvidar que la participación en los foros o en los *chats* es abierta y cualquiera puede leer las intervenciones de los miembros de una de estas comunidades virtuales, por lo que las convenciones gráficas más específicas del grupo forman también una especie de barrera para el inoportuno visitante ocasional.

2.2.1. Fórmulas para la jibarización gráfica

Uno de los recursos más utilizados en el mundo anglosajón es el de los acrónimos, especialmente los formados por tres letras, que reciben el nombre de *TLAs*, esto es, *three-letter acronyms*. Dichas siglas que tienen un uso constante en *chats*, foros y correos resumen la actitud del usuario, las circunstancias en las que escribe o simplemente evitan repeticiones de frases que pueden resultar innecesarias. Son siglas como las siguientes:

BRB = Be Right Back (Regreso en un momento)

FYI = For your information (Para tu información)

IMO = In My Opinion (En mi opinión)

IHA = I hate acronyms (Odio los acrónimos)

En las páginas especializadas o en las secciones de ayuda de los canales de *chat* es posible disponer de amplias relaciones de estos acrónimos y los significados con los que se usan. Por lo que toca a las

páginas en español, su utilización no pasa de ser ocasional. Escasean los acrónimos propios creados desde el español y con frecuencia se echa mano directamente de las siglas en inglés de alguno de estos *TLAs*. Entre los que han pasado a usarse en castellano, los más frecuentes son **LOL** (“Laughing Out Loud, riendo a carcajadas”), **BTW** (“By The Way, por cierto, a propósito”) o **CYA** (“See ya , Adiós, Nos Vemos”):

BTW. ... gracias por el voto de confianza,
no digas “Criticar” ...mejor di “Desmadrar” **lol**.
Yo me retiro porque ando con un sueño que me lleva ...**CYA** raza!

Al lado de algunos acrónimos cuya existencia nada tiene que ver con el mundo digital (*DLB* “Dios le bendiga”, *TQM* “Te quiero mucho”) u otros menos formales y vulgares (*NPI* “ni puta idea”, *QTF* “que te follen”, *DPM* “de puta madre”) que encajarían en lo que en inglés denominan *TLAs*:

NSC = No Se Crean, es broma

NTC = No Te Creas, es broma

Con una diferencia interesante en el uso del pronombre personal, ambos son frecuentes entre los cibernautas de muchos países latinoamericanos, donde también es usual la forma no apocopada de la que proceden los acrónimos. En ambos casos suelen usarse tras expresiones del tipo de *jejeje* o *jajaja*: “...y no me ha dicho jajaja **ntc**”.

ATM = A Toda Madre

Una expresión hecha, usual en México, usada en tono ponderativo: “hacen una pareja **.a.t.m.**”, “eres un chavo **atm**”, “solo queremos decirles que son atm”. La tendencia a manejar estos términos casi crípticos para los no iniciados, se manifiesta también en otra serie de voces, producto ahora de la aféresis, en la que un término de mucho uso se reduce a su mínima expresión formal:

bkn “bacán”, “lo hicieron **bkn**”

vdd “verdad”, “la **vdd** me dijo que”, “k mal!! **vdd?**”

kdd “quedada, reunión real de una comunidad virtual”

tnx “thank´s”, “**tnx** por el saludin”, “**tnx** x adoptarme”

bro “bro[ther]”, “mi mejor amigo era mi **bro** Juan”, “sos mi **bro**”

chas, xas “[mu]**chas**”, “**chas** gracias, xas gracias”

nas “[bue]**nas**”, “nas noxes, **nas** tardes”

Por esta vía hemos llegado al recurso de empleo más habitual en los textos virtuales. Me refiero a la supresión más o menos generalizada de grafías consideradas irrelevantes en un mensaje escrito. Dejando a un lado abreviaturas específicas, la mayor parte de esos mensajes pueden ser leídos sin mayor problema si tenemos en cuenta algunas normas como éstas, que nos permiten *reponer* la grafía tradicional:

- La *e* se suprime de forma casi generalizada, más aún en los casos en los que se combina con consonantes (be, ce, de, te) en cuyo nombre interviene (*tngo* “tengo”, *bsa* “beso”).
- La sílaba *ca* se sustituye por la letra *k* (*kriño*, *knuto* “cariño”, “canuto”).
- La *w* equivale a la sílaba *gu* o *bu* (*wapa*, *wenas*, *warro*, *iwa*).

- La secuencia que se sustituye por *q* o por *k* (*q*, *k* “que”, *aunk*, *aunq* “aunque”, *kiza* “quizá”).
- Se prefiere la *y* a la *ll*, con independencia de cuál de las dos corresponda en esa palabra (*ymm* “llámame”, *eyos* “ellos”).
- Son habituales los intercambios entre las grafías *z*, *ce*, *ci* y *s*, sin que eso presuponga que el usuario es seseante.
- En textos de América no es difícil encontrar ejemplos de alternancia entre las grafías *x*, *xc* y *cc* (*exelente* “excelente”, *axeso*, *-ar* “acceso, -ar”, *exeso* “exceso”).
- Uno de los casos más curiosos es el que ofrece el tratamiento de la grafía *ch*, dígrafo que no parece gozar del aprecio de muchos internautas. De un lado, es frecuente que se reduzca su grafía a *x* como en *noxex*, *xat*, *exo*, *exar*, *muxo*... para las canónicas *noche*, *chat*, *hecho*, *echar* o *mucho*. En este caso, la costumbre se da casi exclusivamente en el español de España y su presencia en textos procedentes especialmente de Cataluña, Comunidad Valenciana y Mallorca tal vez permita explicar desde el bilingüismo con el catalán el juego entre ambas grafías.

De otra parte, y aquí no cabe hablar de economía gráfica, está muy extendida la sustitución de *ch* por *sh* (*mushos*, *noshe* o *shaval* por *muchos*, *noche* o *chaval*), con el añadido en este caso de que se trata de una tendencia sin localización precisa en el mundo hispánico. El *chau* tan usual en las despedidas en el español de América, aparece, para cualquiera de los países, escrito como *shau*. Lo mismo ocurre con el “che” de Argentina o con otras voces de amplio uso como los mexicanos *chavo*, *-a* o los derivados de *chingar*:

no se ke **shingaos** hago aki

hehe neta mis **shavos** y **shavas** k los kiero **shingos**!!

shau!!!saludos de chile jujujuju

Espero me escribas.**Shau. .She. .!**

Saludos a la gente, **shauuu.**

Muchas gracias!! **ShAuSss**

Hoy es posible utilizar todo tipo de efectos gráficos en el correo y en el *chat* (subrayados, colores, tipos de fuentes, negritas, etc.) pero inicialmente sólo se escribía con texto plano, lo que obligó a buscar modos alternativos para tratar de resaltar una parte del texto frente a otras.

En este sentido, es interesante analizar el uso de las mayúsculas. Aunque hay mucha gente que la incumple, existe una norma generalmente aceptada por la que el uso de las mayúsculas en el correo o en el *chat* equivale a gritar al interlocutor. En consecuencia, deberían usarse sólo cuando realmente se quiera gritar o cuando se quiere remarcar algo, lo que también se consigue por otros medios:

he dicho q NO; he dicho q NOOOOO

he dicho q *no*, he dicho q _no_

es i-m-p-e-r-d-o-n-a-b-l-e-!-!; estan G-E-N-I-A-L-E-S!!

