

EL UNIVERSO SEMIÓTICO DE MESSENGER

Lesly Segura Camargo

Juan Camilo Valencia

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

Rector General: Padre Camilo Bernal

Decana facultad de Ciencias de la Comunicación: Amparo Cadavid

Director de Programa Comunicación Social – Periodismo: César Rocha

Director del departamento de Investigación del programa

Cesar Navarrete

EL UNIVERSO SEMIÓTICO DE MESSENGER

Lesly Segura Camargo

Juan Camilo Valencia

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

Rector General: Padre Camilo Bernal

Decana facultad de Ciencias de la Comunicación: Amparo Cadavid

Director de Programa Comunicación Social – Periodismo: César Rocha

Director del departamento de Investigación del programa

Cesar Navarrete

Director de proyecto: María Cristina Asqueta

2011

ÍNDICE

Resumen analítico del Programa de Comunicación Social- Periodismo -----	5
Introducción -----	7
1. Problema -----	8
2. Objetivos -----	9
3. Justificación -----	9
4. Marco Referencial	
4.1 Antecedentes -----	11
4.2 Marco teórico. -----	13
4.2.1 El signo y la lengua como producto cultural. -----	14
4.2.1.1 El signo y sus dicotomías. -----	16
4.2.2 La imagen como signo semiótico. -----	20
4.2.3 La economía del lenguaje. -----	22
4.2.4 La importancia del contexto comunicativo. -----	26
4.2.5 El acto comunicativo como ritual. -----	29
5. Diseño Metodológico -----	32
5.1. Fases. -----	32
5.2 Enfoque, tipo, tendencia, población y muestra. -----	32
5.3 Cronograma. -----	34
6. Análisis del discurso -----	35
6.1 Muestra -----	36
6.2 Situación, registro y uso del lenguaje -----	44
6.2.1 La gramática y el contexto -----	63
6.2.2 El lenguaje en el discurso cotidiano -----	64
6.3 Los actores del discurso -----	73
7. Conclusiones. -----	82
8. Anexos. -----	92

RESUMEN ANALÍTICO DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

Autores, año, número de páginas

Juan Camilo Valencia, Lesly Segura, 2010, físico, CD ROOM

Título y tema:

El universo semiótico de Messenger, comunicación e interacción por MSN

El estudio del universo semiótico de MSN se aborda por medio de una investigación que describe y analiza este lenguaje y su pragmática. De este modo, permite abarcar y comprender las características de este fenómeno de la comunicación virtual, más específicamente la que tiene lugar en el programa de mensajería instantánea Messenger (MSN).

Objetivo principal

Investigar las características semióticas, lingüísticas y gramaticales que componen el discurso de una conversación a través de MSN para reconocer los cambios que hacen posible la interacción, en este nuevo espacio de comunicación.

Metodología

La metodología utilizada proviene del análisis del discurso, con bases de la lingüística y la semiótica, que aportan el marco teórico y herramientas metodológicas al analizar los elementos que entretienen el discurso virtual de MSN.

Encontramos que los usuarios utilizan una gran cantidad de cotextos, abreviaturas que tratan de trasladar al lenguaje escrito el uso cotidiano propio de la oralidad. Así mismo, los íconos visuales como los emoticones aportan un recurso semiótico que sustituye las palabras y tiene mayor efectividad para enfatizar la función emotiva del lenguaje que las mismas palabras.

Los demás recursos visuales como la imagen de perfil, el color de letra, aún las expresiones y la ortografía son parte de una construcción de identidad, una construcción de una “cara” (Goffman, 1972) y de un acto del habla que permite la intersubjetividad y el reconocimiento del otro.

Por otra parte, es fundamental reconocer que así como en todos los espacios de comunicación es necesario que exista un universo simbólico compartido a partir del cual se entiende y se comunica, haciendo uso de saberes compartidos.

En la actualidad, existe la percepción de que MSN es la degradación del lenguaje pero lo que queremos proponer con esta investigación es una nueva mirada en la que se observe al MSN como un espacio donde se crean nuevas formas de interacción social, con las cuales el sujeto aprende a diferenciar cada registro o contexto, articulando nuevas competencias según cada necesidad comunicativa y por supuesto nuevos retos y propósitos a seguir para la academia que comienza a debatir el análisis y estudio de estos nuevos universos discursivos que entretejen el tejido social y definen nuestros roles, actitudes y acciones en nuestra cotidianidad.

INTRODUCCIÓN

La ciencia de la comunicación ha tenido como preocupación constante el estudio de la forma cómo se da la interacción y de cómo se comparten los saberes entre sujetos. Así, ha desarrollado teorías e investigaciones referentes a este tema, un proceso intangible que refiere a unos signos codificados comunes entre los individuos involucrados en el proceso comunicativo.

Hoy, se presenta un nuevo campo de estudio para la comunicación el cual es de reciente exploración. La comunicación por medio de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC), desarrolladas desde mediados del siglo XX y popularizadas desde los años 90 del siglo pasado. Entonces, ¿por qué es nuevo? Porque plantea una nueva pregunta dentro del estudio de las relaciones intersubjetivas: no hay una presencia física del “yo” ni del “tu”, no hay una quinésica, y aún así hay efectividad en las comunicaciones, ¿cómo se logra?, ¿de qué elementos está compuesta?, ¿cómo se construye este nuevo campo de interacción?

Esto es lo que precisamente estudiaremos en la presente investigación, centrándonos en la interpretación del discurso que se emplea en Messenger (MSN) para reconocer los cambios en el lenguaje y la forma como los sujetos adaptamos nuestras habilidades comunicativas dependiendo de la naturaleza del espacio de comunicación, como si el sujeto se vistiera diferente para cada ocasión.

De modo que, analizamos este discurso desde diversos puntos de vista: el lingüístico, el semiótico, y el gramatical, estudiando las expresiones utilizadas por

los usuarios, y los recursos que utilizan (sobre todo visuales) para superar la ausencia física del interlocutor. Esto con el fin de reconocer las nuevas competencias que nacen desde un nuevo uso del habla.

1. PROBLEMA

En la actualidad, las TIC constituyen herramientas fundamentales para el desarrollo de las actividades cotidianas de las sociedades occidentales contemporáneas. Desde su popularización en los años ochenta y noventa han tomado un lugar preponderante en las dinámicas sociales. Su desarrollo constante es una prueba de ello.

La población a la cual dirigimos nuestro estudio tiene en su mayoría (75%) conexión de Internet, por lo que están al tanto de este gran mundo de información y son actores usuales del discurso virtual. Esto se comprueba con el uso que hacen del programa de mensajería instantánea MSN, pues la periodicidad con que usan este medio de comunicación es alta, 46 de 80 encuestados respondieron “cada día”, y 28 cada semana, solo 6 respondieron “cada mes” o “nunca”. Con lo anterior se demuestra la importancia que tiene para los jóvenes estar conectados a MSN, pues es una actividad cotidiana que hace parte de sus referentes culturales y sus espacios más cercanos e íntimos.

Entonces, sin duda alguna las nuevas tecnologías de la información y comunicación, TIC, han traído consigo una nueva forma de interacción humana. Esto se demuestra cuando en una conversación por MSN, aun de forma superficial, se reconocen nuevos elementos que no hacen parte de un código escrito habitual, regido por las normas gramaticales y lingüísticas sino que representan la interacción humana en un contexto multimedial en el que hay imagen, sonido y un particular uso del lenguaje escrito, dando lugar a un conflicto entre el uso y la norma lingüística, donde los usuarios se apartan de las instituciones académicas y sociales.

Con el fin de describir y analizar para entender estos cambios y reconocer la importancia que tienen para la comunicación y la construcción de las sociedades contemporáneas, plantearemos la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo se ha transformado el uso del lenguaje influenciado por las nuevas tecnologías al producirse la interacción social en MSN (programa de mensajería instantánea), de los jóvenes universitarios de la UMD de noveno semestre?

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo General

Investigar las características semióticas, lingüísticas y gramaticales que componen el discurso de una conversación a través de MSN.

2.2 Objetivos Específicos

1. Identificar las variaciones y cambios en el uso del lenguaje que median la interacción social.
2. Interpretar el uso de los “emoticones” y otros elementos gráficos para conocer su significado en la conversación.
3. Estudiar la cohesión dentro de las abreviaturas y formas gramaticales que hacen parte del lenguaje de MSN, para entender sus diferencias con las normas formales institucionalizadas del lenguaje escrito.
4. Reconocer los co-textos en las expresiones utilizadas en una conversación de MSN, para analizar su papel en la interacción virtual.
5. Observar cómo el lenguaje refleja una construcción de interacción virtual, a partir de los códigos lingüísticos y visuales de MSN.

3. JUSTIFICACIÓN

El fenómeno de la comunicación por medio de las redes virtuales (MSN, chat), aunque de reciente aparición ha sido teorizado y pensado desde diferentes

perspectivas, como la psicología, la antropología y la lingüística. Aunque en sus comienzos los puristas del lenguaje se escandalizaron por el uso “indebido” de la lengua en este espacio, otras ciencias reconocieron un nuevo avance y la aparición de nuevas competencias comunicativas contemporáneas.

Para la antropología fue interesante el tema de la construcción de la identidad en las redes virtuales. Visualmente está la forma de vestir, de hablar, de moverse, de relacionarse con el otro en el mismo espacio, pero cuando no existe esa corporeidad, ¿qué elementos construyen el “yo” virtual?, ¿la ausencia física permite construir identidades “paralelas” a la real?

También, la lingüística y la gramática hoy vuelven la mirada a este fenómeno que ha tenido un gran impacto en la sociedad occidental, a tal punto de que se ha convertido en una referencia obligada en la vida cotidiana de las personas, y ha influenciado la forma de relacionarnos unos con los otros. Hoy en día, el fenómeno virtual está lejos de desaparecer, pues cada día aparecen nuevas redes sociales virtuales con mucha popularidad (Facebook, MySpace, Twitter), y con la adaptación de elementos de significación que logran una interacción efectiva.

Por lo anterior, nos proponemos realizar una reflexión teórica del tema desde el punto de vista del análisis del discurso, un análisis de las características de una conversación a través de MSN, y develar cada uno de los elementos que entretejen este discurso; para que a partir de su observación y análisis se pueda comprender la forma cómo se da el proceso de interacción de los jóvenes de la sociedad actual, en un entorno virtual.

Esta investigación es importante para la comunicación, debido a que permite comprender y entender el mundo virtual como un nuevo campo de interacción, en el que la identidad y la lengua son instrumentos fundamentales de significación y comunicación intersubjetiva.

En el desarrollo de la siguiente investigación fue esencial para nosotros la visualización de las intencionalidades detrás de la construcción de los elementos visuales de este medio tales como: emoticones, fotografías de perfil, color del encuadre de conversación, *gifs* animados, entre otros; esto con el fin de brindar una mirada más profunda hacia lo que llamamos en nuestra investigación la humanización y personalización de Messenger.

Por otra parte, se contextualiza la gramática y las construcciones lingüísticas utilizadas en MSN, comprendiendo que en dicho espacio virtual de interacción social hay una normatividad ortográfica y lingüística informal en donde cuenta la agilidad entre la emisión y la recepción del mensaje, *“la rapidez denota el estar vivo, el estar conectado”*. Totalmente diferente a la gramática convencional y formal.

Por consiguiente, este proyecto es una apuesta por dilucidar la configuración de un nuevo espacio de comunicación participativa de la juventud en la que se hacen presentes interconexión y conjunción de mundos intersubjetivos. Haciendo referencia a Manuel Castells cuando afirma, *“somos una sociedad red la cual se estructura de acuerdo a la relación entre la red y el yo”* (Castell, 2001, p. 12). Para poder interactuar y pertenecer a esta selva informática solo se necesita: *“estar conectado”*

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 ANTECEDENTES

Una de las investigaciones que nos servirá como guía en este proceso es la realizada por Yohenna Olivares, Gabriel Niño y Joan Bastidas de la Universidad de Zulia, en el año 2007. Ellos hicieron un análisis de las modificaciones gramaticales del lenguaje escrito en MSN, específicamente en los jóvenes universitarios del Municipio Maracaibo (Venezuela). En esta investigación se reconoció que la ortografía y las normas de la RAE no son aplicadas en la

escritura por MSN y que los jóvenes reemplazan palabras por imágenes porque describen mejor sus sentimientos. La utilización de metodologías cuantitativas y de la encuesta como herramienta de investigación es un aporte importante para nuestra propia investigación.

Otro estudio importante es el de Máximo Laimero y Roberto Sánchez titulada “Vínculos e internet”, realizada en Abril de 1998 y corregida en agosto de 2000. En ella hacen un estudio cualitativo de la forma en que el mundo virtual ha cambiado las formas de relación entre los individuos, haciendo un análisis de varios de los espacios virtuales más populares como el *chat*, el correo electrónico (*e-mail*), además de hacer un especial énfasis en la forma como se entiende el cuerpo, la política y el comercio en el ámbito virtual. Esta investigación es una guía importante para nuestro trabajo porque profundiza en los cambios de la interrelación social a partir del uso de lo virtual.

Betty Martínez, investigadora de la Universidad de Los Andes, en su libro “Homo Digitalis” plantea una mirada antropológica al tema de la comunicación virtual, al estudiar las identidades que se forman en la sociedad ligada a lo virtual; y como a partir de estos cambios en la comunicación se crea una ciber cultura en la que los conceptos de espacio y tiempo cambian y se transforman. Es una referencia importante porque analiza elementos de la interacción en el mundo virtual y delimita nuevas categorías de análisis como el espacio, el tiempo y la corporeidad. Así complementa el trabajo que queremos realizar.

Magdalena Alberó, profesora Titular en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona, en la investigación “Adolescentes e Internet. Mitos y realidades de la sociedad de la información”, publicada en la revista de estudios en comunicación ZER, en el año 2002; hace un estudio que intenta aportar algunos datos importantes sobre los posibles usos sociales, emocionales y simbólicos de Internet entre los adolescentes (de 12 a 17 años), residentes en Barcelona y sus alrededores. El estudio intenta explorar

como la familia, la cultura de grupo, la escuela, y la experiencia previa con otros medios de comunicación están orientando el uso de Internet entre los adolescentes. Esta investigación es importante en nuestro trabajo porque nos da pautas para conocer la relación de los jóvenes con lo virtual.

El artículo virtual del portal “educar” llamado “El lenguaje del *chat*: ¿transgresión o barbarie?” es una referencia importante porque trata los conceptos fundamentales que son base de nuestra investigación: el lenguaje y la virtualidad. En este análisis, escrito por la profesora Ana Clara Dalla Valle, se centra en la preocupación de los adultos y los profesores sobre el empobrecimiento del lenguaje utilizado en el chat, pero resalta que los jóvenes son conscientes de que este es un lenguaje que se ajusta solo al contexto virtual. Este lenguaje es derivado de la charla telefónica (de ahí la abreviación de las palabras), y se estudia si puede convertirse en un nuevo género discursivo.

El artículo “El *chat* y el MSN: instrumentos de entrenamiento en comunicación para tiempos de incertidumbre y baja atención” escrito por el psicólogo uruguayo Roberto Balaguer hace un estudio de las características del chat y de MSN, y como estos son parte de una nueva comunicación juvenil en la que la inmediatez de la respuesta es una norma constante que condiciona la producción de mensaje y con ello el acto comunicativo. Esta ponencia es de gran importancia para nuestra investigación, pues reconoce la diferencia entre el lenguaje virtual y otros tipos de lenguajes y la importancia que tienen para el desarrollo de la identidad juvenil

Germán Serventi, lingüista de la Universidad Nacional plantea una postura bastante interesante en la revista *Mediaciones* del año 2004 titulada “Aproximación sociolingüística al fenómeno del chat”. En el cual analiza el fenómeno de la comunicación mediada por computador (CMC) más específicamente entre usuarios que se comunican a través de canales virtuales o salas de chat.

Así mismo Serventi afirma que la edad es una variable social importante ya que esta influye en la forma de comunicarse del sujeto con otros sujetos ya que determina la Simplicidad y Economía del Lenguaje, dos conceptos que analizaremos más adelante en nuestra investigación.

4.2 MARCO TEÓRICO

El concepto general que orienta el marco teórico proviene de los estudios de la semiótica, el análisis crítico del discurso, lingüística, antropología y gramática. Los autores y escuelas que se seleccionan para esta construcción forman parte de los desarrollos en el área de lenguaje, con los corrientes nexos a las demás áreas disciplinarias del Programa de Comunicación Social – Periodismo.

De este modo se conceptúan los temas con un orden adecuado para este desarrollo.

4.2.1 El signo y la lengua como construcción cultural

Los signos son unidades culturales que se construyen por consenso y por contexto cultural, aunque tienen raíces fuertes en la tradición, son flexibles porque su base es la misma cultura, que cambia y se transforma constantemente, y con estos cambios también el signo se transforma:

“Así pues, ¿qué es el significado de un término? Desde el punto de vista semiótico no puede ser otra cosa que una unidad cultural. En toda cultura una unidad es, simplemente, algo que está definido culturalmente y distinguido como entidad. Puede ser una persona, un lugar, una cosa, un sentimiento, una situación, una fantasía, una alucinación, una esperanza o una idea. . [Schneider, 1968, pág. 2]. Más adelante veremos cómo una unidad cultural puede definirse semióticamente como unidad semántica inserta en un sistema. Las unidades de este tipo pueden reconocerse igualmente como unidades interculturales que

permanecen invariables, a pesar de los símbolos lingüísticos con que se significan. Reconocer la presencia de estas unidades culturales (que más tarde serán los significados que el código hace corresponder con el sistema de los significantes), equivale a entender el lenguaje como fenómeno social (...)" (Eco, 1974, p. 61)

Entonces, se puede definir el signo como toda aquella sustancia perceptible portadora de significado. Según Reznikov, el signo funciona como vehículo de un significado, como soporte de una información con respecto a un objeto determinado; la relación entre éste y su signo puede ser natural o arbitraria. Los signos se utilizan para percibir, conservar, transformar y retransmitir una información, funcionando como mediador entre el hombre y la realidad, hasta el punto de que llega a generar cultura. Umberto Eco llega a afirmar que, de hecho, toda cultura se ha de estudiar como un fenómeno de comunicación (Eco, 1974, p. 57).

El conjunto de signos, organizados y agrupados por reglas y normas, se convierte en lenguaje, que se configura entonces como factor de identidad, que nos une al pasado y proyecta al futuro. Además, es un vínculo de símbolos que aglutina a la comunidad que comparte el mismo código. No sólo es un método de comunicación, lo trasciende porque es una institución social, lazo incuestionable que nos une al pasado, pero también reconoce la transformación constante.

"podría pensarse que este espacio en blanco se enriquece en los dos extremos para mostrar que el pensamiento y la expresión pueden cambiar cuando los márgenes creativos entran en sintonía e interacción constante con la comunidad en que se sitúa. Y precisamente la interacción es la que le ofrece al lenguaje, pensado como realidad terminada, la necesidad de adaptarse al contexto comunicativo y realizar las transformaciones requeridas para lograr los fines deseados". (Obando, 2001, p. 29)

Desde un punto de vista científico, a partir de Ferdinand de Saussure se entiende por lengua el sistema de signos orales y escritos del que disponen los miembros de una comunidad para realizar los actos lingüísticos cuando hablan y escriben. La lengua es un inventario que los hablantes no pueden modificar, sólo emplearlo a través del habla, es decir, el conjunto de emisiones que los hablantes producen gracias al inventario del que disponen (Saussure, 1945, p. 37). Este concepto fue ligeramente modificado por Noam Chomsky, que entiende la lengua como el sistema interiorizado que poseen los hablantes, capaz de generar sus realizaciones lingüísticas. El hablante las evalúa gracias a la competencia, es decir, el dominio que tiene de su lengua.

Teniendo en cuenta lo anterior podemos entender la gran importancia del fenómeno del lenguaje, porque es la forma en que construimos y reconstruimos nuestro mundo simbólico, el lenguaje es lo que somos, lo que sentimos y lo que vivimos, como construimos nuestra verdad:

“En consecuencia, puede decirse que el hombre es esencialmente lenguaje; tal afirmación no equivale a negar las realidades más sentidas del ser humano como el pensamiento, el sentimiento, y la cultura sino muy al contrario pensar que esas realidades se construyen y se hacen presentes gracias a la posibilidad de significar; de ningún otro modo se entendería un pensamiento que se elaborara sin lenguaje, como tampoco, puede entenderse la existencia de un sentimiento que no estuviera tejido por las sábanas de los significados. Y, por supuesto, todo aquello que se denomina cultura no es otra cosa que una red intensa y prolífera de significados contruidos desde las diversas posibilidades a las que se abre el lenguaje.”
(Obando, 2001, p. 26)

Teniendo en cuenta lo anterior, nos adentraremos más en el estudio del signo y su capacidad de representar el mundo, una forma de definirlo será a partir del

reconocimiento de sus dicotomías, planteadas por Saussure, que son elementos fundamentales para nuestro análisis: lengua/ habla y significado /significante.

4.2.1.1. El signo y sus dicotomías

Roland Barthes, semiólogo francés, en su libro *La aventura semiológica*¹ (1997) utiliza los estudios de Saussure y los complementa, así reconoce las dicotomías del lenguaje y las redefine: lengua/ habla; significado/ -significante/ concepto, sintagma /sistema y denotación /connotación. Para nuestra investigación profundizaremos solamente en las dos primeras, ya que son características visibles del lenguaje y los cambios que se originan a partir de su contextualización en MSN.

1. Lengua /habla

Barthes define la lengua como un conjunto sistemático de las convenciones necesarias a la comunicación, indiferente a la materia de las señales que la componen. La lengua, es a la vez el producto y el instrumento del habla: nos encontramos ante una verdadera dialéctica. El habla representa a la parte puramente individual del lenguaje (el discurso) (Barthes, 1990, p.21).

En este sentido los elementos gráficos que componen la comunicación por MSN (tanto letras como otras construcciones icónicas) son concatenadas en un sistema, por lo que hacen parte de una lengua, que se hace práctica en el habla particular de cada individuo dentro de la red multimedial, que a su vez construye su personalidad en ella.

2. Significado /significante

El signo lingüístico designa a la combinación de un significado y un significante, dos elementos que tienen una relación simbiótica pues una no puede existir sin la otra "Llamamos signo a la combinación del concepto y de la imagen acústica: pero

¹ Título del francés: *Eléments de sémiologie*, Paidós 1985.

en el uso corriente este término designa generalmente a la imagen acústica, por ejemplo una palabra ('arbor', etc.). Se olvida que si llamamos signo a 'arbor' no es más que gracias a que conlleva el concepto de "árbol", de tal manera que la idea de la parte sensorial implica la del conjunto. (...) Y proponemos conservar la palabra signo para designar el conjunto, y reemplazar concepto e imagen acústica respectivamente con significado y significante; estos dos últimos términos tienen la ventaja de señalar la oposición que los separa, sea entre ellos dos, sea del total de que forman parte" (Saussure, 1945, p. 35).

Teniendo en cuenta lo anterior Barthes plantea que el significado es "Es el concepto al cual corresponden las ideas... Cuando se dice que los valores corresponden a conceptos, se sobreentiende que son puramente diferenciales, definidos no positivamente por su contenido, sino negativamente por sus relaciones con los otros términos del sistema. Su más exacta característica es ser lo que los otros no son". (Barthes, 1997, p. 43)

El significante o serie de sonidos o imagen acústica "no es el sonido material, cosa puramente física, sino su huella psíquica, la representación que de él nos da el testimonio de nuestros sentidos; esa imagen es sensorial "es solamente en este sentido y por oposición al otro término de la asociación, el concepto, generalmente más abstracto". "(...) El significante es aquello gracias a lo cual el signo se manifiesta, manifestación fónica del signo simultáneamente material y abstracta: material porque lo percibimos sensorialmente y abstracto porque lo descodificamos (acústica y gráficamente) de modo diferencial". (Barthes, 1997, p. 45)

Aunque en estas definiciones no se separa mucho de Saussure, en su teoría desarrolla el significante como proyección del signo, pero este signo no es el lingüístico, sino el semiótico, como expansión del significante "sociedad", es decir, se expande para poder armar estructuralmente la realidad que el ser social va produciendo, hasta llegar a formular la función-signo como connotación tecnológica en oposición de la connotación existencial que el mismo Barthes propone. En otras palabras, propende a explicar las realidades que los hombres van erigiendo en la sociedad.

Barthes, desarrolla por lo tanto, no sólo una expansión del significante sino que plantea una ideología, junto con proponer el "signo semiológico", el signo social aplicado a estructuras sociales, así demuestra la naturaleza del signo como portadora de sentido a partir de la mediación entre el ser y la realidad.

De esta forma se relacionan dos procesos importantes en la construcción y recepción del signo; son los de denotación y connotación. Los dos se refieren a la forma cómo se construyen los mensajes y cómo se entienden y se reconstruyen en la mente del receptor. Para Eco la connotación "es el conjunto de todas las unidades culturales que una definición intencional el significante puede poner en juego; y por lo tanto es la suma de todas las unidades culturales que el significante puede evocar institucionalmente en la mente del destinatario (...) En una cultura la secuencia de interpretantes de un término demuestra que este puede vincularse a los demás signos que se refieren a él de alguna manera" (Eco, 1974 p. 89). Es decir, se refiere al proceso la construcción de las representaciones del signo en el plano de la imagen acústica o de la expresión para generar "algo" en el receptor.

La denotación, en cambio, es" la referencia inmediata que un término provoca en el destinatario del mensaje. Y dado que no se quiere recurrir a soluciones de tipo mental, la denotación ha de ser la referencia inmediata que el código asigna a un término en una cultura determinada" (Eco, 1974, p. 88) Es decir, la asociación que se busca que se realice en la mente del receptor al momento en que vea lo connotado, por lo que se sitúa en el plano del contenido o del significado. Con esto el signo asume la significación como un acto, que pone en movimiento dos términos: significante y significado. El resultado de esta unión es un texto o textura, tejido de relaciones lingüísticas con los aspectos contextuales. De modo que el lenguaje y toda semiótica se define como una función que liga dos planos solidarios (Hjelmslev, 1968, pp. 74-84): expresión y contenido.

Cuando sucede este proceso de apropiación del signo hay una "resignificación", lo que Peirce llamaría *interpretamen*:

“Podría considerarse como el significado, porque se define como lo que produce el signo en el cuasi-mente que es el intérprete; pero también se ha dicho que es la definición del representamen (y por lo tanto, la connotación in-tensión). Con todo, la hipótesis que parece más viable es la de considerar el interpretante como otra representación que se refiere al mismo objeto. En otros términos, para determinar lo que es el interpretante de un signo, hay que denominarlo con otro signo, el cual a su vez tiene un interpretante denominable por otro signo, y así sucesivamente. Aquí se produciría un proceso de semiosis ilimitada que, aunque sea una paradoja, es la única garantía para el establecimiento de un sistema semiótico capaz de dar cuenta de sí mismo solamente con sus propios medios. En tal caso, el lenguaje sería un sistema que se aclara por sí mismo, por series sucesivas de sistemas de convenciones que se van explicando.

La noción de interpretante, con su riqueza e imprecisión, es fecunda porque nos revela que la comunicación, a través de un sistema de comunicaciones continuas, pasando de signo en signo, circunscribe de una manera asintótica, sin tocarlas nunca, aquellas unidades culturales que continuamente se presumen como objeto de la comunicación. Esta circularidad continua puede parecer desesperante, pero es la condición normal de la comunicación, condición que la metafísica del referente niega en vez de analizar. (...)

La noción interpretante puede traducirse así: el interpretante es el significado de un significante, considerado en su naturaleza de unidad cultural, ostentada por medio de otro significante para demostrar su independencia (como unidad cultural) del primer significante”. (Eco, 1974, p. 63)

Así el interpretante es lo que garantiza la validez del signo, incluso en ausencia del intérprete. Cada vez que se recibe el signo se reinterpreta infinitamente, por lo que se entiende que el signo no sea el mismo en diferentes tiempos y espacios, pues se va transformando y adaptándose a los diversos contextos de la realidad.

Entonces en el contexto de MSN se da una reinterpretación constante a partir de la interacción de los participantes del acto comunicativo, en eso se basan los cambios lingüísticos que analizamos en este trabajo.

4.2.2 La imagen visual como signo semiótico

Abordamos la lectura de E.H. Gombrich, *“La imagen visual: su lugar en la comunicación”*. Comienza narrándonos el hecho de que la imagen se está imponiendo a la palabra escrita, dentro de este suceso las posibilidades de la imagen en la comunicación son dos: qué puede y qué no puede hacer mejor que el lenguaje hablado o escrito.

Karl Bühler propone tres divisiones del lenguaje las cuales distinguen las funciones de expresión, activación y descripción (síntoma, señal y símbolo). Decimos que un acto de habla es expresivo si nos informa del estado de ánimo del hablante; por otra parte, puede estar concebido para despertar o activar un estado de ánimo en el destinatario. En la función descriptiva, la persona que habla puede informar a otra de su situación pasada, presente o futura, observable o distante, real o condicional; todo esto mediante términos lógicos que dan al mensaje la capacidad de formular inferencias lógicas (silogismos).

La imagen visual tiene supremacía en cuanto a la capacidad de activación, su uso con fines expresivos es problemático y carece en general de la posibilidad de ponerse a la altura de la función enunciativa del lenguaje.

Así mismo, recordemos cuántas cosas damos por sentadas cuando buscamos el mensaje en una imagen. Éste depende siempre de nuestro conocimiento previo de las posibilidades. Sólo podemos reconocer lo que ya conocemos. El contexto tiene que estar apoyado en expectativas previas basadas en la tradición. Cuando se rompen esos vínculos, la comunicación también falla.

La posibilidad de hacer una lectura correcta de la imagen se rige por tres variables: código, texto y contexto. Estos tres elementos son importantes para el reconocimiento de un signo icónico, pues su entendimiento requiere de los procesos de denotación y connotación que se dan a partir de una experiencia previa que se aprehende y se reconstruye en el contexto donde se produce el acto comunicativo, "El código icónico establece las relaciones semánticas entre un signo gráfico como vehículo y un significado perceptivo codificado. La relación se establece entre una unidad permanente de un sistema semiótico, dependiendo de la codificación previa de una experiencia perceptiva". (Eco, 1974, p. 177).

La forma de codificar depende de un convencionalismo (código), que se basa en un sistema de expectativas de un contexto determinado. La forma de hacer un signo icónico convencional es resumiendo las características de la percepción de un objeto a unas convenciones gráficas simplificadas, se seleccionan los rasgos pertinentes y se representan dentro del signo icónico "seleccionamos los rasgos pertinentes entre las condiciones de la percepción, se produce una reducción en casi todos los signos icónicos, pero se observa de una manera más absoluta en las imágenes estereotipadas, emblemas y abstracciones heráldicas (Eco,1972 p. 179)Así, un signo puede denotar globalmente una cosa percibida reducida a una convención gráfica simplificada.

Aun así, la información que se extrae de una imagen puede ser totalmente independiente de la intención de su autor. La interpretación por parte del autor de la imagen ha de ser siempre correspondida por la interpretación del observador. Ninguna imagen cuenta su propia historia.

Lo anterior nos hace entender que "el valor real de la imagen estriba en su capacidad para transmitir una información que no pueda codificarse de ninguna otra forma"(Gombrich, 1982, p. 138), el no poder expresar la información de ninguna otra forma (lo suficientemente explícita) más que en una imagen, es lo que la hace realmente funcional.

Por otra parte, la escritura no es sino una de varias formas de simbolismo convencional, cuyo significado hay que aprender para comprender el signo. Se nos puede condicionar fácilmente para que respondamos a signos tal como respondemos a cosas vistas. El signo convencional puede absorber el potencial de activación de la imagen visual.

El símbolo transmite y oculta al mismo tiempo más que el medio del discurso racional. El símbolo posee un aspecto diagramático, es decir, la capacidad para transmitir relaciones con más rapidez y eficacia que una cadena de palabras (Gombrich, 1982, p. 135). Por lo anterior, los símbolos e íconos son utilizados por los usuarios de MSN, pues necesitan expresar con rapidez sus ideas y sentimientos.

Ya vimos entonces los elementos fundamentales que hacen posible la comunicación, ahora reconoceremos cómo estos elementos se hacen visibles en el acto comunicativo.

4.2.3 Economía del lenguaje

El concepto de economía del lenguaje no es nuevo en el estudio de la comunicación, es más, para muchos teóricos es una de las características fundamentales del acto comunicativo, que se caracteriza por ser una dicotomía de fuerzas, por un lado está la necesidad de hacerse entender, pero por otro lado este entendimiento se debe hacer con el menor esfuerzo posible.

De este modo, la lengua es un campo de batalla de tendencias en conflicto en el marco de las necesidades permanentes de comunicación humana. Han de tenerse en cuenta dos factores siempre presentes y antinómicos: primero las necesidades comunicativas del usuario; y segundo, el principio de menor esfuerzo, que permite al usuario reducir el gasto de energía, tanto mental como física, al mínimo compatible con la consecución de sus fines. La acción recíproca de estos dos factores principales constituye la esencia

de la economía lingüística y conforma el equilibrio estable de las lenguas.
(García, 1997, p. 16)

El funcionalista André Martinet entiende la economía lingüística como una teoría que explica la evolución de las lenguas; pues señala que estas se adaptan de la forma más económica al contexto y las necesidades de los hablantes para cumplir con la función primaria del lenguaje: la de hacerse entender. Las palabras entre más cortas sean, más fáciles son de memorizar y de reproducir, por lo que se facilita su entendimiento dentro de los usuarios de la lengua. Así, hay una relación entre la frecuencia de una unidad lingüística y su forma: entre más se utilice una palabra, más se reduce su costo de forma automática. Tal reducción determina probablemente cambios en el aspecto físico de una unidad; de manera que un idioma cambia porque se usa.

También, la teoría matemática de la información de Shannon y Weaver plantea que para disminuir el costo de la transmisión, es preciso asignar al signo más frecuente el signo menos costoso; de este modo existe una relación directa entre la economía del lenguaje y la frecuencia de la realización.

Entonces, como plantea Paul Passy (1890) “el lenguaje tiende constantemente a deshacerse de todo aquello que es superfluo”, y así mismo “el lenguaje tiende constantemente a poner de relieve todo aquello que es necesario”. La mejor forma de que un mensaje llegue con exactitud al receptor es que “reúna la mayor sencillez posible con la necesaria inteligibilidad”(Jespersen, 1922), por lo que la economía del lenguaje no sólo se refiere a un ahorro de energía, sino el máximo de repercusión, teniendo en cuenta que ***lo expresado más fácilmente, será más fácilmente comprendido***. La perfección intrínseca de una lengua viene dada por el rendimiento de la intercomprensión en relación con la economía de las formas.

La economía del lenguaje hoy se ve reflejada en el uso del lenguaje de las nuevas tecnologías de la información, más específicamente en MSN, donde las abreviaciones

son una constante en una comunicación caracterizada por la rapidez y la necesidad de demostrarle al otro que se está conectado. Esta economía no solo se ve en las abreviaturas, sino en el uso de emoticones y gifs animados que reemplazan toda una larga cadena de palabras.

Roberto Balaguer, psicólogo uruguayo afirma que este lenguaje virtual tiene elementos de la oralidad perdidos con la difusión del libro como también elementos de la palabra escrita cuyo valor se vio altamente disminuido con el surgimiento de la televisión.

“La modalidad de escritura en el ciberespacio es una modalidad más bien irreverente, desprejuiciada, poco formal, libre de ataduras y estilos, en definitiva podríamos decir más posmoderna. Esta nueva simbología de la red delimitada por las abreviaciones, imágenes, emoticones; cada vez más conforma un nuevo lenguaje que deja a una generación de padres “iletrada” en el uso de estas tecnologías” (Balaguer, 2005)

La anterior postura converge maravillosamente en la búsqueda de conocimiento para el enriquecimiento de nuestra investigación debido a que el autor propone otra mirada a este lenguaje virtual, una mirada que va más allá de la degradación de la lengua a raíz de las objeciones ortográficas representadas en las conversaciones por MSN hacia una mirada que comprende a este canal de comunicación virtual como un escalón catedralicio en la evolución de la lengua. Es decir, es una propuesta que no sataniza al Messenger o al chat en la formación educativa de los jóvenes sino que le plantea a la comunidad educativa unos retos a afrontar en la actualidad.

Por otra parte es interesante como Balaguer define el funcionamiento de Messenger; afirmando que *“La gramática, la sintaxis, la ortografía pueden esperar. Lo central es transmitir y ser eficaz en la comunicación. Se debe intentar ser comprendido ya sea con palabras, con íconos, emoticones o lo que esté a mano”* Allí es donde se ve que lo esencial es transmitir el mensaje y no dejar caer la conversación

debido a que ésta se alimenta de una inmediatez que la define como más viva y más dinámica.

Sin embargo, Balaguer plantea que en esa rapidez y vertiginosidad del lenguaje virtual es usual que se presenten confusiones o malentendidos de acuerdo con el uso de algunos símbolos o códigos. Muchas veces estas conversaciones pueden tener una segunda etapa, pero esta vez vía telefónica o cara a cara para aclarar lo que no se pudo expresar o entender en este canal de comunicación virtual.

Germán Serventi propone que este tipo de interacción se asemeja a una charla de orden coloquial e informal en donde no hay respeto por las normas suficientes, ya que el interés de los participantes es hacer llegar el mensaje más no la forma como se hace llegar, lo que nos deja ver una simplificación del código más no su pleno desconocimiento.

Con el fin de contextualizar este tipo de interacciones coloquiales el lingüista colombiano Germán Serventi nos explica en un artículo de la revista *semana.com* titulado. “Mensaje de texto” que *“Las personas no usan el mismo lenguaje en todos los espacios.; las groserías se dejan para los amigos mientras que el lenguaje más formal se reserva para contextos académicos o laborales. Lo mismo sucede con el mensaje de texto”* (Serventi, 2006)

Es interesante analizar como Serventi nos hacer ver que la economía del lenguaje no es un asunto propio de MSN o del *Chat* o de los mensajes de texto por celular sino que también es usual ver como en nuestra cotidianidad también hacemos uso de esa simplificación de la lengua como por ej: “Voy pa la U, a jugar micro con el profe” o “porfa” entre otras; en vez de decir la palabra completa. Esto nos hace comprender que el reduccionismo en el lenguaje es regido por la velocidad de este contexto pues no es muy usual que alguien se detenga a mirar un mensaje de más de tres renglones.

Los conceptos de simplificación y economía están fuertemente ligados. La economía se da en el uso del lenguaje y la simplificación en los códigos usados. Debido a que la característica del evento comunicativo es la rapidez. (Serventi, 2004, p. 16)

Así mismo Serventi define que la simplicidad la podemos observar en la informalidad en el uso del lenguaje y la creatividad, en la forma de comunicar significados que el registro escrito por sí solo no puede comunicar, es allí donde podemos deducir que hacemos uso de un registro escrito para comunicar, simbolizar o denotar experiencias físico-presenciales.

4.2.4 La importancia del contexto comunicativo

Para el holandés Teun A. Van Dijk *“los textos están modelados por sus contextos”* (Van Dijk, 2004, p. 28) algo muy parecido a lo que nos tratan de decir Roberto Balaguer y Germán Serventi de mirar al espacio virtual de Messenger desde la perspectiva de un contexto totalmente diferente y que debemos diferenciar las normas ortográficas de MSN de la ortografía formal, laboral o académica.

Van Dijk afirma que el contexto no está ahí afuera sino aquí adentro en la mente de los usuarios de la lengua. Es decir, MSN sería el contexto o referente; un contexto que no está encerrado en el computador sino que está almacenado en la mente de sus usuarios.

Igualmente, para este autor el contexto no es una realidad social objetiva sino un constructor subjetivo de lo que es relevante en determinadas situaciones sociales, si la interacción virtual a través de MSN no fuera relevante en la vida de los participantes, estos no utilizarían este medio para comunicarse y expresarse. Por lo contrario, MSN se convierte en una selva informática en donde la circulación de mensajes es constante.

Luis Alfonso Ramírez aconseja que se debe tener en cuenta el encuentro entre la producción y su recepción en su acto fundador la interpretación; debido que allí es donde se mide si el proceso comunicativo fue eficiente o no.