El uso combinado de mayúsculas y minúsculas sirve también para crear una especie de juego de palabras en el que cabe más de una lectura. Es el caso de una fórmula de despedida muy utilizada (**SALUDos**) en la que al mismo tiempo que se envía un saludo, se desea salud al lector. Una variante algo más compleja de esta misma fórmula, **saludOS/2**, se utiliza en grupos de noticias centrados en la informática. Aquí, además de *salud* y saludos, se incluye una referencia al sistema operativo OS/2 sobre el que versan varios de los grupos. En otras ocasiones, la combinación de uno y otro tipo de letra busca solamente una forma de identificación gráfica del grupo virtual que las

utiliza: en ciertos foros alternativos, por ejemplo, no es raro encontrar combinaciones gráficas como estas:

HoLiTaZ!!!
MiLeS De BeSoS PaRa Ti aMoR
LoS KieRo a ToDoS BYe Bye

2.2.2. Onomatopeyas y repeticiones

Podríamos considerarlo el reverso de la moneda. Si en el apartado anterior veíamos cómo se tendía a reducir el texto escrito, ahora veremos justamente lo contrario, la reiteración gráfica más exagerada.

El fenómeno se da sobre todo en el *chat* y, sólo en mucha menor medida, también en los foros o grupos de noticias. No es nada extraño encontrarnos con un usuario que ocupa toda una línea para saludar así

holaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
buenassssssssssssssssssssssssssssssssss

Las repeticiones, favorecidas por la facilidad para escribir una misma grafía que proporcionan los teclados, son tanto más usadas cuanto el texto en el que se utilizan pretende ser una muestra menos formal y más oral de la lengua. Con frecuencia también, este uso va unido a la utilización constante y reiterada de onomatopeyas, que rara vez figuran escritas de forma aislada:

snif, snif, snif... [llanto]
bua, buaaa, buaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
waaaaaa waaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!!!!
clap, clap, clap... [aplausos]
plas, plas, plas...
zzzzzzzzzzzzzzzzzz [aburrimiento]
smuaksssss, sssmuakkkkksssssss [besos]

El sonido que más variedad de imitaciones produce es sin duda el de la risa. Constantemente aparecen en las conversaciones virtuales las onomatopeyas con las que se representa la risa. Desde una risa callada, casi sólo sonrisa, hasta la carcajada más hilarante y burlona, pasando por toda una gama intermedia de la que, solo por el contexto, se podría precisar algo más su valor significativo:

jejejeje hehehehe
jijijiji hihihihihi
jujujuju
jojojojo hohohoho
jajajaja hahahaha
jurjurjurjur
juo juo juo juo juo
wuajajajajaja
jua jua jua jua
juas juas juas juaaaaassssssss

Esta variada gama de risas tiene también su correspondencia (incluido el recurso a las repeticiones) en los emoticones de los que hemos hablado arriba, pues, si los primeros ejemplos de la serie anterior se podrían identificar con :-) o ;-), los últimos estarían sin duda

representados por :-P (una risa burlona en la que el usuario saca la lengua), :-D o XD (risas en las que el usuario se ríe a carcajadas, tanto que incluso en el segundo ejemplo tiene la cara congestionada por el esfuerzo de la risa). Bien es verdad que, en cualquier caso, también en los emoticones es fácil alargar cuanto se quiera la carcajada:

:-))))))) ;-))))))))))
:-DDDDD XDDDDDDDDDD

2.3. El uso de símbolos:

Un somero vistazo al teclado del ordenador (o computadora) hace ver que, además de las letras propiamente dichas, contamos con un buen número de teclas que representan símbolos de muy diverso tipo (¬&%¬{°\|/...). El internauta, obligado a no salirse de los caracteres ASCII pero, al mismo tiempo, necesitado de dotar de la mayor carga expresiva a sus textos, siempre más cercanos a la variedad oral que a la norma escrita, no podía desaprovechar la oportunidad de sacar partido a todos estos signos más o menos *extraños* a la tradición gráfica que, sin embargo, acaban por integrarse en el modelo de lengua escrita usado en la Red.

Así ocurre, por ejemplo, con los símbolos matemáticos, si bien algunas de estas abreviaturas eran ya usuales en ciertos contextos antes de la aparición de estos nuevos medios. En unas ocasiones se consigue así acortar el texto escrito, pero en otras, sin embargo, el objetivo parece más el acumular marcas gráficas que permitan identificar fácilmente el texto con una determinada comunidad virtual:

= “igual”, “me da =, weno = exagero un poco, al = k su web”
+ “más”, “1 vez +, no hay + q hablar, no dar + la turra, ad+”
x “por” “cada 2x3, de x acá, x lo dicho” xq, xk “porque, para que”
xa, xo “para”, “pero”, “besos xa toda la peña”, “xo si lees bien”
– “menos” “tengo q estudiar o x lo – lo intento”, “+ o – lo entiendo”

La combinación de letras y números para formar palabras en una suerte de jeroglífico alfanumérico está muy extendida en inglés, especialmente con los números **2**, **4** y **8**, coincidentes con secuencias fónicas de bastante uso.

CU L8R See You Later

10Q Thank you

4U For you

El uso de este recurso en castellano está mucho menos extendido y, salvo algún caso que sí es posible considerar de uso general, el resto responden a usos ocasionales muy localizados. Del primer tipo son los compuestos con el número 2 sustituyendo a la secuencia homófona /dos/, especialmente en las formas de salutación. El resto son usos mucho más esporádicos:

1 ning1, alg1 “ningún, -no, -a” “ning1 xtranyo”, “alg1 pag web”

2 salu2, “salu2 a to2”, “a2” “adiós”, “priva2”, “conteni2”

3 es3 “estrés”, s3ado “estresado”

5 5mentarios “sin comentarios”

9 9cita, “lo 9cito”, “me 100to 9cito” “me siento nuevecito”

Otros símbolos que figuran en el teclado tienen también una utilización bien asentada en la simbología usada en la Red. Es el caso, por ejemplo, del asterisco que, en los emoticones, tiene como principal valor simbólico el de identificar un beso entre ambos interlocutores:

,* :-* :-***** =*

Y que en el texto escrito representa básicamente la autocensura en palabras malsonantes que se evita escribir completas:

lee el **j***** manual; ni **p***** idea; o como **c***** se escriba

El uso del signo # antepuesto a una serie de números o delante de una palabra para identificar el nombre de un canal de chat hace que aparezca en algunos foros usado metafóricamente con esos mismos significados:

dame el # de tfno; los saluda su fan #1 “número 1”
nos vemos en el # ‘canal, chat’

Mucha más complicidad exige otros usos expresivos de este mismo símbolo. Me refiero a una curiosa aplicación basada en una metáfora formal que juega con el parecido de este signo y las populares *tiritas* (*curitas* o *banditas* en otros lados). Como ya expliqué más arriba, no es raro que el usuario pierda la conexión al *chat*, lo que en la jerga se denomina *caerse*, por lo que, una vez reincorporado, puede ser agasajado con una larga serie de #####, es decir, unas tiritas para aliviar las heridas de la caída.

Por su parte, el signo \$ ha tomado el sentido genérico de “dinero” sin que se refiera necesariamente a una moneda concreta. Así se utiliza en los canales en español, especialmente en América:

las cosas que se compran con \$\$\$\$ en cada cumpleaños
tienen chance de ahorrar unos cuantos \$\$\$\$\$ para ke me manden...