En el proceso de interpretación es donde surge el conflicto entre estas dos personas, pero es allí mismo donde dicho conflicto se soluciona y llega a un acuerdo mutuo. Como lo mencionamos anteriormente dichas conversaciones virtuales suelen tener un segundo round en contextos diferentes ya sea cara a cara o vía telefónica, debido a que la comunicación no fue totalmente eficiente ya que el mensaje no pudo ser comprendido en su totalidad por los participantes.

Según, Luis Alfonso Ramírez el orden del desarrollo tecnológico en cuestiones de sonido ha sido el siguiente: primero estuvo el teléfono para la comunicación oral de uno a uno, luego la radiodifusión para la comunicación oral de uno a varios y, posteriormente, se integra la imagen y el sonido con una video llamada en la que puedes comunicarte con la persona escuchándolo y viéndolo al mismo tiempo.

Para el profesor Ramírez la comunicación siempre se produce para realizar un acto y para resolver una necesidad, en esta medida la necesidad que tienen los usuarios de Messenger es comunicarse, que la otra persona los escuche o en su defecto los lea, en esa medida es donde la persona siente que representa algo en la vida de su interlocutor.

El autor colombiano manifiesta que el lenguaje digital rescata la intersubjetividad puesto que facilita los encuentros en el aquí y ahora sin importar la ubicación física y temporal de los interlocutores. Esta característica en especial es la que nos parece muy importante de un canal virtual como el MSN ya que la persona puede comunicarse con cualquier conocido, desconocido o familiar en cualquier parte del mundo y poder tener un contacto proxémico a kilómetros de distancia de su receptor. (Ramírez, 2008, p. 78)

En el capítulo 6: “Las voces en los discursos ordinarios, científicos y literarios” del libro *Comunicación y Discurso* Luis Alfonso Ramírez describe diferentes tipos de discurso entre estos el discurso cotidiano que se origina en el diario vivir de las personas.

El define al discurso de la cotidianidad como discurso fijado desde los “otros”, un discurso fabricado desde la perspectiva del “otro” en el cual la imagen juega un papel preponderante en el significante; espacio propio de la intersubjetividad, en donde no hay diálogo y en donde las palabras vacías de sentido propio salen a relucir.

Características del discurso cotidiano

- a) **Relación dominante intersubjetiva del ser.** Este discurso es producido por un locutor que se debe a su interlocutor y que está en función de impresionar, dominar y seducir a este.
- b) **Predominio de la imagen.** Son representaciones fugaces ya que los interlocutores no requieren o producen la más mínima representación de las cosas y de los referentes ***“no hay tiempo para pensar”***
- c) **Significación por sinécdoque.** La sinécdoque como aspecto retórico del lenguaje opera en los signos lingüísticos y visuales así como representa la posibilidad y la necesidad de ser rápidos y económicos; lleva a la utilización del mínimo de expresiones exigidas y permitidas por la situación. ***“La significación es reduccionista o sinédocal”***
- d) **Las voces referidas son parte del ámbito de las relaciones entre los interlocutores y constituidas en el “aquí” y el “ahora”.** En estos discursos se asume una cercanía audiovisual entre los interlocutores,

adaptando un sitio como marco de saberes como parte del “aquí” y del “ahora”.

Ámbito interaccional y familiar

Discurso en el cual la relación que lo determina nace del contacto por necesidades de utilidad inmediata como pedir algo u ordenar algo. Son rutinas de discurso cuyas palabras que usualmente son cortas y sencillas; en este sentido se apunta a resolver ¿qué se dice? y no interesa tanto ¿cómo se dice?

Esta variedad de discurso es tradicionalmente oral, como también lo son los correos o conversaciones electrónicas, en donde se asume al otro como si estuviera muy cerca, utilizando lo estrictamente necesario para representar la imagen de lo que se quiere comunicar. (Ramírez, 2008, p. 196 a 199)

4.2.5 El acto comunicativo como ritual:

El acto comunicativo se entiende como el espacio donde se encuentran los propósitos de los interlocutores, que son el punto de partida para el inicio del proceso de comunicación. El autor de la comunicación es el que, a partir de sus deseos e intereses, se comunica con el otro sobre algún tema, para el cual considera a un interlocutor a partir de sus motivaciones. Así, “la comunicación se realiza en una relación de uno con otro sobre algo, surge la necesidad de desarrollar la interpretación sobre la actuación del individuo locutor en cuanto a su relación posible con los interlocutores en términos de saberes, visiones y apreciaciones, así mismo, el encuentro del locutor con los mundos convocados como referentes y como espacios comunes de comunicación”. (Ramírez, 2008, p. 91)

El actor fundamental del proceso de comunicación es el locutor, pues es él el que usa la palabra, y por medio de ella hace válidas sus intencionalidades. Este uso del habla es lo que propicia y crea la interacción. “La comunicación es un acto de individualización del

locutor, quien por su participación en el acto grupal es socializado, y a la vez actúa dentro del proceso de culturización mediante su participación en visiones, perspectivas y prejuicios de los saberes de los mundos”.(Ramírez, 2008 ,p. 91)

Es fundamental reconocer que la comunicación se basa en referentes y saberes que se asumen como compartidos, es decir, los involucrados en el proceso comunicativo deben partir de la misma base, de la misma construcción de significaciones y denotaciones. Estos procesos, como vimos anteriormente se dan en el marco de la praxis social y la cultura. “La cultura es presencia de la memoria en la acción como discurso, la cual se rige por las reglas del juego de la sociedad, esta presencia se actualiza en cada caso de interpretación de la cual los seres humanos participan y actúan cotidianamente. Es decir, la cultura como memoria, a la vez se enfoca, convoca, porque es referencia”.(Ramírez, 2008, p. 94)

La cultura se concibe como el conjunto de saberes constituidos como memoria colectiva, desde el cual se constituye el sentido de cada una de las acciones del hombre, especialmente desde el lenguaje: “La cultura puede ser definida –entre tantas posibles definiciones- como el espacio ideológico cuya función objetiva consiste en enraizar una colectividad en la conciencia de su propia identidad.”

Entonces, la comunicación se convierte no solo en una referencia, sino en un espacio que propicia el mismo acto comunicativo, pues se ponen en juego las identidades, las opiniones, las voces, es decir, un ritual.

La interacción virtual a través de un canal como Messenger podría analizarse desde la perspectiva de ritual en que varias personas se pueden comunicar. Si se analiza a profundidad este acto comunicativo virtual podemos ver que en él, se entretajan las identidades individuales, colectivas y por ende sociales; identidades que como bien lo argumenta la investigadora Betty Martínez, definen experiencias sensibles que impactan los sentidos del emisor y receptor.

La ritualización se convierte en el acto comunicativo por excelencia a través del cual se objetiviza la estructura abstracta del pensamiento mítico y se consolidan las identidades y las significaciones colectivas. Éstos son los momentos irremplazables de la cercanía grupal en donde los mundos simbólicos se transforman en experiencias sensibles y en donde la identidad se encarna, en colores, ritmos, sabores y la experiencia de la proximidad del otro se erige como mediación absoluta en la construcción de la realidad y de un horizonte común de sentido. (Martínez, Betty 2006, p. 16)

El ritual de MSN se convierte en la necesidad de sentir la cercanía, amistad y afecto del “otro”; en sentirse escuchado y no ignorado. La ritualización se da desde el mismo uso de códigos y símbolos que hacen parte de la configuración de esta interacción cibernética.

Por otra parte la investigadora colombiana recalca que *“En el mundo objetivo, social y subjetivo, el objetivo final es, en efecto, el entendimiento ”* afirmando que esta postura comprende a los actores comunicativos como sujetos reflexivos que tienen como meta el hacerse entender a través de sus acciones. Si analizamos la interacción virtual a través de MSN el cometido final es hacerse entender a través de herramientas comunicativas como: gifs, emoticones o texto. Entre otros. (Martínez, 2006, p. 69)

Igualmente, esta autora nos brinda una mirada a un nuevo concepto el *“Homo Digitalis*: creación de formas transitivas de identidad expresadas en el chat que dan cabida a infinidad de posibilidades de personalidad, narradas a través de la digitalización” (Martínez, 2006, p. 76)

“A través del chat el joven se instala en un lugar de pertenencia, un espacio de referencia que brinda nuevas formas de acceso a una identidad común adolescente” (Balaguer, 2005)

La anterior frase da muestra de un análisis claro que llevó a cabo el psicólogo uruguayo Roberto Balaguer en su artículo “El chat y el Messenger: instrumentos de entrenamiento en comunicación para tiempos de incertidumbre y baja atención” publicado en el portal virtual cibernsiedad. En este artículo el autor plantea una distinción entre el Messenger y el chat y hace un paralelo hacia los elementos en común que tienen estos dos canales virtuales.

Balaguer define al chat como una sala de conversaciones entre varios usuarios, es decir conversaciones públicas o “de muchos a muchos” característica esencial que logra diferenciar a este de Messenger; debido a que MSN es un canal de conversaciones privadas y que por lo general el usuario conoce bien o mal a cada uno de sus contactos, algo que termina por eliminar el anonimato.

5. DISEÑO METODOLÓGICO:

FASES

- Observación

Planteamiento de objetivos

Selección de la muestra

- Planeación:

Construcción marco teórico

Selección de técnicas de análisis

- Interpretación

Interpretación de la muestra (semiótico, lingüístico y discursivo).

- Comprensión y análisis

Análisis de los resultados y su relación con los objetivos propuestos al inicio

- Conclusiones:

Socialización de resultados

5.1 ENFOQUE, TIPO, TENDENCIA, POBLACIÓN Y MUESTRA

El enfoque que guía nuestra investigación es el hermenéutico, pues busca por medio del análisis y la observación reconocer las características particulares de una conversación de MSN, para interpretar en ella un fenómeno social general como es la transformación del lenguaje en el entorno virtual.

Nuestra investigación es descriptiva y analítica porque busca hacer la descripción, registro, análisis e interpretación del fenómeno de la comunicación por MSN, para entender las particularidades de esta interacción virtual. El tipo de investigación descriptiva que utilizaremos es el estudio de caso, pues analizaremos a profundidad e intensivamente una sola conversación de MSN, lo que nos permitirá tener una comprensión del problema y sus variables, para que estos avances sean base de investigaciones posteriores.

La tendencia es cualicuantitativa, porque el análisis lingüístico y semiótico se hace a partir de la teoría y elementos socioculturales referentes a las cualidades del lenguaje, el análisis cuantitativo sólo es un apoyo para este fin.

Población: veinte (20) conversaciones por MSN de estudiantes de noveno semestre de comunicación social – periodismo de UNIMINUTO.

Muestra: una (1) conversación por MSN entre dos estudiantes de UNIMINUTO de comunicación social – periodismo de noveno semestre, escogida por sus características.

CRONOGRAMA "El Universo semiótico del Messenger"

FASES	ACTIVIDAD	OBJETIVOS	TECNICA	FECHA	OBSERVACIONES
Observación	<p>Observación de 20 conversaciones de MSN de la población a estudiar.</p> <p>Recolección de información general sobre el tema entre los estudiantes de noveno semestre de comunicación social.</p>	<p>Definir la muestra para realizar el estudio de caso.</p> <p>Reconocer las opiniones y usos del lenguaje en el MSN en los estudiantes de noveno semestre de Comunicación Social.</p>	<p>Convocatoria virtual</p> <p>Encuesta</p> <p>Sondeo-mesa redonda con 5 estudiantes de UNIMINUTO de 9no semestre</p>	<p>Semana del 2 al 9 de Agosto de 2010</p> <p>Semana del 6 al 11 de Septiembre de 2010</p>	<p>Fotocopias e impresiones</p>
Planeación	<p>Investigación de libros y documentos sobre el tema.</p> <p>Asesorías con guía de proyecto Maria Cristina Azqueta</p>	<p>Construir bases teóricas para el análisis del tema.</p> <p>Organizar la información teórica, y definir, a partir de la muestra el instrumento ideal para el desarrollo de la investigación</p>	<p>Exploración bibliográfica</p> <p>Asesorías</p>	<p>Julio 15 a Septiembre 24</p>	
Interpretación	<p>Interpretación de la muestra (semiótico, lingüístico y discursivo).</p> <p>Identificación de "cotextos" lingüísticos.</p>	<p>Identificar las características de los elementos (semióticos, lingüísticos y gramaticales) que componen el discurso de una conversación a través del MSN.</p>	<p>Análisis Crítico del discurso ACD</p>	<p>Del 9 de Agosto al 30 de Septiembre</p>	
Comprensión y análisis	<p>Análisis a la luz de la teoría investigada.</p>	<p>Reconocer el trasfondo teórico-lingüístico del lenguaje del Messenger.</p>	<p>Análisis Crítico del discurso ACD</p>	<p>Septiembre 30 a Noviembre 20</p>	
Conclusiones	<p>Conclusiones</p> <p>Correcciones</p> <p>Socialización de resultados</p>	<p>Aproximarnos a una mirada mucho más amplia y nutrida de la comunicación por MSN.</p> <p>Dar a conocer los resultados de nuestra investigación en un entorno académico.</p>	<p>Sustentación oral del Proyecto ante tres jurados.</p>	<p>Noviembre 24 a Enero 10</p> <p>Presentación: Enero – Febrero 2011</p>	<p>Fotocopias e impresiones</p>

6. ANÁLISIS DEL DISCURSO DE LA CONVERSACIÓN POR MSN

Para empezar nuestro análisis nos guiaremos por los planteamientos de la Profesora Neyla Pardo en su libro el *Cómo hacer análisis del discurso*. Primero identificaremos los cotextos de las palabras utilizadas en la conversación, luego analizaremos la relación de los sujetos entre sí con el contexto, seleccionando e identificando los verbos utilizados en esta comunicación y, por último, estableceremos los roles de los contextos comunicativos y actores discursivos en la conversación.

A continuación, nos adentraremos a analizar el universo gramatical de nuestra conversación apoyándonos en el Método utilizado por el Profesor Luis Alfonso Ramírez en el Capítulo 5 “La enunciación y el enunciado”, en su obra *Comunicación y Discurso* (Ramírez, 2008. Pág 110).

Por último, haremos un análisis semiótico a la luz de la teoría de Umberto Eco para reconocer la naturaleza de los íconos visuales de la conversación.

Teniendo en cuenta lo encontrado en estos análisis, relacionaremos los resultados con las teorías plasmadas en nuestro marco teórico, haciendo una comprensión del fenómeno del uso del lenguaje en MSN que nos llevará a las conclusiones de nuestro trabajo.

6.1 Muestra, conversación a analizar

luisa fer <luisacerati@hotmail.com>

Photos Files Call Games Activities Invite Block

luisa fer (Offline)

- los mios son de bajo presupuesto
- como TU VOZ STEREO

luisa fer says:

- jajajajajajajajaja
- ke yaaaa
- los mios tampoco tienen presupuesto
- me baje el cd de robi draco rosa
- y uno d ebunbury
- 😊
- 😊
- es lo unico ke tengo ke hacer

lex luthor says:

- jajajajaja
- <http://www.youtube.com/watch?v=KLWogPpHys>

luisa fer says:

- pero estan chimbas
- y eso ke es
- ?
- virus?

lex luthor says:

- jajajajaja

luisa fer says:

- si?
- no?

lex luthor says:

- no
- velo
- soy yo bailando el waka waka
- pero cogi una foto tuya y puse tu cara

luisa fer says:

Last message received at 02:47 on 07/07/2010.

View your entire conversation history with this contact

default Internet access

06:01 07/07/2010

ES

Universidad EAN Universidad de los Emprendedores www.ean.edu.co

luisa fer <luisacerati@hotmail.com>

Photos Files Call Games Activities Invite Block

luisa fer (Offline)

- pero cogi una foto tuya y puse tu cara

luisa fer says:

- oyeeee me engañaste
- no eres tu 😂
- mucha mentirosa

lex luthor says:

- jajajajajajaj
- caisteee

luisa fer says:

- ke nena tan chiflada

lex luthor says:

- te gusta ?

luisa fer says:

- esto chereve la cancion
- si me gusta mucho 😊

lex luthor says:

- si es buena

luisa fer says:

- a mi me gusta es el album d ecalamario de tinta roja
- muy bonito 😊

pero ayer no bokko nada de eso

lex luthor says:

- uyy si, muy buenoo

luisa fer says:

- a quien si me moria por ver era a filo

lex luthor says:

Last message received at 02:47 on 07/07/2010.

default
Internet access

06:02
07/07/2010

ES

Universidad EAN Universidad de los Emprendedores www.ean.edu.co

luisa fer <luisacerati@hotmail.com> Photos Files Call Games Activities Invite Block

luisa fer (Offline)

- siiii, muy bacana
- estoy hablando con un chino todo x
- ni sabia que lo tenia en msn
- muy pallla
- me dijo que si me dejaba ver el mucho hp

luisa fer says:

- jajajajajajaaa
- como asi
- ke si te dejabas ver como?

lex luthor says:

- si ponía la webcam
- jajajaja
- que pallaaa
- ni me acuerdo quien es

luisa fer says:

- jajajajajaja eso es puro levante cibernetico
- 🙄
- manes muy arrechos
- ke se la pasan ayyy muestrameeee
- y tu tienes cam?
- yo tenia
- y la desconecte por eso

lex luthor says:

- uy si parcé
- bueno
- yo como que me desconecto

luisa fer says:

- bueno hablamos pelirroja
- yo me voy a ver a marbelle
- 🙄

Last message received at 02:47 on 07/07/2010.

default Internet access 06:05 07/07/2010

Universidad EAN Universidad de los Emprendedores www.ean.edu.co

Conversación transcrita

luisa fer says:

ajajajajajajaajajaja

ke vaaaa

los mios tampoco tienen presupuesto

me baje el cd de robi draco rosa

y uno de bunbury

es lo unico que tengo que hacer



lex luthor says:

jajajajajaja

<http://www.youtube.com/watch?v=KLWogPapHYs>

luisa fer says:

pero estan chimbas

y eso que es

?

virus?

lex luthor says:

jajajajajaja

luisa fer says:

si?

no?

lex luthor says:

no

velo

soy yo bailando el waka waka

pero cogí una foto tuya y puse tu cara

luisa fer says:

oyeee me engañaste

no eres tu



mucha mentirosa

lex luthor says:

jajajajajajajj

caisteee

luisa fer says:

ke nena tan chiflada

lex luthor says:

te gusta??

luisa fer says:

esta chevere la cancion

si me gusta mucho

lex luthor says:

si, es buena

luisa fer says:

a mi me gusta es el album d ecalamaro de tinta roja

muy bonito

pero ayer no toko nada de eso

lex luthor says:

uyy si, muy buenoo

luisa fer says:

a quien si me moria por ver era a fito

lex luthor says:

no, creo que no le gusta

luisa fer says:

lex luthor says:

si, ese man cantó restooo

luisa fer says:

si fitoo antes ke sali

o

otra vez

cuando lo aclamaron

lex luthor says:

estoy hablando con un chino todo x

ni sabía que lo tenía en msn

muy paila

me dijo que si me dejaba ver el mucho hp

luisa fer says:

jajajajajjaa

como asi

ke si te dejabas ver como?

lex luthor says:

si ponía la webcam

jajajaja

que pailaaa

ni me acuerdo quien es

luisa fer says:

jjajajajaja eso es puro levante cibernetico

manes muy arrechos

ke se la pasan ayyy muestrameeee

y tu tienes cam?

yo tenia

y la desconecte por eso

lex luthor says:

uy si parece

bueno

yo como que me desconecto

luisa fer says:

bueno hablamos

yo me voy a ver a marbelle

Para complementar nuestro análisis, añadiremos a nuestro corpus la transcripción de una conversación cotidiana de estudiantes de noveno semestre de UNIMINUTO; con la cual haremos un análisis comparativo, para reconocer las similitudes y/o diferencias entre estas dos conversaciones. El audio de esta conversación se encuentra en el cd anexo. Cabe destacar que esta conversación fue grabada con los mismos actores de la conversación de MSN esto con el fin de reconocer como se adaptan las estrategias comunicativas a partir de un cambio de contextos.

Conversación cotidiana trascrita

Interlocutor 1: Re curiosa esa forma de pedir el cuadro ¿no?