Más interés tienen, a mi juicio, otros ejemplos en los que dicho símbolo se incorpora a una palabra. El resultado, bien expresivo por cierto, es la asociación entre esa palabra y el uso del dinero, tal como ocurre en los foros de equipos españoles de fútbol o baloncesto en los que suelen referirse de modo peyorativo a los dos equipos económicamente más poderosos:

quiero ver al fuenla[brada] contra el **Madri\$**, nos toca contra el **Madri\$**
El **Bar\$a** esta fuera de la elite del futbol mundial
Javi Moreno al Milan, y el **bar\$a** en la parra
El Real **Madri\$** ha renovado a **Perrero\$** por 2 temporadas
por muchas **razone\$\$\$\$**, la producción de Galdiator es impresionante

Nadie pondrá en duda seguramente que, si hay un elemento gráfico universalmente aceptado como símbolo de las nuevas tecnologías, ese es con seguridad @. La combinación de varios factores (su existencia previa en los teclados, su escaso uso como grafía y el hecho de que se asociara con la preposición *at* “en”) hizo que se utilizara en el correo electrónico para marcar el límite entre el nombre de un usuario y el del servidor en el que tiene su buzón. Desde el primer momento, sin embargo, su uso va mucho más allá del que tiene en el correo electrónico. La imagen de @ rápidamente se convierte en un icono que se identifica con los nuevos medios de comunicación y que, a la vez que se dota de sentidos diversos, alcanza una enorme difusión.

El valor polisémico de @ se aprecia incluso en el nombre de esta especie de ideograma que, si en inglés es *at* y en español o portugués *arroba*, ambos por la denominación tradicional que esta abreviatura tenía, en otras lenguas recibe nombres que encierran una metáfora formal, evidente por ejemplo en *ensaimada*, *caracol* o *caracolillo*, o *cola de simio*. Pero su mayor interés reside en los muy diversos significados con los que se usa este símbolo en la Red.

Dado su origen, el significado más usual es el de las direcciones de correo electrónico y en cualquier página *web*, por ejemplo, un enlace con este símbolo rápidamente se identifica con la dirección de *correo* del autor de la página. De aquí ha pasado a tener un significado más genérico de “correo electrónico” y quizá, si nos guiamos por ejemplos como el de abajo, el de “correo” en el sentido más general de la palabra:

mi madre me mira el @ los lunes, pero consigo despistarla.

En ocasiones @ tiene también el significado preposicional “en” con el que se usa en inglés, lo que constituiría una especie de anglicismo gráfico-léxico, que aparece por ejemplo en títulos de páginas web como Trabajar@Nedstat o Español@Internet, que deberían leerse como “Trabajar en Nedstat” o “Español en Internet”.

En los canales de chat, los encargados de mantener o moderar el canal reciben el nombre de operador y, en la lista de usuarios que en ese momento están conectados, su *nick* aparece, siempre en primer lugar, precedido de una @. A partir de este hecho no es extraño que en foros y *chats* se utilice con frecuencia de forma metafórica la denominación @ para referirse a un *op*, esto es, un *operador* del canal.

Los que tienen @ son más. Por eso han conseguido el op. por tener @ no eres ni + ni –; las @ hay que ganarselas; una vez conseguida la @ se dará un buen uso de ella. Los ex-@ lean esto; si un @op te cae mal...

Desde el punto de vista lingüístico, la aportación más interesante de esta grafía en el campo del castellano es la de haber dado forma abreviada a la expresión políticamente correcta del género, a la que algunos son tan proclives. Ya no es necesario seguir utilizando secuencias tan engorrosas

como “los niños y las niñas...”, “los consumidores y las consumidoras...” o expresiones abstrusas como «los / las niños /-as”. Basta con escribir l@s niñ@s, l@s consumidor@s y, a la hora de leer, cada uno que haga lo que estime oportuno, pero en la lengua escrita la corrección política ha quedado a salvo. Es lo que alguien ha denominado el “género arroba”, religiosamente acatado en algunas páginas de tipo alternativo y muy utilizado también en cualquier otro tipo de página en expresiones como la de “Bienvenid@s a mi página” o el “hola a tod@s” con el que muchas personas saludan al entrar en un *chat*.

En la práctica, cabe decir que este uso está más extendido en el lado europeo que en el americano y que su utilización para expresar la dualidad en el género no siempre responde a la doble forma que exige el lenguaje políticamente correcto. En los chats, donde es preceptiva la entrada con un nick o apodo, aunque sea un escueto anónimo o v3f55rst que nos adjudica el programa si no indicamos nada, muchos de los nombres elegidos no son indicativos del sexo de quien los usa, lo que lleva a expresiones como las siguientes:

eggke, no seas mal@

kable, sé buen@

conocéis a la far est@?

Me ha encantado, maj@

En las que quien escribe esto desconoce, y quizá no tiene mayor interés en descubrirlo, si tras esos nicks hay un hombre o una mujer escribiendo en el *chat*. El uso de la @ en estos casos permite mantener la comunicación sin que los interlocutores tengan que optar por uno u otro género, como ocurre con la grafía tradicional.

Por último, la imagen de @ se asocia ya estrechamente a todo lo que tenga que ver con las nuevas tecnologías por lo que, para la mayoría de los lectores, se convierte en una marca fácilmente identificable con el mundo digital. El carácter simbólico es evidente en el uso comercial que se hace de @ en, por ejemplo, cabeceras de prensa que, en su versión digital, convierten una a en @ y no necesitan más indicaciones para diferenciar la versión en papel (*Diario de León, Diario Montañés*) de la virtual (*Di@rio de León, Di@rio Montañés*). Otro ejemplo bien significativo nos lo ofrecen algunas páginas científicas en las que por un lado figura la *Bibliografía* y por otro la *Bibliografí@*, en un juego gráfico que lleva, en el primer caso, a las referencias bibliográficas tradicionales, en papel, y, en el segundo, a las virtuales o en línea.

Es decir, el carácter novedoso del mundo digital que se asocia con @ parece trasvasarse de inmediato a cualquier expresión que incluya este símbolo, lo que de hecho ya ocurre con multitud de marcas de todo tipo (*Ciberp@ís, ABC Tecnológic@, La Tercera Digit@l, "Somos necesari@s"*). Nada tiene de extraño entonces que un usuario que quiera remarcar su pertenencia al mundo digital y su conocimiento de la jerga propia del mismo utilice de forma aleatoria este símbolo para sustituir la vocal a en expresiones en las que no tiene más valor que el de dar ese barniz virtual al texto que está escribiendo:

hol@@@@@@@@ [al entrar en una sala de chat]

buen@s noches!!!

mu@@@@@@ [es decir, un beso virtual]

No h@gas caso a ning1 xtranyo...Y sobre todo mir@ al cruz@r la calle!!!

nunca he visto a es@ cos@, ni kiero verl@

hola ignot@s gent@s!!!

nunca he visto a es@ cos@, ni kiero verl@ tampoco

Un último apunte en el terreno de los símbolos. No es raro que las diferentes lenguas estén representadas en la Red por toda una serie de convenciones gráficas, desde las banderas hasta sus edificios más conocidos. En este sentido, el mundo hispanohablante, además de otros iconos más o menos convencionales, cuenta con un símbolo peculiar: la letra *ñ*, una grafía específica del español que, como es sabido, pudo haber encontrado en el mundo digital su tumba y que, sin embargo, no sólo parece haber salido airosa del trance sino que se ha convertido en icono de lo hispano en Internet.

No voy a referirme aquí a los conocidos casos en los que esta letra o una figura que la sugiere ha servido para crear una imagen institucional o comercial relacionada con España o con lo hispano. Me interesa más recordar cómo la grafía completa (*ñ*) o la virgulilla que la singulariza (~) representan también la identificación con el español en el uso cotidiano de la Red.

Sirvan simplemente como ejemplo los casos en los que en foros o grupos de noticias se utiliza la expresión “Viva la Ñ” en contextos en los que por alguna razón se relacionan el español y otras lenguas, preferentemente el inglés. O esos otros mensajes en los que en tono reivindicativo se escribe una línea completa de *eñes*. Como no podía ser menos, esta carga simbólica que tiene la *eñe* en el mundo virtual no podía pasar desapercibida para quienes gustan de explorar nuevas formas gráficas. Así, del mismo modo que \$ y @ significan respectivamente ‘dinero, riqueza’ y ‘digital, virtual’, la *ñ*, o simplemente ~, sirven para dar una pincelada hispana a cualquier gráfico en el que aparezcan:

\$_\$ Persona codiciosa, sólo piensa en el dinero

@_@ Persona que ha pasado demasiadas horas frente a la pantalla del PC

~_~ sonrisa latina, sonrisa mexicana

No deja de ser curioso que la asociación entre la ñ y lo hispano sea probablemente el único caso en el que una letra sirve para identificar a un grupo social. Entre los relativamente frecuentes emoticones étnicos, suele apelarse a algún rasgo formal, a la indumentaria o a alguna otra curiosa circunstancia, pero no a aspectos culturales o lingüísticos como ocurre con la ñ para el español o los hispanohablantes:

@:-) Llevo un turbante. Soy indio

<|-) Soy chino

):-(Nordic smiley [con el casco vikingo]

};-) Ídem

(-: Soy australiano (antípodas)

Finalizo aquí este repaso por la tipología de los recursos menos convencionales que usan quienes utilizan la Red para escribir. Ni que decir tiene que hay muchos textos en Internet que no echan mano de ninguna de estas posibilidades. En otros muchos casos, solo ocasionalmente se incluye en el texto alguno de estos recursos y no de forma excesiva sino cuando el usuario supone que el contexto lo requiere o justifica. Hay sin embargo algunos otros, como los fragmentos citados al comienzo del trabajo, en los que este tipo de marcas se acumulan deliberadamente. Son los menos, pero seguramente son también los más llamativos y por esa razón suelen ser los que se presentan como imagen de la escritura en el mundo digital.

CAPÍTULO III

**EL DEBATE POR LOS NUEVOS
CÓDIGOS DE COMUNICACIÓN
VIRTUAL**

III. EL DEBATE POR LOS NUEVOS CÓDIGOS DE COMUNICACIÓN VIRTUAL

Es imposible no toparse con estos nuevos códigos si uno entra en la red, aunque sólo sea como visitante ocasional, no hay forma de evitar sorprenderse con la lectura trabajosa de mensajes como los de arriba. Al margen de todo lo que engloban palabras como Internet, digital o virtual es imposible zafarse por completo de este galimatías gráfico pues la publicidad y el resto de los medios de comunicación ayudan, cada vez más asiduamente, de los recursos gráficos que los internautas han puesto en circulación.

“Cuando, tarde o temprano, nos vemos ante textos así, uno acaba llegando siempre a la misma conclusión: la alfabetización tradicional, la relación entre lengua hablada y lengua escrita que hemos manejado hasta ahora, se muestra incapaz de interpretar los múltiples recursos gráficos utilizados en los textos de las bibliotecas cibernéticas. Es como que alguien nos hubiera trastocado el código y algunos de los signos no signifiquen lo que acostumbraban a representar”, afirma **Morala, J.R. (2002, p. 1)**

Parrilla (2007) explica que el lenguaje, históricamente, está sujeto a cambios. En la actualidad el principio de alteración postulado hace cien años por Ferdinand de Saussure, padre de la lingüística moderna, se observa con fuerza en los nuevos medios de comunicación que posee el hombre para interactuar, como los generados por la informática (chat, msn, foros, etc.) y la telefonía móvil (sms). Si bien este principio garantiza la continuidad de las lenguas, no es tenido en cuenta a la hora del debate, donde se levantan voces a favor y en contra de los nuevos “códigos” de comunicación virtual.

“La Humanidad, con el paso desigual que la ha caracterizado a lo largo de su historia universal, se adecúa a los cambios. Puede afirmarse que es un desafío moderno aprender a coexistir con las nuevas tecnologías y aprovecharlas lo mejor posible para fines nobles, que apunten a mejorar la sociedad, que tiende a ser

una sola mediante la globalización, a pesar de sonar como una utopía inalcanzable, por las diferencias económicas, políticas, religiosas e idiomáticas”.
(Parrilla 2007, p. 131)

Para Antonio Parrilla “el escenario lingüístico es uno de los afectados y no es sorpresa, porque toda revolución implica cambios y en este caso, no solamente las tecnologías evolucionan, también lo hacen las formas de comunicarse y por ende, la terminología, los signos, los símbolos, el idioma, la lengua”. **(2007, p. 131)**

Y si bien estos cambios en el lenguaje han despertado el debate sobre si se trata de evolución o involución, no se puede discutir la practicidad y el ingenio en ciertos casos frente a la transformación de la lengua y la mutación hacia nuevas formas como la sustitución de letras, la abreviación indiscriminada, la aparición de nuevos términos y la tendencia a universalizar símbolos (los emoticones), que se entienden en cualquier parte del mundo más allá de la lengua que se hable y las creencias (políticas, religiosas, culturales) que se tengan.

Los interrogantes son varios: ¿en cuánto afectan negativamente a la lengua estas transformaciones?, ¿dónde se centrará el debate?, ¿la comprensión o la refutación de esta revolución en el lenguaje, la degradación de las lenguas maternas en detrimento de la universalización de términos, o el enriquecimiento de estas?, ¿la caída de barreras de comprensión lingüística y la aparición de otras? Se puede plantear también otra duda: ¿a qué responden estos cambios? Hay un punto a tener en cuenta. En su momento, la radio, la televisión, medios masivos desde mucho tiempo antes, fueron podría decirse los que propusieron los cambios en el lenguaje, con terminologías, formas, modas, etc. La principal característica de esta nueva realidad es que no son los medios los que imponen el cambio, sino sus usuarios.

Así mismo **Parrilla (2007)** expone que la humanidad, conjuntamente con todos sus aspectos, incluido el lenguaje, se ha caracterizado por transformarse según la época, el momento histórico, sus logros. ¿Estamos ante un caso típico de incompreensión de un sector de la sociedad a la que le cuesta aceptar la realidad que tiene por delante?, ¿o se trata de una defensa legítima, contra algo que va en detrimento del lenguaje y la comunicación entre las personas?, ¿o sencillamente, estamos ante un lenguaje que se modifica solo en sus ámbitos, por practicidad (velocidad), conveniencia (economía) y originalidad y no debe preocupar a nadie? Estos cambios son un punto de partida, para otros cambios futuros, dado que la rapidez con la que se generan las nuevas tecnologías es vertiginosa y de la misma manera, lo es la forma en la que los usuarios hacen aprovechamiento de estas y no solo se adaptan a las mismas, sino que se las “apropian” e impulsan las transformaciones, según sus necesidades.

En su trabajo “Del caos a la creatividad: los chats entre lingüistas y didactas”, las portuguesas **Araújo y Silvia Melo (2003)**, de la Universidad de Aveiro, descartan que se trate de un mal uso del lenguaje o distinto, para no emitir un juicio previo, en estos espacios debido a un desconocimiento del mismo “sino de un uso deliberadamente informal, económico y creativo, 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”.

No se puede excusar por ello la existencia de un alto porcentaje de usuarios con desconocimientos reales y fallas enormes en el vocabulario y la gramática, pero en rasgos generales, la realidad se acerca a lo que señalan las lingüistas portuguesas.