Interlocutor 2: Re bonito, como fue?, no le has contado a Lucha

Interlocutor 1: Imagínate que ayer ya, pues ya estaba cuadrada yo con el man, ya estábamos así ya renovios, pero ayer ya fue la declaración ya como para saber ya, y fue re loco imagínate que al man lo llamaron por teléfono, y el amigo le dijo "bueno, con quien anda", y el todo ash, espere un momentico, y me dijo, Paula, a ti te molesta si en vez de que diga que estoy con una amiga que diga que estoy con mi novia, y así fue

Interlocutor 2: Yo pensé que te había traído mariachis

Interlocutor 3: Ella me dijo disque te llevó maria y yo ¿siiiiiiii?, y yo uy nooo , y ella burlándose de mi y yo toda (expresión con ceja levantada), jjajajajaj

Interlocutor 1: Noo, que va, por quien me toman ustedes

Interlocutor 3: Todo ochentero, cambia eso (risas)

Interlocutor 2: Ay no te gusta wild boys

Interlocutor 3: Imagínate que mi tío, ponle cuidado, me llama no, que te voy a regalar un cd, que música te gusta, y yo le digo el rock clásico , pero le dije, los

Beatles, Rolling Stones, algo así, Pink Floyd, me compra unos éxitos de los ochenta marica

Interlocutor 1: Ay nooo, Cinderella

Interlocutor 2: No, como Paula Abdul mari...

Interlocutor 3: Si, una mierda que no ni idea quienes son esa gente

Interlocutor 1: Paula Abdul?

Interlocutor 3: de los ochentas (con tono de exclamación) yo prefiero, o sea, o cómpreme de los setentas pero

Interlocutor 1: Tina Turner?

Interlocutor 3: No marica, es que no sé y me tocó decirle, pues es el detalle, obviamente el detalle es lo que cuenta, y me tocó decirle, “no si, me encantó”, pero pues igual solamente hay una canción de Billy Idol que me gusta, la de dance alone with myself

(pausa)

Interlocutor 3: Entonces ya estás oficialmente ennoviada

Interlocutor 1: Ya estoy oficialmente ennoviada ya por fin el primer novio que me conocen

Interlocutor 3: Ya lo llevaste a la casa

Interlocutor 1: Pues él ya ido, el día de mi cumple

Interlocutor 3: Pero ya tu mamá ya sabe que es tu novio

Interlocutor 1: Si, ya le conté, pero no lo he presentado, el ya me presentó

Interlocutor 3: Aja

Interlocutor 1: En la casa de él, con la abuela, con los tíos

Interlocutor 3: ¿Y qué tal?

Interlocutor 1: El 24, que boleta, todo el mundo lo mira de arriba abajo, que mamera hijueputa

Interlocutores 2 y 3: Siempre pasa

Interlocutor 1: John super bien conmigo, es un man que de verdad vale la pena, no es lindo físicamente pero

Interlocutor 3: Y él que estudia o que hace

Interlocutor 1: Es músico, el no es lindo físicamente ni nada

Interlocutor 3: Con tal de que te guste a ti vale guevo

Interlocutor 1: No me gusta tanto físicamente la verdad Jajajajaja

Interlocutor 2: Tan mala

Interlocutor 1: Pero uno no puede ser hijueputa, la verdad me he perdido la de oportunidades por pensar en esas maricadas la verdad.

6.1 PRIMERA PARTE. Situación, registro y uso del lenguaje

Cada sujeto forma parte de un grupo social y usa la lengua en situaciones muy variadas y para alcanzar diferentes objetivos. Para acercarse al funcionamiento del lenguaje no se pueden describir, naturalmente, todas estas situaciones y objetivos particulares, esto no tendría ningún valor descriptivo. Hay que encontrar en ellos algo común, establecer tipos de situaciones e intenciones para poder explicar la elección del hablante entre el conjunto de opciones que le ofrece un sistema.

El concepto de contexto de situación nos permite una primera abstracción. El lenguaje no se emplea en la nada, "funciona en contextos de situación, y cualquier explicación del lenguaje que omita incluir la situación como ingrediente esencial posiblemente resulte artificial e inútil." (Halliday, 1982 p.42).

El contexto de situación no debe ser entendido como algo que simplemente rodea al hablante. Es una abstracción del entorno en que el habla se produce y presenta ciertas características generales que determinarán el uso concreto de la lengua. El hablante tiene que tomarlo en cuenta para que su actuación lingüística sea adecuada.

El contexto de situación determina otra elección del hablante en el conjunto de opciones: el registro. Este es, definido en términos semánticos, el conjunto de significados que un miembro de una cultura asocia típicamente al tipo de situación en que se encuentra. Eso significa que un hablante selecciona los significados correspondientes al contexto social. Por ejemplo, este proyecto de grado se inserta en el tipo de situación identificado como "académico" y se espera que tenga cierto formato, que cumpla con el "registro

académico". Esto incluye la presentación de los antecedentes, el marco teórico, las consideraciones metodológicas, la discusión de los resultados, etc.

Para el holandés Van Dijk "*los textos están modelados por sus contextos*" (Van Dijk, 2004, p. 28), algo muy parecido a lo que nos tratan de decir Roberto Balaguer y Germán Serventi sobre mirar al espacio virtual del Messenger desde la perspectiva de un contexto totalmente diferente y que debemos diferenciar las normas ortografía del MSN y la ortografía formal, laboral o académica.

En la discusión sobre si el MSN degrada el lenguaje o es simplemente la evolución de este último, se puede pensar que Messenger como lo afirma Halliday hace parte de un registro (Halliday, 1982, p. 240) el cual tiende a ser el registro informal o cotidiano que se sale de la linealidad y uniformidad del registro formal. Halliday propone que los dialectos sociales son representaciones gramaticales y fonológicas distintas de un sistema semántico, por ende los registros son configuraciones semánticas; de esta forma podemos pensar que habría un registro familiar, un registro cotidiano, otro académico y uno periodístico o según sea la profesión de los hablantes (Halliday, 1982, p. 92).

Estos registros tienden a variar y proponer sus reglas de juego para su debido funcionamiento, lo que nos llevaría a pensar que tanto *Luisa Fer* como *Lex Luthor* están en la capacidad mental de abstraer dichas reglas de juego para cada registro es como si se colocaran el traje indicado para cada ocasión. Por su parte, Van Dijk afirma que el contexto no está ahí afuera, sino aquí adentro en la mente de los usuarios de la lengua. Es decir el MSN sería el contexto o referente; un contexto que no está encerrado en el computador sino que está almacenado en la mente de sus usuarios.

Muestra de ello es la utilización de un lenguaje común, caracterizado por la gran cantidad de co-textos propios de una cultura y un grupo social determinado (jóvenes universitarios de Bogotá). Pardo, define los cotextos como palabras que

teniendo un significado específico en el lenguaje, son utilizadas con otro, dependiendo de la convencionalización cultural y el contexto donde se utilizan. Siguiendo el ACD de Neyla Pardo, identificamos estas palabras y las analizamos a continuación.

Co- textos de la expresión “CHIMBA”

<p>1. sinònimo popular de vagina y por extensiòn como vulgarismo para referirse a una mujer hermosa; ¡esa es mucha chimba! o ¡què chimba tan hermosa!</p> <p>2. También se utiliza para designar un golpe de suerte (o chiripa) o algo casual.</p> <p>3. Igualmente se utiliza para calificar algo falso. "Este billete está chimbo", significa que es falsificado.</p> <p>4. En el lenguaje popular se aplica también a algo de fácil elaboración o desempeño o también para algo de poco valor (en este último caso se usa más frecuentemente chimbada: una baratija es una chimbada).</p> <p>Es un término que es preciso contextualizar para entender que significado tiene.²</p>	<p>CHIMBA</p>	<p><i>adj.-s.</i> (Amér.) Díc. de cierto dulce hecho con huevos, almendras y almíbar.³</p> <p>Según la RAE: Chimba. (Del quechua chimba, de la otra banda).</p> <p>f. coloq. Hond. Arma de fuego de fabricación artesanal.</p>
--	----------------------	---

² <http://es.answers.yahoo.com/question/index?qid=20070925063533AAs4jll>

³ <http://es.thefreedictionary.com/chimbas>

Co- textos de la expresión “ARRECHO”

<p>3.- Dicho de una persona: Excitada por el apetito sexual.</p> <p>7.- arduo (ll muy difícil).</p> <p>5.- Dicho de una persona: valiente (ll esforzada).</p> <p>9.- En lenguaje juvenil, espectacular, sensacional. ⁴</p>	ARRECHO	<p>1.- Tieso, erguido.</p> <p>2.- Brioso, arrogante, diligente.</p> <p>4.- Dicho de una persona: Iracunda, de mal carácter o carácter fuerte.</p> <p>6.- En lenguaje estudiantil, que tiene suerte.</p> <p>8.- intenso (ll muy vehemente).</p>
---	----------------	---

⁴ http://www.significado-de.com/arrecho_13590.html

Co- textos de la expresión “PAILA”

<p>1) Una paila es un recipiente de metal o ceramica, grande, redonda y poco profunda. Este utensilio tiene diferentes uso en los diferentes países, sirve para calentar, de sartén para freír, fuente plana para asar alimentos o servir en mesa.</p> <p>2) Ramirez Sendoya agrega expresiones colombianas asi: “<i>Irse a la paila mocha.</i>” = A los infiernos. La palabra "paila" es utilizada comúnmente en <u>Colombia</u>, para calificar situaciones, personas u objetos echados a perder, desagradables o que producen frustración.</p>	<p>PAILA</p>	<p>3) Musicalmente, la "paila" es un instrumento de percusión latina, también llamado <u>timbal</u> o <u>timbaleta</u>. Se compone de dos tambores metálicos y cilíndricos, con un parche en la parte superior de cada uno, además, suele ir acompañado de cencerros (bells) y/o de claves (woodblock). Se utiliza frecuentemente en agrupaciones de <u>salsa</u>, aunque también se utiliza en las <u>cumbias</u> y otros estilos.</p> <p>4) También en <u>Chile</u>, la palabra "Paila" se utiliza para referirse, de forma vulgar, a la <u>Oreja</u> por su singular parecido a las "Pailas de Cobre". Basicamente es utilizado como burla a personas que tienen orejas grandes o muy pronunciadas.⁵</p>
--	---------------------	--

⁵ <http://es.wikipedia.org/wiki/Paila>

Co- textos de la expresión “LEVANTE”

<p>1) Viento procedente del este.</p> <p>2) Nombre genérico de las comarcas mediterráneas de España, y especialmente las correspondientes a los antiguos reinos de Valencia y Murcia. ORTOGR. Escr. con may. inicial.</p> <p>3) Países que caen a la parte oriental del Mediterráneo. ORTOGR. Escr. con may. inicial.□</p> <p>4) Ciprés de Levantecoca de Levantecoco de Levante⁶</p>	<p>LEVANTE</p>	<p>5) m. coloq. <i>Arg., El Salv.</i> y <i>Ur.</i> lique (ll persona con quien se entablan relaciones).</p> <p>6) m. <i>Chile.</i> Derecho que paga al dueño de un terreno quien corta maderas en él para beneficiarlas por su cuenta.</p> <p>7) m. <i>Col.</i> Edad de un bovino comprendida entre el destete y el principio de la ceba.</p> <p>8) m. <i>Col.</i> Actividad pecuaria que produce esa categoría de bovinos.</p> <p>9) m. <i>El Salv.</i> calumnia (ll acusación falsa).</p> <p>10). m. <i>Ur.</i> puntapié.⁷</p>
--	-----------------------	--

⁶ <http://www.ladicionario.com/buscar/levante>

⁷ <http://www.deperu.com/diccionario/?pal=levante>

Co- textos de la expresión “CHEVERE”

<p>Se cree que "chévere" fue una deformación del nombre del General Jacques François De Chevert, debido a su elegancia.⁴</p> <p>Otra creencia popular es que es una modificación de la marca <u>Chevrolet</u> como sinónimo de elegancia y buena calidad.</p> <p>En el Diccionario del habla actual de Venezuela se explica que es un “coloquio aplicado a una persona, cosa o situación buena, excelente o agradable”.</p>	CHEVERE	<p>La <u>palabra chévere</u> es un <u>neologismo</u> originario de la lengua <u>Efik</u> introducido en <u>Cuba</u> a comienzos del siglo XIX por inmigrantes africanos provenientes de <u>Nigeria</u>.¹</p> <p>En su lengua original, el término chévere o chébere significa <i>valiente, el más fuerte, o simplemente cabeza dura, insolente</i>.</p> <p>También se agrega que es la “fórmula para contestar a un saludo, con la que la persona indica que se encuentra bien en todo sentido”.⁸</p>
--	----------------	---

⁸ <http://es.wikipedia.org/wiki/Ch%C3%A9vere>

Co- textos de la expresión “PARCE”

<p>m. p. us. Cédula que por premio daban los maestros de gramática a sus discípulos y les servía de absolución para alguna falta ulterior.</p> <p>* m. p. us. Primera palabra de la primera de las Lecciones de Job, que se cantaban en el oficio de difuntos y designaba esta oración ritual. Entré en la iglesia al acabarse el parce⁹</p>	PARCE	amigo , gran amigo, amigo del alma, compañero, conpinche ¹⁰
--	--------------	--

⁹ <http://www.1dicionario.com/buscar/parce>

¹⁰ <http://www.tubabel.com/d/6538-mi-parce>

Co- textos de la expresión “MAN O MANES”

<p>(Del lat. <i>manes</i>).</p> <p>1. m. pl. <i>Mit.</i> Dioses infernales o almas de los difuntos, considerados benévolos.</p> <p>2. m. pl. Sombras o almas de los muertos.¹¹</p> <p>(Metropolitan Area Network - Red de Área Metropolitana). <u>Red</u> de alta velocidad que cubre un área geográfica extensa. Es una evolución del <u>concepto</u> de <u>LAN</u> (red de área local), pues involucra un área mucho más grande como puede ser una área metropolitana.¹²</p> <p>Man, en <u>inglés</u>, significa <u>hombre</u> en singular, mientras que MEN significa hombres.¹³</p>	<p>MAN O MANES</p>	<p>La palabra MAN es un extranjerismo que significa hombre, tipo o señor y que la sociedad colombiana a aprehendido de la cultura y vocabulario norteamericano para ser utilizada en la cotidianidad e interacción de algunas personas de la sociedad.</p> <p>En el caso específico de nuestra conversación por MSN vemos que esta palabra tiene un rol de significar y denotar la palabra tipos u hombres.</p> <p>Así mismo es común escuchar la palabra MEN que juega el mismo papel que MAN en las conversaciones juveniles universitarias.</p>
--	---------------------------	--

¹¹ http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=MANES

¹² <http://www.alegsa.com.ar/Dic/man.php>

¹³ <http://es.wikipedia.org/wiki/Man>

Al analizar el significado de la expresión según la conversación y contrastarlo con el significado que tiene ésta, para la Real Academia Española, podemos deducir que la palabra tiene un determinado uso específico para determinados contextos.

Al hacer una comparación entre el lenguaje utilizado en la conversación por MSN, y una conversación cotidiana de amigos podemos resaltar varias similitudes. Para el adecuado análisis de los elementos mencionados anteriormente en la conversación por MSN se realizó el siguiente cuadro comparativo con su correspondiente convención.

CONVENCIÓN
Co-textos
Economía del Lenguaje
Expresiones propias de la oralidad
Registro Informal
Universo Compartido

Conversación cotidiana oral	Conversación MSN
Interlocutor 1: Re curiosa esa forma de pedir el cuadre ¿no?	luisa fer says: ajajajajajajaajajaja
Interlocutor 2: Re bonito , como fue?, no le has contado a Lucha	ke vaaaa los mios tampoco tienen presupuesto me baje el cd de robi draco rosa y uno d ebunbury
Interlocutor 1: Imagínate que ayer ya, pues ya estaba cuadrada yo con el man , ya estábamos así ya renovios , pero ayer ya fue la declaración ya como para saber ya, y fue re loco imagínate que al man lo	es lo uniko ke tengo ke hacer lex luthor says: jajajajajaja

llamaron por teléfono, y el amigo le dijo "bueno, con quien anda", y el todo ash, espere un momentico, y me dijo, Paula, a ti te molesta si en vez de que diga que estoy con una amiga que diga que estoy con mi novia, y así fue

Interlocutor 1:Yo pensé que te había traído mariachis

Interlocutor 3:Ella me dijo disque te llevó maria y yo ¿siiiiiiiii?,y yo uy nooo , y ella burlándose de mi y yo toda (expresión con ceja levantada), jajajajaja

Interlocutor 1: Noo, que va, por quien me toman ustedes

Interlocutor 3: Todo ochentero, cambia eso (risas)

Interlocutor 2: Ay no te gusta wild boys

Interlocutor 3:Imagínate que mi tío, ponle cuidado, me llama no, que te voy a regalar un cd, que música te gusta, y yo le digo el rock clásico , pero le dije, los Beatles, Rolling Stones, algo así, Pink Floyd, me compra unos éxitos de los ochenta marica

Interlocutor 1:Ay nooo, Cinderella

<http://www.youtube.com/watch?v=KL>

WogPapHYs

luisa fer says:

pero estan chimbas

y eso ke es

?

virus?

lex luthor says:

jajajajaja

luisa fer says:

si?

no?

lex luthor says:

no

velo

soy yo bailando el waka waka

pero cogí una foto tuya y puse tu cara

luisa fer says:

oyeee me engañaste

no eres tu

mucha mentirosa

lex luthor says:

jajajajajajaji

caisteee

luisa fer says:

ke nena tan chiflada

lex luthor says:

te gusta"?

luisa fer says:

esta chevere la cancion

si me gusta mucho

Interlocutor 2: No, como Paula Abdul mari...

Interlocutor 3: Si, una mierda que no ni idea quienes son esa gente

Interlocutor 1: Paula Abdul?

Interlocutor 3: de los ochentas (con tono de exclamación) yo prefiero, o sea, o cómpreme de los setentas pero

Interlocutor 1: Tina Turner?

Interlocutor 3: No marica, es que no sé y me tocó decirle, pues es el detalle, obviamente el detalle es lo que cuenta, y me tocó decirle, "no si, me encantó", pero pues igual solamente hay una canción de Billy Idol que me gusta, la de dance alone with myself

(pausa)

Interlocutor 3: Entonces ya estás oficialmente ennoviada

Interlocutor 1: Ya estoy oficialmente ennoviada ya por fin el primer novio que me conocen

Interlocutor 3: Ya lo llevaste a la casa

Interlocutor 1: Pues él ya ido, el día de mi cumple

lex luthor says:

si, es buena

luisa fer says:

a mi me gusta es el album de calamaro de tinta roja

muy bonito

pero ayer no toko nada de eso

lex luthor says:

uyy si, muy buenoo

luisa fer says:

a quien si me moria por ver era a fito

lex luthor says:

no, creo que no le gusta

luisa fer says:

lex luthor says:

si, ese man cantó restooo

luisa fer says:

si fitoo antes ke sali

o

otra vez

cuando lo aclamaron

lex luthor says:

estoy hablando con un chino todo x

ni sabía que lo tenía en msn

muy paila

me dijo que si me dejaba ver el mucho

hp

luisa fer says:

Interlocutor 3: Pero ya tu mamá ya sabe que es tu novio	jajajajajjaa como asi
Interlocutor 1: Si, ya le conté, pero no lo he presentado, el ya me presentó	ke si te dejabas ver como? lex luthor says: si ponía la webcam
Interlocutor 3: Aja	jajajaja
Interlocutor 1: En la casa de él, con la abuela, con los tíos	que pailaaa ni me acuerdo quien es
Interlocutor 3: ¿Y qué tal?	luisa fer says: jjajajajaja eso es puro levante cibernetico
Interlocutor 1: El 24, que boleta, todo el mundo lo mira de arriba abajo, que mamera hijueputa	manes muy arrechos ke se la pasan ayyy muestrameeee y tu tienes cam?
Interlocutores 2 y 3: Siempre pasa	yo tenia
Interlocutor 1: John super bien conmigo, es un man que de verdad vale la pena, no es lindo fisicamente pero	y la desconecte por eso lex luthor says: uy si parece bueno
Interlocutor 3: Y él que estudia o que hace	yo como que me desconecto luisa fer says:
Interlocutor 1: Es músico, el no es lindo fisicamente ni nada	bueno hablamos yo me voy a ver a marbelle
Interlocutor 3: Con tal de que te guste a ti vale guevo	
Interlocutor 1: No me gusta tanto fisicamente la verdad Jajajajaja	
Interlocutor 2: Tan mala	

Interlocutor 1: Pero uno no puede ser hijueputa, la verdad me he perdido la de oportunidades por pensar en esas maricadas la verdad.	
--	--

El día 29 de Diciembre de 2010 se procedió a grabar una conversación de tres jóvenes universitarias estudiantes de Comunicación Social Periodismo de UNIMINUTO, sin que ellas se percataran de esta acción con el fin de analizar las semejanzas y diferencias de esta conversación cotidiana con la conversación por MSN.