Una característica del lenguaje es su continuo crecimiento y evolución en todos los aspectos, en tanto que es expresión viva de la naturaleza y la cultura de los seres humanos. Ateniéndonos a esta afirmación, deberíamos aceptar como un paso natural esta revolución mundial en el lenguaje, muchas lenguas están pasando por lo mismo, y preguntarnos, a su vez, si no estaremos en presencia de derivaciones de las lenguas, que si bien no coexistirían fuera del espacio digital, formarían sus propios códigos (significados y significantes) dentro de su propio ámbito, y que, por qué no, tiendan en algún momento a una universalización del idioma, aunque sea a través de vías restringidas, como las que brindan las computadoras y la telefonía celular. Esta hipótesis, sin dudas, puede tildarse de utópica. Sin embargo, como se hizo mención anteriormente, no son los medios los que impulsan los cambios en esta realidad, sino los usuarios. Los intereses, por ende, son distintos a los que movilizan a las potencias mundiales y las grandes multinacionales dueñas actualmente del conglomerado mundial de comunicaciones” **(Parilla 2007)**.

Años atrás, no muchos, investigadores de la Universidad de Las Palmas previeron sobre este fenómeno, en el marco de un proyecto referido a la producción de diccionarios del idioma castellano en soporte informático que internet está produciendo una revolución social en la que ya hay quien apunta a una redefinición futura del término analfabetismo” **(Santana y otros 1996)**.

La argumentación hecha al respecto, que se puede encontrar en el mismo trabajo, denominado “Diccionarios en soportes informáticos. Los diccionarios en el horizonte del siglo XXI”, afirma que con la incorporación de los avances tecnológicos a todos los hogares, el futuro se abre como una puerta esperanzadora hacia un mundo en el que la información sea manipulada con facilidad y agrado por una población cada vez más amplia, donde las distancias, tanto geográficas como idiomáticas y culturales, pierdan el carácter de frontera y el conocimiento se universalice en beneficio de la humanidad y de la Tierra en general.

“Se habla de la esperanza de lograr un mundo en el que todos puedan acceder a las nuevas tecnologías y las posibilidades que estas brindan, pero previamente se advierte sobre los riesgos de un alcance deficiente y de la problemática que se presentaría como producto de la exclusión de esta sociedad informatizada. Actualmente, la exclusión o la poca comprensión que se tengan de las transformaciones del lenguaje en los espacios modernos de comunicación, sitúan al usuario novato en una posición de desconocimiento, que le puede implicar una lenta adaptación o sencillamente, un desencanto o imposibilidad a la hora de interactuar” (Parrilla 2007, p.133).

Quien utilice por primera vez alguno de estos nuevos espacios de comunicación se encontrará con diálogos repletos de abreviaturas, términos desconocidos, la ausencia visual del o los interlocutores, la repetición desmedida de vocales, la ausencia de éstas, neologismos de dudosa aceptación y un largo etcétera. Simultáneamente, carecerá de un diccionario o un traductor para estas formas de expresión. Es que el lenguaje en el mundo virtual es dinámico, nace, crece y se modifica de la mano de los propios usuarios. Los rasgos predominantes en los cambios del lenguaje dentro de los espacios de comunicación que nos permiten los nuevos medios de comunicación, como así las estrategias utilizadas, son varias. El uso de epéntesis, elisiones (omisión de elementos grafemáticos), las substituciones grafemáticas, léxicas y alfanuméricas), la grafía fonética, grafía prosódica o repetición de fonemas (estrategia para compensar el canal auditivo), abreviaciones y truncamientos, anglicismos, calcos lingüísticos, acrónimos, “smileys” o emoticones, la escritura fonética (jeroglíficos alfanuméricos), deformación tipográfica del texto e incluso el uso de mayúsculas.

Finalmente, podemos sumar la creatividad como rasgo predominante de esta realidad. Vemos así que el lenguaje se transforma, cambia, muta, innova. Para algunos, involucre por culpa de la era digital, de las computadoras y teléfonos

celulares. Para otros, es un proceso natural en el hombre, el de adaptar a sus necesidades y épocas, lo que lo rodea.

En relación a esta realidad, **Orihuela (2006) citado por Parrilla (2007, p. 133)**, ha afirmado que “era previsible que después de décadas de alfabetización televisiva, la web, como nuevo medio con aspiraciones universales, canibalizará el lenguaje audiovisual tanto como se lo permitiera el ancho de banda disponible”.

Nos movemos hacia un entorno dominado por la comunicación visual, el sonido y el movimiento, aunque paradójicamente nunca habíamos escrito y leído tanto como ahora. En tiempos en que se afirma que se lee y se escribe menos, la apreciación de Orihuela parece fuera de lugar; sin embargo, el investigador no está equivocado. Quizás no se lean tantos libros como años atrás, quizás no se escriban tantas cartas como en épocas anteriores, pero hay nuevas plataformas de escritura y de lectura que la mayoría menosprecia o ignora a la hora de llegar a tales conclusiones (**Parrilla 2007**).

Sí debemos reconocer que Internet es una especie de embudo para muchas culturas, que por no poder imponer su idioma, quedarán relegadas en este plano. El diario “La Nación” (Argentina) publicó en junio de 2005 un artículo proveniente de la agencia internacional de noticias EFE que indicaba un dato alarmante: “Algunos de los más de 1.200 expertos de 90 países reunidos en el Foro señalaron que la ausencia en Internet de un 90% de los 6.000 idiomas que existen en el mundo puede hacer desaparecer culturas milenarias”. Es decir, los idiomas predominantes en la red de redes, se transforman, mientras que otros (el 90%, según el estudio expuesto en un foro de lenguas internacionales), directamente no tienen cabida (**Parrilla 2007**).

El propio Orihuela entiende que el desafío profesional al que nos enfrentamos en el terreno de la comunicación no consiste simplemente en “adaptarse al cambio”, como si de una moda se tratase, y tampoco se limita a prepararnos para utilizar

con naturalidad un nuevo lenguaje. Lo que se plantea como exigencia es mucho más radical y pasa por comprender y controlar las nuevas características de los medios y de la comunicación pública.

Los que mejor se han adaptado a esta transformación, principalmente por ser quienes fomentan la revolución en el lenguaje, son los jóvenes. El contacto con las computadoras y la telefonía celular pareciera darse con naturalidad en ellos. La velocidad y destreza de un joven con un celular no puede compararse con la de una persona de mayor edad, a quien le cuesta mucho más. Lo mismo sucede con las computadoras.

Yus (2002) ya expresó que la ortografía no es el fuerte de los más jóvenes y, si utilizan de forma sistemática el chat y el texto de móvil para comunicarse y escribir, la abundancia de abreviaturas les perjudicará más. Esta influencia negativa es ampliable a las tecnologías informáticas en general, que normalmente realizan automáticamente tareas de corrección gramatical e incluso de estilo que pueden llevar a una relajación en el control ortográfico del usuario.

Fernández Lanza (2001) señala que los lenguajes naturales tienen dos formas, una hablada y otra escrita. Son producto de un proceso lento e impredecible que nunca cesa de cambiar, al que se podría llamar evolución histórica de la comunidad en cuestión. La adquisición del mismo en el individuo forma parte de una de las etapas de su evolución psicológica.

En este capítulo nos planteamos una interrogante: ¿por qué cuesta tanto aceptar el vocabulario de estos espacios y el uso de sus estrategias?, ¿acaso no aceptamos en otros ámbitos el uso de palabras en inglés con suma facilidad o adaptaciones a nuestro idioma de muchos términos foráneos? Bien, he aquí la cuestión. El temor es que el idioma fuera de los espacios virtuales se impregne de los resultados de esta transformación en el lenguaje.

La “jibarización”, es decir, la reducción a límites extremos de las palabras, oraciones y enunciados, puede aplicarse al entorno virtual, por razones ya vistas, como ser de practicidad, velocidad, economía, creatividad, diversión, pero sería inaceptable en otros ámbitos. ¿Alguien podría leer un periódico que utilizara dichas estrategias textuales? Acaso sí, pero sería una odisea. Se habla de la pérdida de la pureza del idioma... ¿pero a que se le llama pureza?, ¿al respeto por la escritura, el significado, la forma de expresarse?, ¿o a la alteración en sí del lenguaje? Si una de las características más sorprendentes y cotidianas del ser humano, según **Araújo y Silvia Melo (2003)** es la capacidad de inventar y reinventar el lenguaje, sin grandes complicaciones, dado que, los seres humanos somos, entre muchas otras cosas, seres lingüísticos y usamos el lenguaje como una clave cultural para comunicarnos y comprender los eventos humanos de distintas épocas y momentos, habría que plantear bien el eje de discusión en este debate.

La transformación que sufren las lenguas, que forman parte del tejido mundial de redes que es Internet y sus derivados, además de la telefonía celular, es una realidad, propuesta desde los usuarios, desde el ser humano. Existen los medios para expandirlas y lograr su alcance a las masas, pero es muy probable que solo existan en esos entornos y por más que se vean pequeños vestigios fuera de los mismos, será difícil que lleguen a situarse más allá de las fronteras digitales. Porque fuera de esos entornos, las estrategias y rasgos vistos pierden la coherencia, situacionalidad y aceptabilidad que tienen dentro del contexto en el que vieron la luz. Sin embargo, las alteraciones en las lenguas son producto de cambios de paradigmas, de la evolución natural del hombre y sus creaciones. El hombre es el que adapta a su necesidad, el que crea, modifica. El lenguaje es suyo; y sucede todo ello en esta realidad (**Parrilla 2007**).

“Saussure expuso hace casi un siglo que lo que domina en toda alteración es la persistencia de la materia antigua; la infidelidad al pasado es solo relativa. Por eso, el principio de alteración se funda en el principio de continuidad.

Cualesquiera que sean los factores de alteraciones, actúen aisladamente o combinados, siempre conducen a un desplazamiento de la relación entre el significado y el significante”. Estos usos de los lenguajes revelan, no solo una preocupación constante con la dinámica y con la eficacia comunicativa, sino también la construcción de una conducta lingüística que es, simultáneamente, un marcador de cultura compartida. No se puede hablar aún de un planeta unido idiomáticamente por las nuevas comunicaciones, pero sí hay una tendencia hacia una globalización cultural y social a través de estas tecnologías. En algún momento, los traductores en línea serán flexibles y podrán hacer reconocimiento semántico de las palabras para adecuarlos a los contextos en los que se encuentran plasmados y se podrá hablar de traducciones correctas. Sin embargo, no nos referimos a una globalización en el sentido de un entendimiento de las lenguas entre sí, sino, de una unificación, al menos en lo que respecta a una simbología autóctona de Internet, como los “smileys” o emoticones” **(Parrilla 2007, p.134).**

La forma en que las alteraciones en las lenguas se expanden se ven favorecidas por los propios medios en los cuales surgen y se hacen de uso cotidiano. Internet actúa no sólo como fuente, sino además como el vehículo más eficaz y veloz que se haya visto nunca para generar y difundir dichas voces. Una cuestión es segura. El lenguaje, tal como lo conocemos, y las lenguas, tal como sobreviven al día de la fecha, no están muriendo. Al contrario, se están nutriendo, están creciendo, evolucionando. Impregnadas en el proceso de creatividad, ingenio, pereza por qué no, e incluso economía. Pero, como señalábamos al comienzo del trabajo, esta realidad no es definitiva, porque al mismo tiempo que las tecnologías avancen, lo hará el lenguaje dentro de los entornos virtuales que perduren, evolucionen o se inventen. El lenguaje está siempre en un punto de partida. Tiene las propiedades definidas por Saussure hace ya cien años. A pesar del paso del tiempo, no cambia radicalmente, como suele suceder con las costumbres, los diseños de construcción, la medicina; tan solo va sufriendo alteraciones. Pero son dichas alteraciones las que garantizan su continuidad **(Parrilla 2007).**

Las conclusiones precipitadas de los defensores de la lengua tradicional son entendibles, pero hasta cierto punto. En todo caso, vale preguntarse a qué llaman lengua tradicional, si a la actual, la que habla la gente, aquella con la que se comunica a diario y se hace entender, o bien la que proponen los libros, atrapada en páginas a merced del tiempo y el paso de las generaciones, cuyos términos y modos de expresión pueden llegar a resultar tan extrañas hoy en día a más de uno. No quita nada de esto que el debate, instalado desde hace casi una década, prosiga su marcha valiéndose de las posturas de unos y otros y que la aceptación de estas transformaciones se dé únicamente dentro de los ámbitos en los que actúa **(Parrilla 2007)**.

Es positivo que tengamos cada día un mayor y mejor acceso a las nuevas tecnologías. Son innumerables las ventajas y beneficios de poder interactuar desde una computadora personal o un teléfono celular con otras personas distantes en cualquier punto del país o del planeta. Y no hay nada de negativo en el hecho que aquellos que desarrollan sus actividades (ya sean comerciales, culturales, de adquisición de información, etc.) en dichos entornos o tan solo lo usan de entretenimiento, dispongan de estrategias y rasgos de escritura específicas, que les permitan practicidad, velocidad e incluso creatividad a la hora de comunicarse. El estudio y comprensión de cada nuevo aspecto, tanto en materia de innovaciones en el lenguaje, como en lo que respecta a las tecnologías que nos sirven de medio para poder acceder a los nuevos sistemas de comunicación, serán vitales para poder encuadrar dentro de los sistemas de cada lengua las terminologías, neologismos informáticos y simbologías propias de esta realidad digital. Comprender los alcances de los cambios permitirá colaborar en la transmisión de las formas y características de los mismos, a los fines de poder orientar a quienes no están familiarizados con el nuevo lenguaje que hoy en día reina en los sistemas de chat, mensajería instantánea, foros y mensajes SMS **(Parrilla 2007)**.

Parrilla sigue sosteniendo que el estudio de esta realidad será una manera de analizar el momento, la forma de proceder de los usuarios que están llevando adelante esta revolución lingüística. Y principalmente, profundizar en la búsqueda de rasgos comunes que posibiliten una comunicación que derribe cada vez un mayor número de barreras idiomáticas. Quizás así, con esa curiosidad y espíritu, el mismo que inunda el lenguaje de los chats, foros, “messengers”, mensajes SMS, la comunidad virtual que pulula a través de estos nuevos medios de comunicación logre lo que nadie hasta ahora ha podido, que es extender una sola lengua por el mundo, aunque tengamos que comenzar por signos tan simpáticos y simples uniendo dos puntos un guión y un paréntesis: :-) **(2007, p. 136)**

Ante las nuevas prácticas discursivas promovidas por la comunicación electrónica, surgen opiniones muy variadas sobre su importancia social y su origen. **Grijelmo (2001)** opina que los rasgos más característicos de la comunicación por Internet como el uso de mayúsculas para indicar un grito, los dibujos (emoticonos) para expresar rasgos paralingüísticos o las abreviaturas han existido siempre. Por tanto, en su opinión, los periódicos siempre han resaltado los titulares con mayúsculas, los amantes han incluido dibujos de corazones en sus cartas y las abreviaturas se han usado cumpliendo un papel de economía entre personas que participaban del código común. La taquigrafía ya usaba abreviaturas en el siglo XIX; también los telegramas las utilizaban y rechazaban la inclusión en sus textos de oraciones subordinadas, debido a las dificultades técnicas y al coste por palabra que impusieron un lenguaje sin artículos ni preposiciones, en el que todo vocablo superior a tres sílabas parecía un lujo. **Grijelmo (2001)** argumenta que esos cambios en la lengua eran producto de una limitación y que a nadie se le ocurrió pensar entonces que esos cambios daban pie a que se creara una nueva. **Ferrara (1991, p. 12)** resalta **que el discurso** escrito interactivo tiene la apariencia de estar formado por elementos provenientes de las postales, los titulares periodísticos y los telegramas. Para