Esta conversación posee un elemento maravilloso que trataremos más adelante y del cual habla Halliday al dilucidar el concepto de “registros comunicativos” Esta comunicación virtual habita en un registro informal, cotidiano, juvenil y universitario de amigos cercanos.

Si analizamos el interlocutor 3 guarda sus groserías sentimientos y pensamientos para ella y su círculo de amigas ya que con ellas no tiene ningún problema en manifestar que el regalo de su tío es una “mierda” y que para nada le gusta la música de Paula Abdul; sin embargo le agradeció a su tío el detalle, manifestándole que le había “encantado” el CD de música, en este sentido se refleja una clara diferencia entre la relación de ella para con sus amigas permeada por un tono de informalidad constante, mientras que en la relación de ella con su tío, se ve un respeto ya establecido por normas y reglas familiares hacía su familiar mayor, que podríamos entender como una relación de orden jerárquica enmarcada en la formalidad.

Estas groserías que en un registro académico no serían permitidas o aceptadas socialmente en otro contexto. También se visualizan en el Interlocutor 1 dos

momentos de la conversación bastante especiales, el primero para manifestar el aburrimiento y “mamera” que le causa a ella el que su novio la haya presentado “el 24”, que inferimos es Diciembre, ya que en Colombia se le dice 24 a secas al 24 de Diciembre, y si no se le dice 24 y seguido de este el mes. Esto nos da el reflejo de una comunidad lingüística en la que se encuentran estos tres hablantes de esta conversación cotidiana, en la que se habla y se entiende de la misma forma. El aburrimiento del interlocutor 1 de cual hablamos líneas atrás es doblemente cualificado al añadirle la expresión “Hijueputa”

El segundo momento es al finalizar la conversación en que expresa que ella no puede ser tan “hijueputa” al fijarse únicamente en el físico de su novio y no en las cosas que lo hacen realmente bello a los ojos de ella, debido a que en ocasiones anteriores se ha perdido según ella “de oportunidades” por estas “maricadas”

En relación con la conversación por MSN entre nuestros hablantes Lex Luthor y Luisa Fer podemos ver esta informalidad reflejada en palabras como “CHIMBAS” “HP” y “ARRECHOS”, tres términos quizás propios de el lenguaje y diccionario cotidiano de estas interlocutoras ya que las dos entienden perfectamente la intencionalidad de estos dos términos en a conversación. El primero de ellos “Chimbas” utilizado por Luisa Fer para expresar su gusto hacía la música y alegría por haber bajado la música de este artista; la segunda “HP” utilizada por Lex Luthor para manifestar su repudio hacía el interlocutor desconocido que le solicitó que se dejara ver a través de la Web Cam, ya que le pareció indecente la propuesta y la tercera utilizada por Luisa Fer para manifestarle su solidaridad de género y converger en la opinión de Lex Luthor hacía este tipo de manes que considera Arrechos” y que por esta razón ella decidió quitar la cámara.

Así mismo las palabras “arrechos” y chimbas” “manes” en la conversación por MSN y “ennoviada” “man” y “cuadre” en la conversación cotidiana serían cotextos, es decir expresiones que varían su significado o intención según el contexto algo muy bien analizado por VanDijk y anteriormente mencionado en nuestro marco teórico al afirmar que “los textos están modelados por sus contextos”. Este tipo de palabras no son propias de la sociedad colombiana y más exactamente de la

sociedad, juvenil universitaria bogotana de UNIMINUTO, este tipo de expresiones podrían ser entendidas en cualquier parte del país pero no serían tan eficazmente comunicativas en un contexto distinto al colombiano, por lo que nos da a entender y dilucidar una comunidad lingüística anteriormente mencionada en la que existe un universo paralelo de significados, símbolos y códigos compartidos por un cuerpo social.

Hay una similitud bastante especial que podemos encontrar tanto en la conversación cotidiana como en la conversación por MSN y es en la palabra “man” o “manes” que alude o refiere a hombre u hombres. En la conversación de MSN es utilizada por Luisa Fer en la expresión “manes muy arrechos” y en la conversación cotidiana es utilizada en diferentes parajes de la conversación por el interlocutor 1 para hablar o referirse a su novio.

La economía del lenguaje, concepto de Germán Serventi y que abordamos anteriormente se ve levemente en este tipo de conversación cotidiana en palabras como “maria” para referirse a “mariachis” y “cumple” para referirse a su cumpleaños. En la conversación por MSN la expresión utilizada por Luisa Fer para comunicarse con Lex Luthor, “ke si t dejabas ver como?” se observa claramente un uso de abreviación de la palabra “t” para ahorrar la palabra e que acompaña al sentido lógico formal de la oración y la utilización de un solo signo de interrogación, ahorrando el uso del primero para expresar una intención de pregunta.

Es mágico ver como se entreteje este universo compartido en un ritual comunicativo, definido así por Betty Martínez y el cual abordamos anteriormente en nuestro Marco Teórico. Este ritual comunicativo emerge en una mezcla de ritmos, colores y sabores, en la que los saberes y pensamientos dan como resultado un constructor de múltiples identidades. En este sentido podemos ver una gran similitud entre las dos conversaciones podemos delimitar a cuatro conceptos que son el soporte, base y motivo de interacción en las dos conversaciones; por una parte en la conversación cotidiana la interacción gira en torno al gusto por la música de los años setentas e inconformidad hacía la música

de los ochentas, algo muy parecido al gusto musical de Lex Luthor y Luisa Fer hacía Robi Draco Rosa y Calamaro en la conversación por MSN. De esta forma hemos delimitado los primeros dos componentes que sostienen los dos tipos de conversación; Los otros dos son por un lado en la conversación cotidiana el inicio de la relación sentimental del interlocutor 1, pasando por la original forma del novio del interlocutor 1 para formalizar la relación amorosa, hasta la percepción física del interlocutor 1 para con su novio. El segundo componente de la conversación por MSN es el disgusto por los manes arrechos en lo que están de acuerdo tanto Lex Luthor como Luisa Fer.

De esta forma podemos deducir que el universo de las hablantes de la conversación por MSN y el de la conversación cotidiana gira en torno a dos variables los hombres (man, manes) y la música.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, podemos inferir que la comunicación y la interacción tanto en la vida cotidiana como en el MSN es posible gracias a que el conjunto de interlocutores son parte de una comunidad lingüística. Halliday (1982, p. 85) la define como un concepto en el que se combinan 3 significados distintos: el grupo social, red de comunicación y población lingüísticamente homogénea; es decir, se refiere a un grupo de personas que 1. Están ligadas a alguna forma de organización social, 2. Se hablan unas a las otras y 3. Hablan de manera semejante. Un universo cultural y unos signos aprehendidos y compartidos son la base del acto comunicativo; por lo que los valores que se asignan a las variantes lingüísticas son valores sociales, y la variación sirve como expresión simbólica de la estructura social.

Las características del lenguaje estudiado nos llevan a reconocer que el dialecto de los jóvenes de UNIMINUTO en su vida cotidiana es de carácter urbano, caracterizado por la variabilidad de hábitos lingüísticos, relacionados principalmente con el carácter heterogéneo de la ciudad que hace que el sistema esté intrínsecamente relacionado con la variabilidad. El lenguaje en sí es variable y las normas del habla urbana están hechas de espacios, no de puntos.

La forma en que ellos se expresan hace parte de una variable social del lenguaje, que se utiliza en el espacio cotidiano e informal, un “dialecto” propio del grupo juvenil, que se manifiesta en el uso de elementos gráficos (los jóvenes actuales son parte de una cultura audiovisual), y en la economía de las palabras por la rapidez del mundo citadino en el que se desarrollan; los jóvenes deben estar atentos a muchas cosas al mismo tiempo, por lo que se requiere de un condicionamiento cultural previo que los demás grupos sociales no necesitan, porque no es parte de su mundo. Por ejemplo un campesino no toma como requerimiento economizar las palabras a la forma de comunicarse, en cambio un joven citadino lo hace tanto en la vida cotidiana como en MSN.

Igualmente, para Van Dijk el contexto no es una realidad social objetiva sino un constructor subjetivo de lo que es relevante en determinadas situaciones sociales (Van Dijk, 2004, p. 28) si la interacción virtual a través de MSN no fuera relevante en la vida de Luisa Fer y de Lex Luthor estos no utilizarían este medio para comunicarse y expresarse. Por lo contrario, MSN se convierte en una selva informática en donde la circulación de mensajes es constante.

Luis Alfonso Ramírez aconseja que se debe tener en cuenta el encuentro entre la producción y su recepción en su acto fundador la interpretación; debido que allí es donde se mide si el proceso comunicativo fue eficiente o no. Hay un paraje en nuestra conversación muy interesante y es el siguiente, en un momento de este diálogo entre *Luisa Fer* y *Lex Luthor* tanto *Lex como* Luisa manifiestan su agrado, descontento o incompreensión con la interjección JAJAJAJ en un momento de risa o agrado, de descontento con un emoticón con la cara de un diablito y de incompreensión utilizando un emoticón con cara de pensativo; lo que nos deja ver que en los dos primeros casos hay entendimiento y apta interpretación del mensaje y en la última el mensaje no logra su eficiencia y terminar por sucumbir en el camino.

En otro momento de la conversación *Lex Luthor* coloca una dirección de Youtube a lo que *Luisa Fer* responde y eso *k es virus?* En este sentido se puede apreciar que *Luisa Fer* no ha acabado por digerir el código y por ende no comprende lo que su interlocutor desea transmitirle y mucho menos la intención de este.

En el proceso de interpretación es donde surge el conflicto entre estas dos personas, pero es allí mismo donde dicho conflicto se soluciona y llega a un acuerdo mutuo, en este caso el conflicto entre *Luisa Fer* y *Lex Luthor* es que *Luisa* no entiende lo que *Lex* quiere transmitirle con la dirección de youtube a lo que *Lex* le toma del pelo y trata de engañarla manifestándole que es un video de *Lex* bailando el waka waka y que *Lex* había tomado una foto del rostro de *Luisa* y se la había insertado al rostro de el video de ella misma bailando. Luego de ver que todo era una broma y que el video no era de *Lex Luthor* bailando el waka waka con la cara de *Luisa Fer*, ni tampoco un video de *Shakira* sino que más bien era un video de *Enrique Bunbury* el conflicto se atenua y baja la marea de desentendimiento.

El nivel de entendimiento en el mundo virtual es un fenómeno importante, pues con la ausencia de la comunicación no verbal, o la ausencia de elementos como la entonación, pues como hay códigos que son de alta inteligibilidad (como los emoticones de sonrisa, o las expresiones antes analizadas), hay otros que no se entienden tan fácilmente, el 71, 25% de nuestros encuestados a veces no entiende los emoticones que el otro propone en la conversación. Esto se debe a que el reconocimiento del signo icónico depende de la selección de los aspectos pertinentes que, necesariamente, tienen que comunicarse y hacer parte de un universo compartido entre los participantes del acto comunicativo. Los aspectos pertinentes son escogidos a partir de las percepciones que tenemos del objeto a simbolizar y cambian de acuerdo a la cultura de la cual hace parte el sujeto. Por lo tanto existe un código icónico que establece la equivalencia entre un signo gráfico determinado y una unidad pertinente del código del reconocimiento.

Según Eco “La forma de codificar es un convencionalismo basado en un sistema de expectativas” (Eco, 1974, p. 178) A veces esos elementos representativos no son lo suficientemente claros, pues el signo icónico se reconoce más fácilmente entre más universalizado esté “ El hecho de que, generalmente vaya acompañado de inscripciones verbales, confirma que el signo icónico no siempre es tan representativo como se cree, porque, aún siendo reconocible, siempre aparece con cierta ambigüedad, denota más fácilmente lo universal que lo particular; por ello en las representaciones que tienden a una representación referencial, exige que se le ancle a un texto verbal (Eco,1974 p, 181)

Gombrich anota:” La posibilidad de hacer una lectura correcta de la imagen se rige por tres variables: Código, Texto y Contexto, cabría pensar que el texto por sí solo haría que las otras dos fueran redundantes, pero nuestras convenciones culturales son demasiado flexibles para que así sea (...) El contexto tiene que estar apoyado en expectativas previas basadas en la tradición. Cuando se rompen esos vínculos, la comunicación también falla.” (Gombrich, 1982, p. 133)

La información que se extrae de una imagen puede ser totalmente independiente de la intención de su autor. La interpretación por parte del autor de la imagen ha de ser siempre correspondida por la interpretación del observador. Ninguna imagen cuenta su propia historia. Por tanto, las imágenes más convencionales son las más universales y efectivas pero cuando quieren representar algo más concreto pueden caer en la ambigüedad.

6.2.1La gramática y el contexto

El contexto y las necesidades comunicativas también influyen en las unidades significantes verbales y las condiciones de su funcionamiento dentro de las oraciones. La gramática es “el conjunto de procesos regulares de uso de las diferentes expresiones significantes que permiten la construcción de sentido” (Ramírez, 2008, p. 155). En este nuevo contexto comunicativo hay nuevas formas de construir sentido, por lo que es

importante estudiar la gramática de las oraciones como una forma de reconocer las transformaciones y apropiaciones de la lengua. A continuación presentamos un análisis realizado a partir del capítulo “Discurso como enunciación del texto” del libro *Comunicación y discurso* de Luis Alfonso Ramírez. Escogimos las oraciones más representativas dentro del corpus total.

Me bajé el CD de Robi Draco Rosa, y uno de Bunbury

Me es un pronombre indicativo que señala al actor “yo” del discurso, por lo que cumple una función deíctica o de preforma; que complementa la construcción verbal **me bajé**, cuyo centro es el verbo **bajé**, verbo en pasado anterior, conjugado en primera persona, por lo que también indica a modo de preforma al actor del discurso.

El es un artículo determinante que indica la presencia y referencia al nombre común **CD**; **de Robi Draco Rosa** es el modificador de aclaración, pues especifica que el cd es del artista Robi Draco Rosa, un nombre propio conocido por un grupo social determinado por los gustos del pop en español. Esta parte es el núcleo nominal de la oración.

Y es una conjunción que articula dos partes de una misma oración, organizando sus significados para ser entendidos por el interlocutor, por lo que cumple una función anafórica de conjunción, **uno** es un artículo determinante que hace referencia a CD (un segundo cd indicado por la conjunción **y**), sustantivo nombrado antes en la misma oración; **de Bunbury** es el modificador de aclaración con un nombre propio **Bunbury**, que complementa la información al interlocutor sobre otro cd de un artista llamado Bunbury.

Estoy hablando con un chino todo x

Estoy hablando es una construcción verbal compuesta, es indicativa pues se refiere a una acción factual con una realización efectiva; por la terminación **hablando** (gerundio) denota una acción que se está realizando en el preciso momento, por lo que está en presente simultáneo. **Estoy** también cumple la función de indicativo, pues nos muestra a uno de los actores del discurso (el yo) y lo sitúa dentro de una conversación, que por la naturaleza de la construcción verbal se está dando con el otro actor (tu) en un presente inmediato.

Con cumple una función anafórica pues sirve de articulador de significados entre la construcción verbal inicial y el modificador de restricción, que indica que vamos a conocer con quién (él) está hablando el actor de discurso yo; esto se complementa con el resto de la oración **un chino todo x**; donde **un** cumple la función de pronombre que refiere a un actor él que no está incluido en el discurso, **chino** es un nombre común que indica de forma general a un hombre joven. **Todo x** es un modificante de aclaración que da cualidades al sujeto referido “el”, al que se define como un desconocido, un **x**.

Jajaja eso es puro levante cibernético

Jajajaja es una interjección utilizada para mostrar un estado de ánimo, simpatía o para reconocer que una frase o una situación descrita es de broma o graciosa. **Eso** es un determinante que fija la distancia entre el actor del discurso y lo referido. **Es** es el verbo de la oración, conjugado en presente inmediato. **Puro levante cibernético** es el modificante en el que se complementa la oración y aclara lo que es referido en el determinante, **levante cibernético** es un sustantivo compuesto por la palabra **levante** como sinónimo de conquista y **cibernético** como referencia al medio virtual en el que se dio dicha conquista.

Manes muy arrechos, que se la pasan ayyy muéstrameeee

Manes es un sustantivo común en forma plural que nombra de forma general a los hombres y que se utiliza en las conversaciones no formales. **Muy arrechos** es una modificación que hace parte del núcleo nominal, en la que se da una cualidad (sustantivo) al sujeto de la oración, en el que **muy** es una cantidad, y **arrechos** es un sustantivo usado entre los jóvenes para referirse al deseo sexual.

Que es un pronombre usado en la construcción nominal, que hace referencia a una tercera persona (él) que no hace parte directa del discurso, es algo referido a otro que no es parte activa de la conversación. **Se la pasan** es una construcción verbal en tiempo presente simultáneo, que se evidencia en el uso del **se**, para referirse a ellos (actores fuera del discurso) y la pasan como un modificante de aclaración que completa la información respondiendo el ¿qué?, respecto al *ellos* referido en la oración. **Ayyy muéstrameeee** es el modificador de la oración que complementa la información sobre lo referido (ellos), donde *ayyy* es una interjección de exclamación.

Uy si parece... yo como que me desconecto

Uy es una interjección utilizada como exclamación, **si parece** es una preforma porque es una construcción significativa que indican a los actores del discurso, en este caso al “tu”, que se denomina “parece”, que es un sustantivo común que refiere a “amigo/a”. El **si** es una respuesta afirmativa a lo dicho anteriormente por el interlocutor (por el tu del discurso) por lo que denota una interacción o respuesta. Los puntos suspensivos son utilizados como una forma de figurar de forma escrita una pausa en la frase sin que se pierda su sentido completo. Yo es un pronombre personal que actúa como deíctico indicando al “yo” dentro del discurso; **como que** es una conjunción que cumple una función anafórica y que conecta el resto de la oración, **me desconecto** está compuesto por una preforma

que indica el yo del discurso y **desconecto** es un modificador en forma de verbo en presente inmediato.

Interpretación:

A partir de este análisis se reconocen la presencia de los actores del discurso, con preformas y construcciones nominales (como “me” o “estoy”), además de un referente, un “el”, que está siempre presente durante la conversación. Hay expresiones de respuesta, lo que indica una interacción, además del uso constante de modificantes, que complementan las oraciones y las hacen entendibles para el interlocutor. Los modificantes son las formas gramaticales que sirven como aclaración o complemento de información, así que su uso demuestra el afán de los interlocutores por hacerse entender (así sea con el mínimo de esfuerzo), que es, como lo hemos recalado anteriormente el propósito final de la comunicación. En un espacio que se puede ver permeado por la ambigüedad como lo es el MSN, es importante garantizar el entendimiento dando la información necesaria.

También resaltan las construcciones verbales en tiempo presente inmediato, lo que demuestra la inmediatez en la que se da la conversación, hay preguntas y respuestas inmediatas, emulando lo que sucede en una conversación cotidiana presencial. Esta característica es la que construye la interacción a pesar de la distancia física, la rapidez de la respuesta es la confirmación de que el canal está abierto y se espera una respuesta.

Además son comunes las cualidades sumadas a sustantivos o preformas, por lo que hay una descripción de las personas y los momentos, que complementan lo que no podemos ver “con nuestros ojos” dentro de la conversación; por MSN vemos el contexto de la otra persona por medio de lo que nos dibuja en sus palabras, por la forma en que referencia su momento actual y como lo describe, por ello es tan importante el uso de formas adjetivales dentro de una conversación

de MSN como una manera de referenciar espacios y situaciones para que la persona que no esté presente pueda entenderlos.

6.2.2 El lenguaje en el discurso cotidiano

Como parte del estudio del registro comunicativo, nos adentraremos en el análisis del lenguaje cotidiano, que como hemos visto anteriormente es clave para entender las características del lenguaje de MSN y sus elementos discursivos.