Moran y Hawisher (1998), algunas características del discurso electrónico tampoco son tan nuevas, ya que se daban en el siglo XVIII en textos escritos excepcionales como la novela *Tristram Shandy* de Sterne. Otros lingüistas como **Tuson (2006)** señalan que los copistas medievales en los monasterios ya abreviaban las palabras para que los manuscritos no ocuparan tantos pergaminos y para poder copiar los textos más rápidamente. Sin embargo, **Crystal (2001)** piensa que lo que él denomina *netspeak* es algo nuevo que ocurre muy raramente en la historia de la lengua. Mientras que, por otra parte, para **Grijelmo (2001)** la comunicación por Internet no es un nuevo idioma, como tampoco hay “un lenguaje de hablar por teléfono”. En una línea intermedia, **Thurlow (2006)** opina que sería erróneo decir que no hay nada nuevo en las prácticas estilísticas del discurso electrónico pero que no es tan revolucionario como algunos piensan, ya que parece más probable desde un punto de vista sociolingüístico y académico que la lengua y la comunicación están cambiando y evolucionando como siempre lo han hecho.

En lo que parecen estar de acuerdo la mayoría de los lingüistas es en que la repercusión que tuvieron los cambios que experimentaba la lengua en las postales o los telegramas no tenía nada que ver con la amplia repercusión social de las prácticas discursivas propias de la comunicación electrónica. **Grijelmo (2001, p. 7)** afirma que:

[...] no hay nada en el lenguaje de Internet que no se hubiese conocido ya en otros momentos. Salvo un hecho realmente singular: que todas esas circunstancias que se dieron al través de los siglos, y en muy distintos campos, se registran aquí simultáneamente y en uno solo. En esto radica la potencia de Internet; en esto y en que sus millones de usuarios dan una apariencia de democratización en la Red.

Así pues, lo más destacado de este fenómeno es que son millones de personas en todo el mundo las que se comunican usando este medio. Las nuevas formas de escribir se pueden observar cada día en muchos correos electrónicos, charlas

por Internet, mensajes en redes sociales o mensajes de texto por teléfono móvil. En la actualidad, el problema principal es hacer comprender a los jóvenes que Internet es sólo una tecnología que sirve para comunicarnos y que la elección del lenguaje coloquial o formal depende del destinatario del mensaje o del contexto. Lingüistas como **Baron (2004, 2008)** han estudiado la manera en la que los jóvenes se comunican en los mensajes de texto por el teléfono móvil y han planteado el problema actual de las nuevas prácticas discursivas de la juventud. **Andersson y Trudgill (1990)** piensan que la preocupación de la sociedad por la lengua que usan los jóvenes tiene su origen en el hecho de que los mayores siempre quieren que sus hijos dominen la lengua mejor que ellos mismos. Thurlow plantea que son los periódicos y los medios de comunicación, no obstante, quienes más hincapié hacen sobre el tema, acusando continuamente al lenguaje electrónico de generador de la decadencia de la lengua.

Tanto para **Thurlow (2006)** como para **Grijelmo (2001)**, Internet solo es el medio que muestra los defectos de escritura, especialmente la ortografía deficiente; Internet no es el causante de esos bajos niveles de corrección lingüística, sobre todo en la juventud. Son muchas las razones que provocan estos bajos niveles de corrección ortográfica que serían tema de estudio en otra investigación sobre la educación actual; lo que es importante destacar aquí es que la juventud hoy “tiene que ser consciente de que el lenguaje que emplean en el móvil o en el Messenger no es su idioma natural” (**Abril 2006, p. 39**). Es solamente un uso coloquial de la lengua que no es adecuado en todas ocasiones. Por otra parte, autores como **Aitchison (1991)** argumentan que la sensación de decadencia lingüística promovida por muchos medios de comunicación es un espejismo.

Para esta lingüista, el sentimiento de la continua decadencia de la lengua tiene su origen en el siglo XVIII en diferentes países europeos, cuando, por motivos sociales bastante complejos, los grupos hegemónicos buscaban una supuesta pureza lingüística y una mayor regulación del uso de la lengua, proceso que culminó en el establecimiento de academias de la lengua en países con monarquías absolutas y, en Inglaterra con el diccionario de Samuel Johnson. Este

famoso diccionario junto con la gramática del Obispo Lowth crearon un concepto de lo correcto y lo no correcto que muchas veces no se ajustaba a la realidad lingüística de la lengua inglesa de su tiempo y que ha hecho que hoy en día los hablantes tengan percepciones falsas sobre usos correctos o incorrectos de la lengua. En la actualidad, según Aitchison, somos descendientes directos de la pasión purista del siglo dieciocho inglés, de su fervor lingüístico, que proponía un estándar absoluto de corrección que se debía mantener. La actitud purista ante la lengua tiene su origen en la tendencia natural hacia la nostalgia, incentivada por presiones sociales que defienden que lo anterior es siempre mucho más correcto. Sin embargo, es obvio que la lengua está transformándose mucho más que en épocas anteriores. A diferencia de los cambios en la lengua que aparecieron con la incorporación de tecnologías como el telegrama, los cambios que ha sufrido la lengua a finales del siglo XX gracias a Internet son indiscutiblemente mucho más rápidos y numerosos (**Posteguillo 2003**). La velocidad con la que se crean palabras y formas discursivas nuevas es comparable con la rapidez con la que Internet crea nuevos entornos comunicativos como los blogs o las influyentes redes sociales.

En un futuro, quizás se olviden estas ideas pesimistas sobre la influencia de Internet en la lengua y se considere la comunicación por ordenador como la valoran los hackers en la página 5 de la introducción a *The Hacker's Dictionary* ebook. En su opinión, la red es el lugar idóneo para expresar ideas con claridad de expresión y riqueza literaria, además bien puede ser que en un futuro los historiadores de la lengua vean en la Red el resurgir de la escritura de cartas personales como un arte.

CONCLUSIONES:

- Los nuevos códigos de comunicación virtual son códigos con una estructura determinada, unos temas específicos y una particular ortografía, configurando así un discurso que tiene características diferenciales con respecto a los generados en otros contextos comunicativos.
- El mejor medio por el que se puede dar a conocer los códigos es la escritura electrónica, técnica establecida e institucionalizada por los usuarios de la cibercultura para permanecer en las prácticas sociales del ciberespacio.
- Estos nuevos códigos de comunicación virtual son usados con mayor frecuencia en salas de chat como IRC y en redes sociales como FACEBOOK, TWITTER, HI5, E-MAIL que cuentan también con este servicio para expresar sensaciones humanas que con el teclado eran muy engorrosas de hacer.
- Los emoticones son un neologismo de las palabras *emotion* e *icon* (emoción e icono) del inglés. Son también conocidos como representaciones gráficas, textos icónicos, íconos emotivos, smileys, caritas o secuencias de símbolos.
- Los emoticones sirven, en conclusión, para confirmar la relevancia del lenguaje no verbal de la conversación presencial y superar los límites de la oralidad.
- El escenario lingüístico es uno de los afectados y no es sorpresa, porque toda revolución implica cambios y en este caso, no solamente las tecnologías evolucionan, también lo hacen las formas de comunicarse y por ende, la terminología, los signos, los símbolos, el idioma, la lengua.

- Algunos autores descartan que se trate de un mal uso del lenguaje o distinto, para no emitir un juicio previo, en estos espacios debido a un desconocimiento del mismo sino de un uso deliberadamente informal, económico y creativo, 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.

RECOMENDACIONES:

- Determinar si estos nuevos códigos de comunicación virtual contienen una estructura definida y sostenible con el tiempo o su existencia solo se debe a una moda cultural y lingüística.
- Extraer conversaciones donde son usados con mayor frecuencia estos códigos (IRC, FACEBOOK, TWITTER, HI5, E-MAIL) para analizar su escritura y sus verdaderas intenciones comunicativas.
- Mejorar la sistematización del tema con nuevos contenido con el propósito de hacer mejores investigaciones sobre este fenómeno virtual.
- Fomentar el correcto uso de la lengua española a partir de la descripción de las implicancias que trae consigo los nuevos códigos de comunicación virtual.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- **ABRIL, G. (2006).** “Los jóvenes españoles hablan en messenger”. El País. 16/07/06.
- **AITCHISON, J. (1991).** Cambio de idioma : ¿Progreso o decaimiento?
- **ANDERSON, L. G. y P. Trudgill. (1990).** Bad Language. Londres: Penguin.
- **ARAÚJO E SÁ, M. y MELO, S. (2003).** “Del caos a la creatividad: los chats entre lingüistas y didactas”. Lisboa, Estudios de Lingüística del Español (ELiEs).
- **BARON, N. S. (2004).** "La mensajería instantánea por los estudiantes universitarios estadounidenses, un estudio de caso".
- **BARON, N. S. (2008).** “El lenguaje en un mundo en línea y móvil”. Nueva York: Oxford University Press.
- **CERVERA RODRÍGUEZ, A. (2001),** “La irrupción del coloquialismo en Internet y las nuevas tecnologías”. EN: Lengua y escritura en Internet [en línea], disponible en:
 - http://www.congresosdelalengua.es/valladolid/ponencias/nuevas_fronteras_del_espanol/4_lengua_y_escritura/cervera_a.htm, recuperado: 26 de abril de 2008.
- **CHAVÉZ FAJARDO, S., (2005),** “Lo importante es poder hablar. Una aproximación pragmática al chat abierto. (Lingüística)”, Universidad de Chile [en línea], disponible en: http://www.accessmylibrary.com/coms2/summary_0286-32080959_ITM, recuperado: mayo 15 de 2008.
- **CRYSTAL, D. (2001).** A linguistic revolution?. Education, Communication and Information, 1(2), 93-7. Madrid, Cambridge University Press.
- **CRYTAL, D. (2002).** El lenguaje en la Red. Ediciones Akal.
- **CRYSTAL, D. (2013).** Internet y los cambios en el lenguaje. En BBVA (Ed.), C@mbios. 19 ensayos fundamentales sobre cómo Internet está cambiando nuestras vidas. Recuperado de

<https://www.bbvaopenmind.com/wpcontent/uploads/2014/04/BBVAOpenMind-libro-Cambio19ensayosfundamentalesobrec%C3%B3mointernet-est%C3%A1cambiandonuestrasvidasTecnolog%C3%ADaInterentInnovaci%C3%B3n.pdf>

- **ELIZONDO GARZA, Fernando (2000)**. “Los emoticones, otro engendro del internet”. Revista virtual Ingenierías, Vol. III, N°9.
- **ETCHEVERS GOIJBERG, Nicole (2006)**. “Los nuevos códigos de la comunicación emocional utilizados en internet”. Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 7. N°2. Diciembre.
- **FERNÁNDEZ LANZA, S. (2001)**. “Una contribución al procesamiento automático de la sinonimia utilizando Prolog”. Universidad de Santiago de Compostela, tesis de doctorado.
- **FERRARA, K., Brunner, H. y WHITTEMORE, G. (1991)**. "Discurso interactivo escrito como un registro emergente".
- **GRIJELMO, A. (2001)**. “El ciberlenguaje provisional”. Actas del II Congreso Internacional de la Lengua Española: El Español en la Sociedad de la Información. [Documento de Internet disponible en http://congresosdelalengua.es/valladolid/ponencias/nuevas_fronteras_del_espanol/4_lengua_y_escritura/grijelmo_a.htm]
- **LÓPEZ NEIRA, Erika (2009)**. “Caracterización de las funciones de los emoticones en interacciones virtuales de chat abierto”. Pontificia Universidad Javeriana, Facultad de Comunicación y Lengua. Bogotá, Colombia.
- **MARTÍNEZ OJEADA, B., (2006)**, “Homo digitalis: Etnografía de la cibercultura”, Corcas Editores Ltda, Bogotá, p. 44.
- **MARTÍNEZ SÁNCHEZ, José Manuel (2007)**. “Emoticonos o la codificación emotiva de la comunicación hipertextual”. Revista. Digital Universitaria. Volumen 8, Número 8. Universidad de Murcia, España.

- **MIGUEL (2007)**, "Emoticonos y lenguaje" [en línea], disponible en: <http://www.boulesis.com/boule/emoticonos-y-lenguaje/>, recuperado: abril 29 de 2008.
- **MORALA RODRÍGUEZ, José (2001)**. "Entre arrobas, eñes y emoticones", en II Congreso Internacional de la Lengua Española, Valladolid, Ed. digital en el CVC.
- **MORAN, C. y G. E. HAWISHER (1998)**. "Las retóricas y los idiomas de correo electrónico". Ed. I. Snyder. Londres: Routledge. 80-101.
- **MUÑOZ, A. (1999)**. "Emoticones". Universidad de Alcalá de Henares. Revista Vivat Academia. nº 5. Mayo. Páginas 1-10.
- **ORIHUELA, J.L. (2000)**. "Sociedad de la información y nuevos medios de comunicación pública: claves para el debate". España, Nueva Revista, 70, julio-agosto; 44-50.
- **PARRILLA, Ernesto (2007)**. "Alteraciones del lenguaje en la era digital". Comunicar, nº 30, v. XV, 2008, Revista Científica de Comunicación y Educación; Argentina. ISSN: 1134-3478; páginas 131-136.
- **POSTERGUILLO, S. (2003)**. Netlinguistics. Castellón: Universitat Jaume .
- **SAUSSURE, F. (2000)**. Curso de Lingüística General. Madrid, Akal.
- **SANTANA y otros (1996)**. "Diccionarios en soportes informáticos, "Cuadernos Cervantes de la lengua Española, nº 11 (noviembre – diciembre), 68 – 77.
- **TEJADA TELLO, P. (2008)**. "A propósito de los nicks en el chat" [en línea], disponible en: <http://www.ucm.es/info/especulo/numero34/nicks.html>, recuperado: mayo 15 de 2008.
- **TORREGO GONZÁLES, Alba (2011)**. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad Autónoma de Madrid.
- **TORREGO GONZÁLES, Alba (2001)**. "Eskriibo en el Tuenti komo pronunciioh". Apuntes sobre la ortografía en una red social". Revista Tarbiya. Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Autónoma de Madrid, España.

- **THURLOW, C. (2006).** "La construcción metadiscursiva y la exageración popular del nuevo lenguaje de comunicación en los medios impresos "
- **TUSON, J. (2006).** "Letras sobre letras". Barcelona: Empúries.
- **YUS RAMOS, F. (2004),** "Ciberpragmática: El uso del lenguaje en Internet", Editorial Ariel, Valencia, p. 79.