A continuación veremos las características de este discurso y por medio de su relación con nuestra conversación a analizar, demostraremos que la comunicación a través de MSN se inscribe en un discurso cotidiano, y por tanto con una relación de interacción a pesar de la distancia física.

Características del discurso cotidiano

- a) **Relación dominante intersubjetiva del ser.** Predomina un afán del interlocutor por estar con el otro y sentir la presencia del otro para conseguir sus propios intereses.
- b) **Predominio de la imagen.** No son imágenes para reflexiones ya que nacen de bosquejos y elementos compartidos originados de los intereses y situaciones de su producción.

Dice Charles Morris (1994, p. 52-53) “para tener combinaciones de signos inteligibles es necesario tener signos especiales dentro del lenguaje (...) para indicar la relación de los otros signos”. En MSN la sintaxis también adquiere sus propias características al relacionar en una frase una palabra, un signo gráfico como signos de puntuación acentos, paréntesis, cursivas, tamaño de la letra, por ejemplo, y un emoticón.

De modo que, en el lenguaje de MSN es frecuente la utilización de elementos gráficos que reemplazan los signos símbolos (palabras, letras de la escritura convencional) por signos que son representaciones analógicas, es decir íconos.

Para Umberto Eco “el código icónico establece las relaciones semánticas entre un signo gráfico como vehículo y un significado perceptivo codificado. La relación se establece entre una unidad permanente de un sistema semiótico, dependiendo de la codificación previa de una experiencia perceptiva. (Eco, 1974, p. 177).

En este sentido el signo gráfico sería el emoticon y el significado sería “sonrisa” o “complicidad”. La forma como se crea esta relación es por la codificación de elementos perceptivos de la experiencia y la escogencia de códigos de reconocimiento que se representan por convenciones gráficas simplificadas. Eco lo describe de esta forma:

“Los signos icónicos no poseen las propiedades del objeto representado, sino que reproducen algunas condiciones de la percepción común, basándose en códigos perceptivos normales y seleccionando los estímulos, que con exclusión de otros permiten construir una estructura perceptiva, que fundada en códigos de experiencia adquirida, tengan el mismo significado que el de la experiencia real denotada por el mismo signo icónico.” (Eco, 1974, p. 172)

La elaboración de los signos icónicos está mediada por las experiencias anteriores que se convierten en códigos institucionalizados, que referencian un mensaje específico.

“Advierto determinados estímulos visuales y los coordino en una estructura percibida. Elaboro los datos de experiencia facilitados por la sensación; los selecciono y los estructuro fundándome en sistemas de expectativas e implicaciones debidas a experiencias anteriores, y por lo tanto mediante técnicas aprendidas, es decir, basándome en códigos. Pero en este caso la relación código- mensaje no se refiere ala naturaleza del signo icónico sino a la misma mecánica de la percepción, que en su límite puede ser considerada como un acto de comunicación, como un proceso que se

origina, solamente cuando, basándose en un aprendizaje, ha dado significado a ciertos estímulos y no a otros” (Eco, 1974, p. 171).

La experiencia percibida sería la dada por la quinésica, en la que reconocemos una sonrisa como un signo de alegría, agrado y aprobación. Los elementos seleccionados de esa percepción son la forma de media luna de la boca, acompañada de los ojos como referencia de un rostro y un óvalo que encierra estos elementos, es decir, representa la cara de una persona 😊. Con estos elementos gráficos se configura el signo icónico utilizado en la conversación y que representan una doble función del lenguaje: una emotiva porque se busca expresar un sentimiento y que el receptor la entienda como tal, y otra metalingüística, pues es una cara feliz que dice “vacano” según el contexto de su utilización.

El emoticón del diablito, se entiende porque reconoce un elemento visual que ha sido arraigado culturalmente como representación del demonio o del mal, que son los cachos de color rojo; toda la figura con el significado “demonio” se simplifica gráficamente y se reduce a un par de cachos que son entendidos como “demonio” 🐼 de forma efectiva y por apropiación cultural.

En otro emoticón utilizado en la conversación el detalle más relevante no es la boca o la sonrisa, sino la ceja arqueada, y los ojos mirando hacia abajo 🙄; esta es una expresión que se ha reconocido como “pensativo”, lo que demuestra que para cada expresión se toman diferentes partes del rostro como elementos mínimos de representación, de acuerdo a lo que la experiencia real nos indique de ellas.



Otro signo icónico utilizado fue el del emoticón “picando el ojo” 😏, en el que lo fundamental es representar uno de los ojos cerrado y el otro abierto, acompañado de una sonrisa, y que culturalmente se instituye como un ícono de una expresión de picardía y complicidad.


Lo común a todos los emoticones es el círculo como denotación de “rostro”, y la diagramación de los elementos expresivos del rostro, como los son los ojos, las

cejas y la boca. Se desechan otros elementos como la nariz o las orejas, pues no son relevantes para lo que se quiere dar a entender (emociones) y solo complicarían el ícono, pues como vimos anteriormente los íconos son institucionalizados a partir de los elementos mínimos de representación: entre más sencillos, más universales. El color amarillo es uno de los más llamativos, tanto que las señales de tránsito son amarillas, y la “carita feliz” popularizada en los noventas es de este color, además es el color primario que más se acerca al color de la piel y que resalta sobre el color negro de la escritura.

Los códigos Retóricos de los cuales nos habla Umberto Eco en su libro “*Estructura Ausente*” y Sección B La mirada Discreta capítulo 3: articulación de los códigos visuales nacen gracias a la convencionalización de las soluciones icónicas inéditas, asimiladas por un determinado cuerpo social y convertidas en normas o reglas de comunicación. Estos códigos tienden a estar entrelazados con los códigos icónicos que Eco determina como variables de acuerdo a cada contexto y modelo socio-cultural.

De esta forma podemos analizar que Luisa Fer emplea 8 emoticones en la conversación con su interlocutor Lex Luthor quien no utiliza ningún emoticón pero entiende perfectamente los códigos icónicos utilizados por Luisa Fer.

En el momento en que Luisa Fer utiliza por primera vez el emoticón con carita feliz  quiere manifestarle a la otra parte su alegría por haber bajado el Cd de Bunbur; seguido a éste utiliza el diablito  para darle a entender a Lex Luthor que es lo único que tiene que hacer por esos días, a lo que Lex responde con un “jajajaja” logrando codificar la intencionalidad del emoticón gracias a la convencionalización de que el diablito podría significar maldad en otro contexto pero en este caso específico denota aburrimiento.

Luego Luisa Fer utiliza el emoticón de carita pensativa  para hacerle ver a su interlocutor que no logró entender el slash de youtube enviado por Lex Luthor

previamente y en el que había engañado a su amiga diciéndole que el contenido de este era ella bailando el Waka Waka de Shakira pero que en vez de la cara de Lex había hecho un montaje y le había insertado el rostro de Luisa Fer. En este caso Luisa Fer hubiera podido utilizar un emoticón de carita de furia debido a la broma de su interlocutor pero utilizó el de carita pensativa porque todavía no podía entender el mensaje.

Luego de esto Luisa Fer se da cuenta de la mofa realizada por Lex Luthor y le envía el emoticón de diablito 🐱 para decirle a Lex que ella era una chica chiflada. Renglón seguido de esto muere la broma, y Lex le pregunta que si ¿le había gustado el link del verdadero video? que era precisamente de Bunbury a lo que Luisa Fer le manifiesta su agrado con el emoticón de felicidad y alegría 😄.

Luisa Fer nuevamente tiende a utilizar el emoticón en representación de alegría y felicidad 😄 para expresarle a Lex Luthor su gusto y agrado por el álbum de Tinta Roja de Calamaro. Más tarde Luisa Fer utilizaría el emoticón de coqueteo y complicidad 😏 para manifestarle a Lex Luthor su sentimiento por haber descubierto que Lex Luthor había tenido un levante cibernético al mismo tiempo que estaba hablando con Luisa Fer. Algo que era por supuesto un chiste ya que Lex Luthor le había comentado que un contacto que no conocía y que era de sexo masculino le había solicitado que se dejara ver a través de la cámara; por supuesto Luisa Fer se rió de la situación de Lex, pero se solidarizó al decirle que a ella le había ocurrido lo mismo en ocasiones pasadas y que por esta razón había renunciado a la idea de utilizar la cámara para hablar con sus contactos.

En este caso podemos ver como la convención del código retórico tiende a manifestarle un sentimiento de burla, usando la ironía considerada figura retórica, por tanto hace parte de la *elocuentia*, como estrategia. Dice Morris (1994, p. 68) que “la retórica puede considerarse como una forma restringida y temprana de pragmática”, habida cuenta que la pragmática para este mismo autor consiste en “la relación de los signos con sus intérpretes” (1994, p. 67). De esta forma se

puede deducir que el uso de este emoticón 😏 manifiesta un sentimiento de burla contrario a lo que podría significar en otro contexto o situación ya que el guiño de ojo denota coqueteo o complicidad.

Por último vemos que Luisa Fer utiliza nuevamente el diablito 🐱 para expresarle un sentimiento de travesura y despedirse de Lex debido a que había comenzado en dicho momento la novela de Marbelle.

Por medio de este análisis reconocemos la importancia de los emoticones como sustitutos (de palabras, pues “El símbolo posee un aspecto diagramático, es decir, la capacidad para transmitir relaciones con más rapidez y eficacia que una cadena de palabras”. (Gombrich, 1982, p. 135), los símbolos íconos e índices son utilizados por los usuarios de MSN, pues necesitan expresar con rapidez sus ideas y mantener el canal de comunicación abierto.

Además, los emoticones configuran el lenguaje no verbal (propio de la interacción familiar o cercana) utilizado en MSN, elemento que de otra forma sería muy difícil representar por lo que "el valor real de la imagen estriba en su capacidad para transmitir una información que no pueda codificarse de ninguna otra forma" (Gombrich, 1982, p. 138), estos configura lo que en la segunda parte de nuestro análisis llamaremos “caras”, elementos importantes en el proceso de interacción.

c) Significación por sinécdoque: Es un tipo de comunicación más eficiente y mínima ya que no cae en el error de la repetición, utilizando lo estrictamente necesario para hacer entender la intención del mensaje.

La economía del lenguaje parte de las abreviaciones anteriormente mencionadas como K en vez de QUE o D en vez de De o CAM en vez de Cámara. En este sentido podemos ver la simplicidad y creatividad de lo que anteriormente hablamos en la que el interlocutor es más activo y novedoso a la hora de crear nuevas formas o parámetros en la utilización del código regidas por una informalidad comunicativa.

En la oración *(es lo uniko ke tengo que hacer)* Luisa Fer omite la C de único por una K y la palabra QUE por KE, por similitud del sonido y ahorro de la letra U. Así mismo en la oración *(a mi me gusta el álbum d calamaro el d tinta roja)* Luisa Fer ahorra la letra E en la palabra DE. Por otra parte Lesly Sure y t tienes cam? Primero ahorra la letra U de la palabra TU, abrevia la palabra cámara utilizando únicamente el CAM y por último utiliza un solo signo de interrogación.

La coloquialidad de la cual habla Serventi y que es la principal cualidad de la comunicación cotidiana e informal esto se puede evidenciar en dichas oraciones de nuestra conversación tales como:

*(Pero están **chimbas**), (esta **chévere** la canción), (me dijo que si me dejaba ver el mucho **HP**) (que **paila**) (manes muy **arrechos**) (uy si **parce**)* en donde las palabras o expresiones como chimbas, chévere, HP, paila, arrechos y parce hacen parte de la jerga cotidiana y de términos que por lo general la juventud utiliza para comunicarse con su grupo de amigos en contextos informales.

En los paraje de la conversación anteriormente mencionados en los que Luisa Fer utiliza emoticones de cara alegre, diablito o pensativo quiere ahorrarse el tiempo de hacerle entender a su interlocutor que le alegra lo que le dice, que le da malgenio lo que le comenta o que no comprende lo que Lex Luthor le quiere hacer entender.

d) El “aquí” y el “ahora”: En las conversaciones virtuales suele adoptarse un sitio como marco de saberes y voz interlocutiva interpersonal

En este sentido el marco de saberes es su gusto musical y su disgusto por los hombres arrechos que sin conocer a sus contactos de Messenger le piden que deje ver su apariencia a través de la WEBCAM de buenas a primeras. Toda la conversación es posible gracias a los saberes compartidos, como señalábamos en

nuestro análisis con Halliday y en el análisis semiótico de los emoticones, pues el signo es una unidad cultural (Eco), construida a partir de un contexto determinado y resignificada (Peirce) a partir de la interacción social y la praxis comunicativa. El marco de saberes es la referencia simbólica es lo que disminuye las ambigüedades y hace la comunicación efectiva y constructora de intersubjetividades. Cuando Luis Alfonso Ramírez, plantea una “cercanía audiovisual” se refiere a la conversación presencial, pero esto también se ve en el mundo virtual gracias a los emoticones, las expresiones coloquiales, los temas tratados y la inmediatez de la respuesta, un “aquí” y un “ahora” referente en la conversación. El “hipermedia” (Castell) es una nueva representación audiovisual del otro, y la forma como utilizamos el lenguaje se adapta a esta nueva realidad.

Por tanto, este uso del lenguaje se entiende desde un Discurso interaccional y familiar, en el cual la relación que lo determina nace del contacto por necesidades de utilidad inmediata como pedir algo u ordenar algo. Son rutinas de discurso cuyas palabras que usualmente son cortas y sencillas; en este sentido se apunta a resolver el ¿qué se dice? y no interesa mucho el ¿cómo se dice?

Esta variedad de discurso es tradicionalmente oral, como también lo son los correos o conversaciones electrónicas, en donde se asume al otro como si estuviera muy cerca, utilizando lo estrictamente necesario para representar la imagen de lo que se quiere comunicar.(Ramírez, 2008 p. 196-199,) en este sentido tanto Lex Luthor como Luisa Fer asumen un lenguaje coloquial informal en el cual les importa que llegue el mensaje más no como llegue debido a que se están comunicando en el plano de un registro cotidiano, informal en donde las abreviaciones, groserías hacen parte de la jerga juvenil.

Con lo anterior podemos analizar la conversación según el capítulo tres Aspectos Sociológicos del cambio semántico del libro “*Una interpretación socio semiótica del lenguaje*” en el que Halliday enuncia los ocho Componentes del Habla (Halliday, 1982, p. 85) patentados por Hymes; para esto no sólo vamos a

enunciarlos sino que vamos a contextualizarlos inmediatamente con el análisis de nuestra conversación. Estos son:

- 1) **Forma y contenido:** La forma sería el lenguaje y normas del MSN y el contenido la propia conversación entre Luisa Fer y Lex Luthor.
- 2) **Marco:** Informal lo cual correspondería al registro cotidiano.
- 3) **Participantes: Lex Luthor y Luisa Fer.**
- 4) **Fines (intención, efecto) :** Comunicarse tanto el uno como el otro sus gustos musicales y sus disgustos en sus conversaciones a través de MSN.
- 5) **Clave:** Abreviaciones, bajo uso de signos de puntuación y los emoticones.
- 6) **Médium:** El Messenger.
- 7) **Género:** Discursivo.
- 8) **Normas de interpretación:** Emoticones y saberes sociales compartidos, entre gustos y normas para comunicarse por este medio.

La fórmula trídica patentada en 1964 por Stevens, Macintosh y Halliday abstrae las categorías, simplificándolas para llegar a una mayor comprensión sobre estas (Halliday, 1982, p. 88).

Fórmula Trídica de Halliday, Macintosh y Stevens

Campo: El campo según estos tres autores propone que sean los propósitos particulares del uso del lenguaje en el contexto de una determinada actividad, en este caso el propósito tanto de Luisa Fer como de Lex Luthor es comunicarse y ponerse al día en diferentes vivencias; mofarse, reírse el uno del otro y comprenderse en cuanto a otros temas. En pocas palabras se puede decir que el propósito es sentir al otro cerca. (Profundizaremos este tema en la segunda parte de nuestro análisis)

Tenor. Encierra las relaciones entre los participantes quienes son Luisa Fer y Lex Luthor quienes mantiene una relación de amistad, compinchería enmarcada en una informalidad brindada por su interacción revestida de groserías, términos juveniles e informales.

Modo. El modo nos da a entender la Clave y el Canal, en este caso los emoticones o normatividad del Messenger (Clave) y el Messenger (Canal).

6.2 SEGUNDA PARTE. Los actores en el discurso

Ya en la primera parte de este trabajo hablamos del contexto como elemento fundamental para la escogencia de registros y de formas comunicativas. A partir de la escogencia de estos registros, el sujeto social escoge los códigos que van a hacer su comunicación más efectiva, como los emoticones, las abreviaciones y las expresiones coloquiales, por lo que éstos configuran en el entorno virtual lo que Goffman llama una línea, “es decir, un esquema de actos verbales y no verbales, por medio de los cuales expresa una visión de la situación, y por medio de ella su evaluación de los participantes, en especial, de sí mismo.” (Goffman, 1971, p. 13).

“La aceptación mutua de las líneas tiene un importante efecto conservador sobre los encuentros. En cuanto la persona presenta desde el comienzo una línea, ella y los demás tienden a construir sobre dicha línea sus respuestas posteriores, y en cierto sentido se apegan a ella. Si la persona altera su línea de forma radical, o si esta resulta desacreditada, se produce una confusión, pues los participantes estaban dispuestos a realizar acciones que ahora resultan inadecuadas.” (Goffman, 1971, p. 25)

Por tanto, las líneas son elementos básicos en el proceso de interacción social, y la construcción de estas en el contexto virtual de MSN se hace con todas las herramientas del habla, que representan la comunicación verbal y no verbal (de allí la importancia del uso de emoticones, no sólo como economía del lenguaje, sino como representación de lo no verbal).

A partir de las líneas los sujetos que interactúan construyen una “cara”, es decir, un imaginario de ellos mismos y de los demás a partir de la línea que escogieron para actuar en su situación comunicativa. Esta configuración se da en todas las conversaciones aunque el sujeto no sea consciente de ello, y se construye a partir de la forma de hablar, de reaccionar frente a un tema determinado o de responder a la misma interacción.

Se podría relacionar el uso de estas “caras” con la intencionalidad comunicativa, pues las personas actúan de acuerdo a sus intenciones dentro de la conversación. La más importante, y la base de todo el acto comunicativo es la de hacerse entender, como lo plantea Betty Martínez en su libro *“El Homo Digitalis”*, y a partir de este mutuo entendimiento sentir la cercanía del otro, y compartir con él una experiencia simbólica de significados compartidos. (Hallyday, 1982, p. 88,).

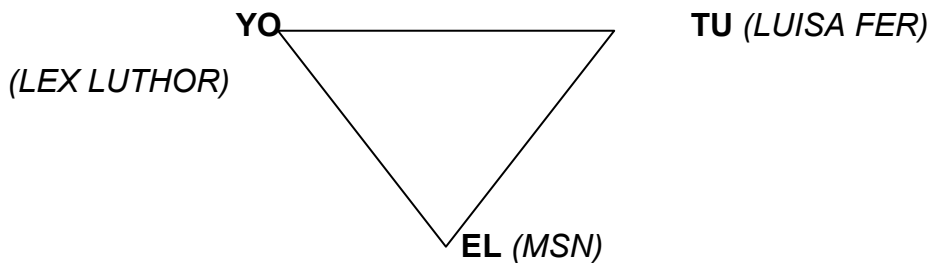
Para el profesor Ramírez la comunicación siempre se produce para realizar un acto y para resolver una necesidad, en esta medida la necesidad que tienen los usuarios del Messenger es comunicarse, que la otra persona los escuche o en su defecto los lea, en esa medida es donde la persona siente que representa algo en la vida de su interlocutor.

De esta forma la necesidad explícita tanto de Luisa Fer como de Lex Luthor es comunicarse. Luisa tiende a contarle a su interlocutor que Fito Páez no tocó nada del álbum de Tinta Roja que tanto le gusta a ella en el concierto del día anterior, Por su parte Lex se encamina en mostrarle un video de Enrique Bunbury y manifestarle más adelante que hay un sujeto con el que está hablando por MSN que es un HP debido a que no lo conoce y le está solicitando que se deje ver a través de la WEBCAM con lo que sale a flote la solidaridad de género femenino y Luisa termina por decirle que lo más seguro es que sea un arrecho que quiera verla y que por esta clase de hombres Luisa Fer decidió clausurar su WEBCAM.

Neyla Pardo nos ayuda a definir los actores presentes en el acto comunicativo, en este caso de la conversación por MSN serían así:

- 1) Lex Luthor → Locutor → YO
- 2) Luisa Fer → Interlocutor → TÚ
- 3) El MSN → Referente → EL

La relación de los actores discursivos se puede representar en la siguiente gráfica: los dos interlocutores se encuentran a un mismo nivel, pero su comunicación no es directa, sino que es mediada por un tercer elemento (un él) que sería el MSN, con todos los elementos del lenguaje que incluye.



A partir de esta relación, y de lo propuesto anteriormente sobre los contextos y los actores discursivos, Pardo propone dos contextos comunicativos básicos (el de confrontación y el de cooperación), que corresponden a dos actores discursivos (estratégicos y comunicativos). Esto se relaciona con las caras que los actores construyen a partir de sus intencionalidades.

Contextos comunicativos	Actores discursivos
De confrontación	Estratégicos
De cooperación	Comunicativos

En la conversación analizada podemos ver las dos en fragmentos distintos:

De confrontación. Luisa Fer le reclama a Lex Luthor por haberla engañado, haciendo hincapié al decirle “mentirosa” que china tan “chiflada”. Lex Luthor invita

a Luisa Fer a mirar un link que ella colocó el link era un video musical; Luisa Fer inmediatamente le manifiesta su duda a lo que su interlocutor le responde que es un video de ella bailando el Waka Waka pero que en vez de la cara de ella había colocado la de Luisa Fer; Lex Luthor termina jugándole la broma y diciéndole “caíste”

De cooperación. En otro paraje de la conversación Lex Luthor le manifiesta a su interlocutor que esta chateando al mismo tiempo con otra persona y que esta es desconocida. Lex Luthor le dice a Luisa Fer la persona que está hablando con ella y que al parecer es hombre le solicita que se deje ver a través de la cámara para conocerla; lo que le irrita a Lex Luthor es que sea un desconocido y que se tome esas confianzas con ella, a lo que Luisa Fernanda estar de absolutamente de acuerdo con ella y recalcándole que esos tipos son tipos “arrechos” que quieren que las mujeres muestren alguna parte de su cuerpo a través de la web cam. Luisa hace hincapié a su comentario afirmándole que por situaciones como esa ella decidió quitar la cámara.

Actores discursivos

Estratégico. Lex Luthor logra llegar a un concilio con su interlocutor al preguntarle ¿qué si le gusta la canción? a lo que Luisa Fer la manifiesta que le gusta mucho. De esta forma logran ponerse de acuerdo en sus gustos musicales.

Comunicativos. Luisa Fer le comunica a Lex Luthor que Calamaro tocó el día anterior pero que no interpretó ninguna canción que le gustara a ella. Por otra parte Luisa Fer se despide de Lex Luthor porque en ese preciso momento iba a comenzar la novela de Marbelle.

Tipos de nominación

- 1) Nombre propio —————> **Luisa Fernanda. Katherine**
- 2) Nombre común —————> **Contacto 1. Contacto 2**

3) Nombre retórico → **Luisa Fer . Lex Luthor**

El nombre retórico también tiene una representación visual con la imagen de perfil, es retórica porque no se refiere a la imagen propia de los sujetos de la conversación, sino a imágenes que definen sus gustos y cómo quieren ser vistos frente al otro sino a imágenes icónicas, como la fotografía, que representan gustos personales y símbolos con un significado.

La primera es una fotografía de Marilyn Monroe en la época de su esplendor iconográfico:



La imagen de Marilyn Monroe es uno de los íconos más reconocidos a nivel mundial, es un ícono porque su imagen remite a una experiencia sensible de una mujer muy hermosa y una vida de *glamour* y elegancia. En un nivel con connotación asociamos esta fotografía a cualidades de la estrella de Marilyn Monroe del encanto, de la sexualidad, de la belleza. En un nivel mítico entendemos esta muestra como activar el mito de Hollywood: la fábrica ideal que produce encanto bajo la forma de estrellas que construye, pero también la máquina ideal que puede machacarlas - todos con objeto de beneficio y de conveniencia. (Hayward 1996, p. 310) el análisis semiótico de mitos culturales implica una tentativa al deconstruir las maneras de las cuales los códigos

funcionan dentro de los textos populares particulares o los géneros, con la meta de revelar cómo se apoyan los ciertos valores, actitudes y creencia mientras que se suprimen otros

Que “Lex Luthor” use esta imagen como “foto de perfil” dice de ella que es una mujer occidental que admira el mito de Marilyn y los valores que su imagen encarna (que van más allá de su misma figura y se mantienen en el tiempo como referentes culturales). Ella se identifica con los valores representados por el ícono y los apropia como su imagen de representación.

La otra imagen es una flor rosada que resalta de un fondo negro, pocas personas reconocen que se refiere a la carátula del álbum “violator” de la banda de rock alternativo “Depeche Mode”



Esta figura icónica está compuesta por una flor color rosa contrastada con texturas resaltadas en blanco, frente a un fondo negro con letras en cursiva que dicen “violator” y una pestaña lateral con las letras “Depeche Mode” sobre un fondo gris. Es una figura creada a partir del ícono de la flor (representa la femeneidad, la delicadeza) y está coloreada de rojo (el color del amor, la pasión y la violencia) que contrasta con un fondo negro (oscuridad, misterio, o luto para la sociedad occidental), para que el mensaje quede claro se añaden (a forma de redundancia) unas letras en grafía cursiva (otro referente a la feminidad y la delicadeza) con la palabra “violator” (que en español significa “violador”). Los dos elementos

analizados tienen la misma intencionalidad: mostrar algo muy femenino pero con un trasfondo agresivo y violento.

Luisa Fer se identifica con esta imagen, porque ella puede considerarse femenina y agresiva al mismo tiempo, al igual que la música que escucha de la banda Depeche Mode.

Con este análisis podemos ver como cada una de las participantes de la conversación quiere ser vista de una manera por su interlocutor, trata de reflejar aspectos de su personalidad y sus gustos como forma de representar la “cercanía” propia de la interacción intersubjetiva y el discurso cotidiano, además de que configura su “cara” (Goffman, 1971) y define los límites y las condiciones de la acción comunicativa.

7. CONCLUSIONES

El lenguaje es un elemento fundamental para la construcción y reconstrucción del mundo dentro del imaginario humano; es el sustrato de la cultura, y ella es la base de la construcción de las sociedades, y de la intersubjetividad necesaria para reconocer al otro y a mí mismo dentro del universo.

A lo largo de esta investigación reconocimos que el lenguaje no es estático, sino que se transforma a partir del desarrollo de las sociedades y las nuevas necesidades comunicacionales que surgen a partir de un cambio de contexto. Este es el caso del fenómeno estudiado en esta investigación: la transformación del lenguaje influenciado por las nuevas tecnologías de la información (TIC), principalmente por el uso del programa de mensajería instantánea MSN.

Los cambios han sido importantes, y su estudio nos ha llevado a reconocer que han sido parte de una adaptación de un lenguaje propio de la oralidad (presencial) a una forma escrita (distante). Todo esto, para suplir la necesidad básica de la comunicación: hacerse entender.

Bajo esta premisa, los usuarios de la lengua han adaptado un lenguaje a las posibilidades y herramientas del MSN, que se ha utilizado como un programa que permite comunicarse con los amigos y familiares más cercanos a pesar de no estar en el mismo espacio físico, pero si conectados en el mismo espacio virtual.

Entonces el lenguaje de MSN guarda las características esenciales del discurso cotidiano, pero adaptado maravillosamente a los elementos brindados por la interfaz de MSN (signos escritos e imágenes icónicas, elementos netamente visuales), para representar en un ambiente virtual los elementos propios del ámbito interaccional – familiar.

Una de las características este ámbito es la importancia de la cercanía del otro, que en este medio se representa en varios elementos, que conjuntamente construyen esta cercanía a pesar de la distancia física. La utilización de expresiones coloquiales y propias de un registro cotidiano, en el que las groserías (como “marica”, “guevon”, entre otras) marcan una cercanía y una camaradería propia del trato de amigos universitarios de UNIMINUTO. Estas palabras en otros contextos serían entendidas como insultos o muestras de mala educación, pero en el registro específico son palabras de confianza que expresan la relación dentro del grupo de amigos y de pares. Lo mismo sucede con otras expresiones utilizadas como “manes”, “chimbas”, entre otras, que nombramos en nuestro análisis como co-textos, y que son parte de este mismo ámbito, del registro utilizado para lograr la interacción. En otros contextos estas expresiones se hubieran entendido de otra manera, pero al inscribirse en este registro específico construye la intimidad propia de la comunicación cercana, en la que los actores de la comunicación comparten un universo simbólico, y por tanto conocen las normas y reglas de este registro comunicacional.

El siguiente elemento que se conserva de este registro comunicativo es la importancia del qué se dice, por encima del cómo se dice, en este sentido es muy importante resaltar el papel de la economía del lenguaje, pues es el método por el cual se garantiza el mayor entendimiento con el mínimo de elementos, en otras palabras, entre más sencillo sea un mensaje, se podrá entender también de forma

sencilla. Las faltas de ortografía o las palabras escritas de forma incompleta dejan de ser faltas al lenguaje para convertirse en su forma de supervivencia en el mundo virtual. Como la idea es demostrarle al otro que se “está conectado”, que el canal está abierto, la forma de hacerlo es responder de la forma más rápida posible, así se emula de alguna manera la rapidez de la conversación hablada, y se ahorra el esfuerzo extra tanto de escribir el mensaje completo, como del que el otro lo lea, es decir hay menor esfuerzo pero mayor alcance.

Las simplificaciones del lenguaje no son arbitrarias, sino que, de cierto modo son convencionales y aprehendidas por el grupo social que las usa, es decir, que el habla modifica las reglas de la lengua constantemente según las necesidades comunicacionales de un grupo humano. Para entenderlas hay que conocer el código común dado tanto por el contexto, como por las experiencias personales, como por la cultura.

En este punto se debe resaltar que este tratamiento del lenguaje no es una degradación del mismo, es simplemente una adaptación a unas necesidades de un contexto específico, que se diferencia de las necesidades, reglas y normas que rigen otros contextos; con lo que definimos que el registro define el uso, y el que una persona use el lenguaje de determinada manera en un contexto familiar, no significa que desconozca como usarlo en un contexto formal o académico.

Otro punto concerniente a la economía del lenguaje es el uso de emoticones, o signos gráficos universalizados que representan en su mayoría emociones humanas o ideas completas (hay algunos que dicen “adiós” o “no”, en su mayoría gifs animados que hacen el movimiento respectivo para cada idea). Gombrich plantea que “una imagen era más efectiva que una cadena de palabras”, por lo que su capacidad de sintetizar es importante, pues por medio de unos cuantos trazos se puede expresar una idea completa. Pero de nuevo se resalta la importancia de que se entiendan y que el mensaje llegue correctamente a su destinatario, así que para que el ícono sea efectivo se deben escoger los elementos mínimos de representación a partir de su relación con las percepciones del objeto o la idea a representar (Eco, 1974). Entonces su construcción se basa

en lo que percibimos y lo que escogemos como importante de nuestra percepción: una lágrima, una sonrisa, etc. Es por ello que los emoticones son bastante sencillos, nos indican un rostro como un círculo con ojos y boca (elementos centrales de la expresión) y en algunos se diagraman otros elementos, como las cejas, que ayudan a dibujar una expresión específica (enojo o pensativo).

En otros casos se recurre a elementos arraigados en nuestra cultura, como el emoticón del diablito, en el que con la presencia de unos cachos rojos ya se denota a esta idea o personaje, propio de la cultura occidental (en oriente también existe, pero es representado de otras formas).

Los signos que no son convencionales se vuelen ambiguos y dificultan el proceso de comunicación, por lo que es fundamental una simplificación para que se garantice la efectividad del proceso y el entendimiento entre los actores discursivos.

En cuanto a la gramática, encontramos elementos importantes, como la utilización frecuente de preformas como construcciones gramaticales en las que se hace presente los sujetos del discurso, el yo, el tu, y el él, que se entiende como un actor que es importante aunque no sea sujeto activo de la conversación. Además del uso de formas verbales en presente que demuestran la inmediatez de la comunicación y la manifestación de acciones simultáneas al acto comunicativo. Otra de las características gramaticales son los modificantes de aclaración, que cumplen el importante papel de completar la información necesaria para hacer entendible el mensaje, esta forma gramatical da la información necesaria para evitar la ambigüedad, eso es muy importante en este medio virtual, que por no tener las mismas referencias físicas puede caer fácilmente en malentendidos, es más, como plantea Balaguer, en la mayoría de los casos hay un “segundo round” de la conversación por teléfono o de forma presencial.

Uno de los elementos fundamentales que definen el ámbito interaccional- familiar, es, por supuesto, el universo simbólico compartido, pero referido a temas que se consideran importantes en la vida cotidiana (en este caso la de un estudiante

universitario de 20 años), y que crean un círculo cercano con el que se comparten las mismas preocupaciones, los mismos gustos y las mismas anécdotas; son las experiencias del mundo compartidas por el grupo social más cercano, el de los amigos, el de los contemporáneos, que tienen las mismas referencias culturales y experiencias parecidas en sus vidas personales. Este compartir genera una interacción y una intersubjetividad propia del círculo más cercano, con el que se comparte las ideas y los sentimientos más profundos.

Tanto en la conversación virtual a través de MSN como la conversación cotidiana existen dos ingredientes de caracterización similar, dos elementos que dibujan la identidad de los interlocutores Luisa Fer y Lex luthor en la conversación por MSN y los tres interlocutores de la conversación cotidiana; estos dos ingredientes o variables comunicativas en cuanto a las cuales giran los dos tipos de interacción, son los hombres y las relaciones con ellos y los gustos o preferencias musicales. En este caso de estudio de este grupo específico de amigas cercanas podemos ver que le dan sentido a su cotidianidad de acuerdo a la melodía de sus vidas es decir la música y a las relaciones interpersonales con su alrededor especialmente con el sexo opuesto.

Este universo compartido en el cual se origina la interacción comunicativa se entreteje en un ritual comunicativo (Martínez, 2008) donde se visualizan gustos, diferencias y saberes comunes para la construcción intersubjetiva.

Los recursos visuales como la imagen de perfil, el color de letra, aún las expresiones y la ortografía son parte de una construcción de identidad y de un acto del habla que permite la intersubjetividad y reconocimiento del otro. Los nombres retóricos son parte de esta construcción, pues en el ámbito interaccional familiar, es común nombrarse por apodosos o por diminutivos del nombre, lo que es parte del ambiente de familiaridad y proximidad dentro de la conversación. Además estos nombres retóricos suelen ser iniciativas propias del sujeto, como una forma de nombrarse a sí mismo frente a sus interlocutores, para que ellos lo reconozcan de esta manera.

Esto también sucede con las imágenes de perfil, pues como vimos en el caso escogido, ninguna de las dos personas tiene su foto real, sino imágenes icónicas que representan elementos esenciales de su personalidad, como Luisa Fer que tiene de imagen la carátula de su álbum favorito de música (que por cierto también simboliza parte de su forma de ser: femenina pero de carácter) o Lex Luthor que utiliza la inmortal imagen de Marilyn Monroe, símbolo de la sensualidad y la belleza a través de la historia. Con la escogencia de estas imágenes los interlocutores quieren mostrar sus gustos, su personalidad y su historia personal, para que sea compartida y reconocida entre sus interlocutores.

Otro de los temas importantes de nuestra investigación fue reconocer la presencia de los actores del discurso y su forma de relación dentro de la conversación. Esta interacción está definida por las “caras”, es decir, por la forma en la que nos mostramos ante los demás, y como esperamos que nos respondan dentro del acto comunicativo. En la comunicación física o presencial existen parámetros como la entonación de voz y los gestos que realizamos con nuestro rostro o cuerpo; en las conversaciones virtuales no hay entonación de voz pero si hay elementos semióticos, gramaticales y lingüísticos que actúan como líneas o caras (Goffman, 1971) estas líneas o caras las podemos encontrar en el uso de mayúsculas lo que nos puede dejar ver una posición autoritaria o de enojo por parte de un participante semejante a un grito o entonación fuerte en las conversaciones físicas. La línea o cara es el parámetro que nos determina la ruta de las acciones comunicativas y el comportarse del interlocutor a lo largo de la conversación, es decir de la forma como se plantea la comunicación, se le está proponiendo al interlocutor una forma de comunicarse, no perteneciente a los códigos comunicativos sino al trato interpersonal ligado a la interacción entre los hablantes.

En las conversaciones físicas por medio de una voz suave y unos movimientos de manos delicadas podemos deducir que la persona no quiere pelear con nosotros sino simplemente dialogar, pero si por lo contrario vemos a la persona con los brazos cruzados, frunciendo el seño de la frente de su rostro, mirando a otros

lados o simplemente responde con monosílabas como “aja”, “sí”, “no”, “mmm” “no se” “quizás” o no nos contesta, podemos deducir que la persona no se siente cómoda al hablar con nosotros. En las conversaciones por MSN podemos inferir mediante mono sílabas y respuestas muy espaciadas de tiempo que la persona está conversando con otro interlocutor o que no quiere hablar con nosotros.

En pocas palabras la línea o cara es como el paso que el pareja le lanza a su pareja de baile y esta se lo devuelve, mediante ese paso se define el baile, en las conversaciones por MSN mediante un gif, un emoticón, una abreviación, una mayúscula o minúscula podemos establecer el baile comunicativo en la interacción virtual.

Estas líneas o caras están especialmente relacionadas a los actores discursivos definidos y delimitados por los contextos comunicativos (Pardo, 2007); el contexto comunicativo de Confrontación delimita a un tipo de actor discursivo estratégico y el contexto de cooperación determina un actor discursivo de comunicación. Con esto podemos inferir que el comunicarnos con otras personas es una cooperación mutua en la que cada uno tiende a hacer todo lo posible por no dejar caer y disolver la conversación proponiendo el tema de charla o cooperando con la otra persona en el tema que nos plantea, así mismo la confrontación provocaría bien o mal comunicación ya que el estar en desacuerdo es una construcción de mundos, saberes y pensamientos.

En el pasado Platón concebía que la escritura era inhumana, ya que no se podía plasmar un sentimiento o pensamiento que habitaba en la mente del ser humano fuera de este. La ironía es que Platón no hubiera podido difundir esta percepción, si no hubiera sido por medio de la escritura de sus diálogos. Platón planteaba que la escritura era la tecnologización de la palabra y hoy en día podemos inferir que es cierto ya que el lenguaje utilizado en MSN es una tecnologización del lenguaje oral; esta tecnologización haría parte de la construcción de nuevos universos

semióticos en donde el ser humano vive y convive en procesos constantes de interacción.

Es importante reconocer que en la actualidad existe la percepción de que el MSN es la degradación del lenguaje pero lo que queremos proponer con esta investigación es una nueva mirada en la que se observe al MSN como un espacio a partir del cual se crean nuevas formas de interacción social (por tanto nuevas competencias comunicativas para los hablantes y nuevos retos para la academia) en el que el sujeto aprende a diferenciar cada registro o contexto comunicativo, como decíamos anteriormente el sujeto se coloca el traje para cada ocasión o acto comunicativo.

La investigación del lenguaje en MSN así como el universo generado por esta interacción nos permite confirmar la importancia de la situación contextual y del registro como modificadores de los aspectos semióticos, lingüísticos y gramaticales. Al cotejar con los autores que estudian esta fenomenología en el ámbito virtual, se puede decir que existen reglas lingüísticas y sociales que se mantienen mientras otras se transforman generando nuevos signos. El estudio confirma la importancia del “pragmatismo”, como dice Morris, en estas situaciones y que son los usuarios quienes, en su carácter de intérpretes, definen el lenguaje el cual debe ser apto para la interacción comunicativa.

El estudio de estos universos para avanzar en el conocimiento de la comunicación, la cual puede decirse que es la ciencia del contexto, apenas inicia en el mundo transformado y globalizado que identificamos como contemporáneo.

8. BIBLIOGRAFÍA

Libros:

- ECO Umberto, (1974). *La estructura ausente*, España:Editorial Lumen S.A.,
- GOFFMAN,(1971). *Rituales de interacción* ,Buenos Aires:Editorial Tiempo Contemporáneo.
- GOMBRICH, E.H(1982). *La imagen: su lugar en la comunicación*, España:Editorial Alianza Forma,
- HALLIDAY (1982) *Una Interpretación Socio semiótica del Lenguaje*. :Fondo de cultura económica .
- JESPERSEN Otto (1947), *Humanidad, nación, individuo*: Buenos Aires, Revista de Occidente Argentina.
- MARTINET, André (1974), *Economía de los cambios fonéticos*, Madrid: Gredos
- MARTINEZ OJEDA, Betty (2006). *Homo Digitalis: Etnografía de la Cibercultura Colombia*:Universidad de Los Andes.
- MORRIS, Charles. (1994). *Fundamentos de la teoría de los signos*. Buenos Aires: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- OBANDO Humberto (2001). *Comunicarse: un telar para la resignificación Colombia*: Corporación Universitaria Minuto de Dios
- PARDO, Neyla. (2007) *Cómo hacer análisis del discurso; una perspectiva latinoamericana*. Chile: Editorial Frasis.
- RAMIREZ, Luis Alfonso (2008) *Comunicación y Discurso*, Colombia:Editorial Magisterio.
- SAUSSURE, Ferdinand. (1975). *Curso de lingüística general*. Buenos Aires: Editorial Posada.

Ponencias:

- BALAGUER PRESTES, Roberto (2005), *El chat y el Messenger: instrumentos de entrenamiento en comunicación para tiempos de incertidumbre y baja atención*. Ponencia presentada en el marco de las VIII Jornadas de AIDEP, The British

Schools, Montevideo, 2005. Disponible en el ARCHIVO del Observatorio para la CiberSociedad en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=209>

GARCÍA GARCÍA, Cristina (1997), *Economía del lenguaje: concepto y alcance*; publicada en el libro Actas del V encuentro de la Asociación de Jóvenes Lingüistas; España, Universidad de Murcia.

Artículos en revistas:

SERVENTI, Germán. *Aproximación Sociolingüística al Fenómeno del Chat* Revista No. 4 Mediaciones Julio- Diciembre del 2004. Pág 18 y 19.

SERVENTI, Germán. '*Mnsaje d txto*' Revista Semana 6 de Agosto de 2006. <http://www.semana.com/noticias-vida-moderna/mnsaje-txto/96652.aspx>

VAN DIJK, Teun. "Discurso y dominación" Revista *Grandes conferencias en la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional* en su edición #4, Pág 28, 2004.

8. ANEXOS

Como apoyo de nuestra investigación realizamos una encuesta a 80 estudiantes de noveno semestre de Comunicación Social- Periodismo de UNIMINUTO. Así mismo realizamos un panel de discusión sobre las percepciones del MSN, un sondeo de opinión y la grabación de una conversación cotidiana de la población seleccionada.

A continuación veremos la encuesta con su correspondiente tabulación. En el cd se adjuntan los audios de dichas grabaciones.

Encuesta piloto

Universidad Minuto de Dios

Facultad de Ciencias de la Comunicación
Análisis del discurso
Análisis de una conversación por MSN

Datos sociodemográficos. Marque con una X según corresponda.

Sexo: M ___ F ___

Edad: ___

1) ¿Con que frecuencia utiliza el Messenger?

a) Cada día ___ b) Cada semana ___ c) Cada mes ___ d) Nunca ___

2) ¿Cuántos contactos tiene?

a) 5-10 ___ b) 11-20 ___ c) 21-30 ___ d) más de 30 ___ e) ninguno

2.1) ¿Con cuántos de esos contactos habla seguido? _____

2.2) ¿Cuántos contactos no conoce? _____

2.3) ¿Cuántos no recuerda? _____

3) ¿Para qué utiliza el Messenger?

a) Para comunicarse con sus amigos, conocidos o familiares ___

b) Para conocer gente ___

c) Para hacer trabajos ___

d) Para divertirse ___

ENCUESTA CORREGIDA

Universidad Minuto de Dios
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Investigación: El Universo Semiótico del Messenger

Datos sociodemográficos. Marque con una X según corresponda.

Sexo: M ___ F ___ Edad ___

1) *¿Tiene fácil acceso a Internet?*

Si ___ No ___

2) *¿Con qué frecuencia utiliza el Messenger?*

a) Cada día ___ b) Cada semana ___ c) Cada mes ___ d) Nunca ___

3) *¿Para qué utiliza el Messenger?*

- e) Para comunicarse con sus amigos, conocidos o familiares ___
- f) Para conocer gente ___
- g) Para hacer trabajos ___
- h) Para divertirse ___

4) *¿Cuántos contactos tiene?*

a) 5-10 ___ b) 11-20 ___ c) 21-30 ___ d) más de 30 ___ e) ninguno ___

4.1) *¿Con cuántos de esos contactos habla seguido?* _____

4.2) *¿Cuántos contactos no conoce?* _____

4.3) *¿Cuántos no recuerda?* _____

5) *¿Con qué frecuencia utiliza emoticones o gifs?*

a) Frecuentemente ___ b) Poco ___ c) Nada ___

6) *¿Entiende los emoticones que sus contactos utilizan?*

a) Siempre ___ b) A veces ___ c) Nunca ___

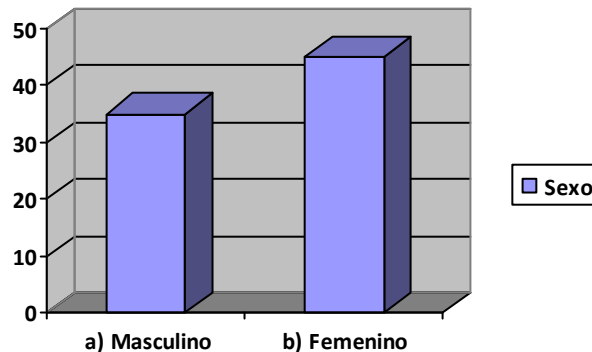
7) *Ha personalizado su Messenger con:*

- a) Estilo y color de letra ___
- b) Papel tapiz o imagen de fondo ___
- c) Fotografía ___
- d) Imagen de perfil según sus gustos (caricaturas, cantantes, famosos. etc.) ___
- e) Barra que muestra que música esta escuchando ___
- f) Nick con emoticones o frases ___
- g) Nick diferente a su nombre (apodo) ___ h) Ninguno ___

Sistematización de datos de la encuesta

Encontramos que hay más mujeres que hombres en noveno semestre de Comunicación Social, por lo que la población femenina es mayoritaria dentro del contexto a estudiar.

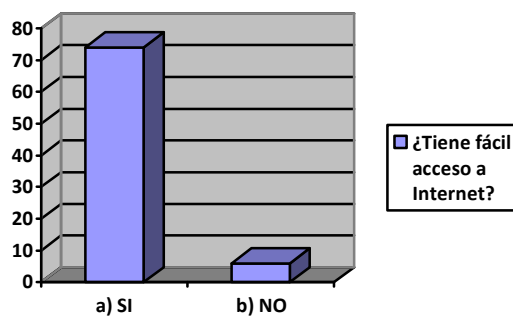
Primera pregunta	a) Masculino	b) Femenino
Sexo	35	45



Además, la mayoría de los encuestados tiene fácil acceso a internet, por lo que se infiere que los estudiantes de Comunicación Social Periodismo, de noveno semestre están familiarizados con las nuevas tecnologías y tienen la posibilidad de acceder a los programas en línea como MSN,, facebook, entre otros sitios web. La red hace parte de sus vidas cotidianas, precisamente porque está al alcance de

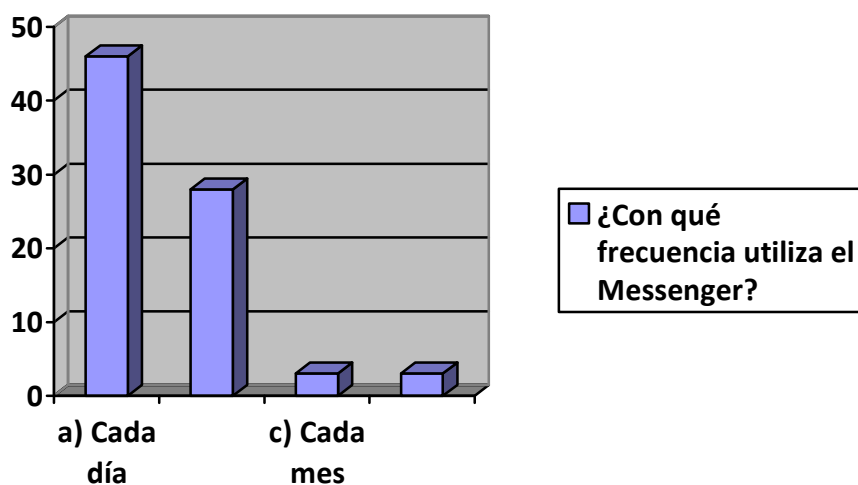
sus manos, ellos navegan con frecuencia, por lo que son actores usuales de los procesos virtuales.

	a) SI	b) NO
¿Tiene fácil acceso a Internet?	74	6



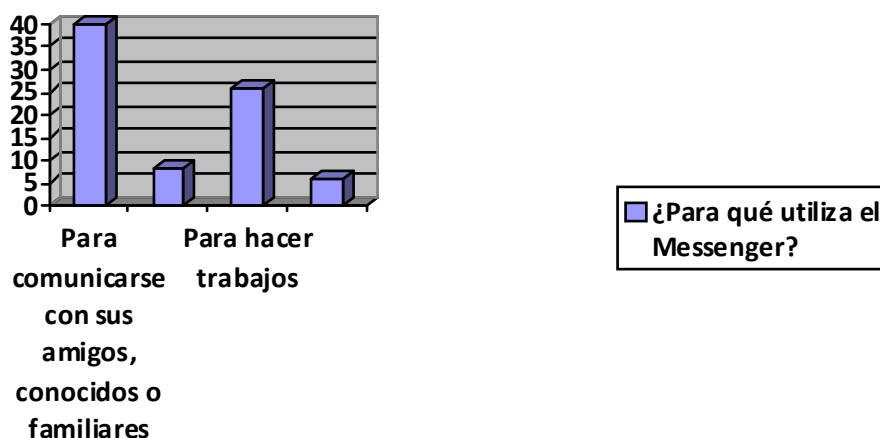
Lo anterior se complementa con la siguiente pregunta de nuestra encuesta, ¿con qué frecuencia utiliza el MSN?, a la que 46 de 80 encuestados respondieron “cada día”, y 28 cada semana, solo 6 respondieron cada mes o nunca. Con lo anterior podemos interpretar que el MSN es parte de la cotidianidad de los estudiantes; no es una actividad esporádica, sino que ya hace parte de una rutina y de una forma de *comunicación común*, que por su uso se convierte en un referente para la construcción de relaciones interpersonales.

	a) Cada día	b) Cada semana	c) Cada mes	d) Nunca
¿Con qué frecuencia utiliza el Messenger?	46	28	3	3



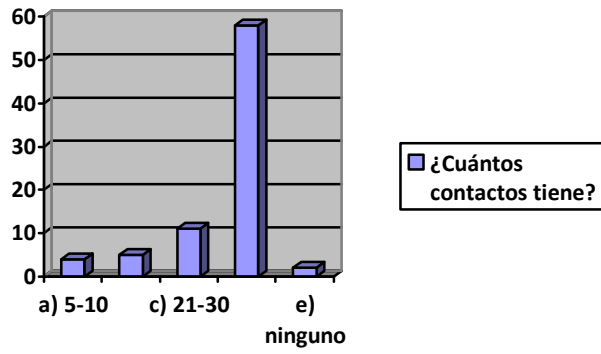
El uso más importante que los estudiantes de noveno semestre de Comunicación Social- Periodismo le dan al programa de MSN es la de comunicarse con sus amigos, conocidos y familiares (40 de 80 encuestados marcaron este ítem como el más importante), por lo que inferimos que el tipo de comunicación que predomina en este medio es la comunicación cercana o cotidiana, y que las relaciones se construyen y se mantienen por este medio aunque no exista una presencia física.

	Para comunicarse con sus amigos, conocidos o familiares	Para conocer gente	Para hacer trabajos	Para divertirse
¿Para qué utiliza el Messenger?	40	8	26	6

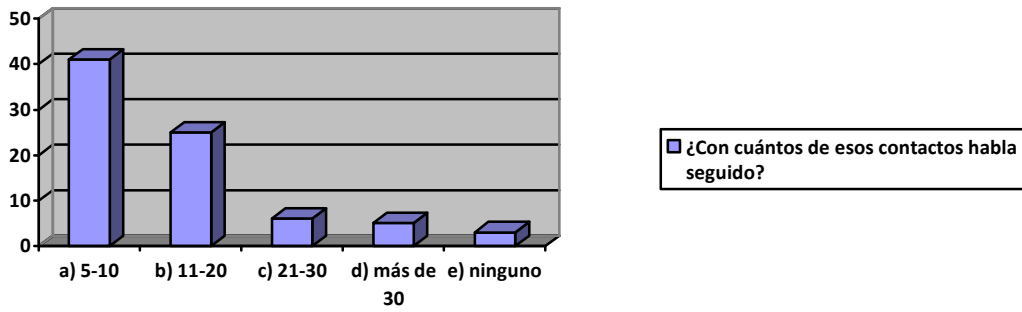


Las siguientes preguntas nos comprueban la importancia del círculo cercano e íntimo dentro de MSN, pues aunque la mayoría de estudiantes encuestados tienen más de 30 contactos no habla seguido sino con 5 o 10 de ellos. Pero el que no hablen con el resto no significa que no los conozcan, pues 51 de los 80 encuestados no conoce sólo a 5 del total de contactos, es decir, MSN es un símil de las relaciones cotidianas presenciales, en donde uno conoce a muchas personas, pero solo unas pocas hacen parte del círculo más cercano, es decir, con las que se habla seguido y se comparten experiencias y universos culturales comunes.

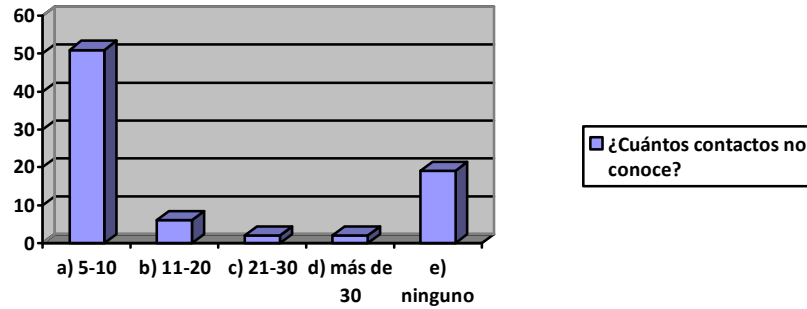
	a) 5-10	b) 11-20	c) 21-30	d) más de 30	e) ninguno
¿Cuántos contactos tiene?	4	5	11	58	2



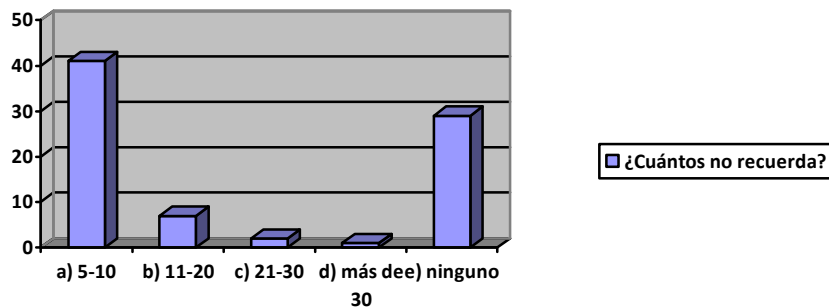
	a) 5-10	b) 11-20	c) 21-30	d) más de 30	e) ninguno
¿Con cuántos de esos contactos habla seguido?	41	25	6	5	3



	a) 5-10	b) 11-20	c) 21-30	d) más de 30	e) ninguno
¿Cuántos contactos no conoce?	51	6	2	2	19



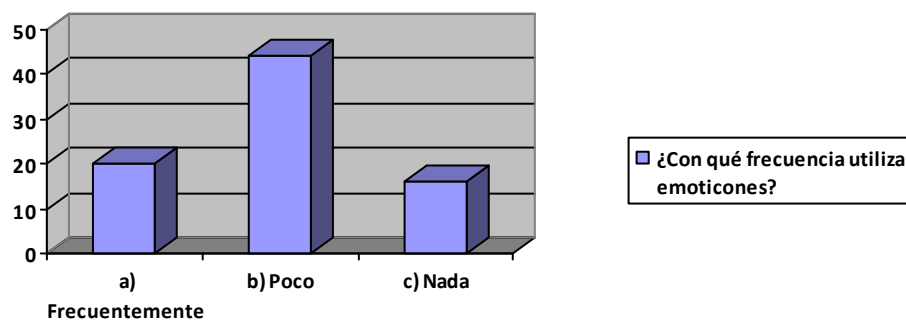
	a) 5-10	b) 11-20	c) 21-30	d) más de 30	e) ninguno
¿Cuántos no recuerda?	41	7	2	1	29



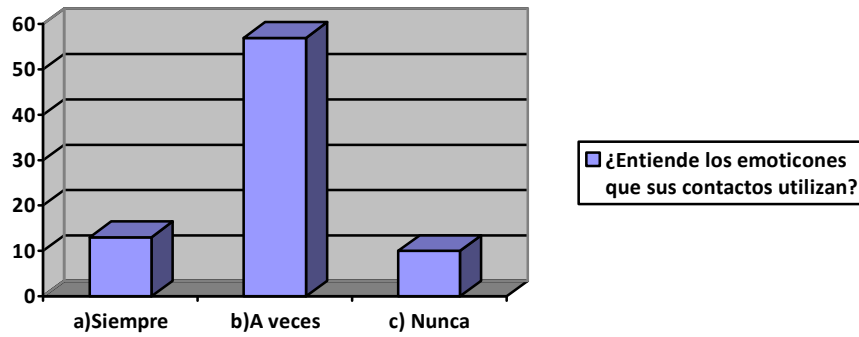
En cuanto al uso de los emoticones, la mayoría de los estudiantes los utilizan como una forma de expresión dentro de MSN, 20 de los 80 encuestados los usan frecuentemente, y 44 los utilizan poco, su utilización está condicionada por lo convencional que sean, pues la mayoría de los encuestados reconoce que frecuentemente no entiende los emoticones que sus interlocutores utilizan durante

el acto comunicativo. Es por esto que se reconoce la importancia de los emoticones, no como elemento central sino complementario de todo el gran universo semiótico que comprende la interacción por MSN.

	a) Frecuentemente	b) Poco	c) Nada
¿Con qué frecuencia utiliza emoticones?	20	44	16

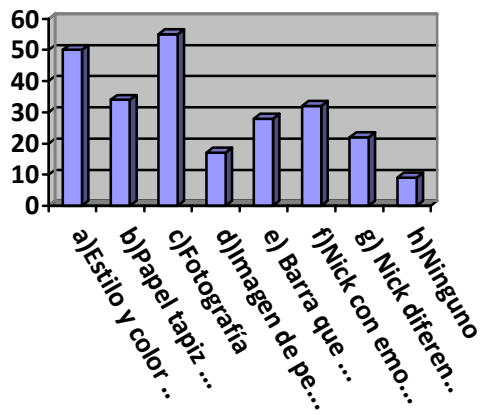


	a) Siempre	b) A veces	c) Nunca
¿Entiende los emoticones que sus contactos utilizan?	13	57	10



La personalización del MSN es uno de los elementos que hacen posible la comunicación por MSN, es la forma en que nos construimos a nosotros mismos y a los demás para iniciar el acto comunicativo. Los elementos más usuales para construir la identidad en MSN son el estilo y el color de la letra, la fotografía, el Nick con emoticones y frases, y la utilización de apodos. Todos estos elementos nos llevan a reconocer la importancia de los elementos semióticos como representaciones de los elementos presenciales que no existen en el mundo virtual.

	a) Estilo y color de letra	b) Papel tapiz o imagen de fondo	c) Fotografía	d) Imagen de perfil según preferencias	e) Barra que muestra ¿qué música está escuchando?	f) Nick con emoticones o frases	g) Nick diferente a su nombre (apodo)	h) Ninguno
¿Ha personalizado su Messenger con?	50	34	55	17	28	32	22	9



¿Ha personalizado su Messenger con?