

“Damitas hermosas por que se esconden?” Cortesía lingüística e imagen en las salas de chat

Luciana Pavez Phillips



UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SISTEMA DE ESTUDIOS DE POSGRADO
FACULTAD DE LETRAS
MAESTRÍA EN LINGÜÍSTICA

2002

DISTRIBUÍDO ELECTRÓNICAMENTE POR EL PROGRAMA EDICE
(ESTUDIOS DEL DISCURSO DE CORTESÍA EN ESPAÑOL)

Departamento de Español, Portugués
y Estudios Latinoamericanos
Universidad de Estocolmo
(106 91) Estocolmo, Suecia.
programa@edice.org
www.edice.org

© Luciana Pavez Phillips, Universidad de Costa Rica, 2002.

© Por la edición electrónica: Programa EDICE, 2004.

MAQUETACIÓN ELECTRÓNICA

Ariel Cordisco
arielcordisco@edice.org

Todos los derechos reservados.

All rights reserved.



The future, whatever else it may be, is always infinitely, flagrantly, more *peculiarly* strange than the products of our imagination.

WILLIAM GIBSON

I think, therefore iMac

PAUTA PUBLICITARIA DE APPLE (1999)

What then makes us one species? Anything? Just our anatomy and physiology? Is *everything* else the product of the Tower of Babel, for better or for worse? Is there nothing which transcends the heterogeneities of culture, language, ethnicity, race, gender, class, nationality, and so on? Is it not, in the end, the formal organizations of interactional practice – conversation preeminent among them – which provide that armature of sociality which undergirds our common humanity?

EMANUEL SCHEGLOFF

ÍNDICE

1. Preliminares	4
2. Introducción	9
Objetivos	14
Corpus y metodología	15
3. Marco teórico	17
¿Por qué pragmática?	17
La conversación coloquial y su análisis	21
La cortesía	30
4. Sobre los chats	42
Mi encuentro con los chats	42
Últimas consideraciones	48
Características generales de los chats	50
5. Antecedentes	66
6. Análisis	82
Chat A – “Topteen”	82
Chat B – “Café”	109
Chat C – “Flood”	137
7. Sobre la netiqueta	159
8. Conclusiones	164
Sobre el chat	164
Sobre la cortesía y la imagen	165
Bibliografía	167
Anexos	170

1. PRELIMINARES

Desde hace unos años, en Costa Rica (y el mundo) se empezó a masificar el acceso a la red mundial de Internet. Inicialmente, constituía un fenómeno más bien reducido. Sin embargo, para 1999, la Internet tenía un amplio impacto en la sociedad mundial. Y con tanto hablar del fin del milenio y de la globalización, habíamos ingresado en la cibercultura. A nuestro alrededor proliferaban cibercafés, direcciones de correo electrónico, direcciones de páginas web, cibernautas, ciberespacios y ciberlocos.

Ante esta situación cabe preguntarse cómo llegamos a tanto *cybertalk*.

La cibercultura surge de una sociedad en la que los medios de comunicación tienen un papel preponderante. Y por otro lado, de un mundo en el cual las fronteras se han ido desdibujando, tanto económica como culturalmente. El mundo globalizado da lugar a una cultura universal: la televisión, la Coca-Cola, los zapatos tenis, la música electrónica, forman parte de la realidad de un adolescente en Noruega, Japón, India y Brasil.

Dentro de este marco, surge la Internet, una red mundial de proporciones quizá inimaginables hace 10 ó 15 años. Acostumbrados como estamos a sentirnos cerca de otros mundos gracias al teléfono, la televisión por cable y el avión, no resulta difícil imaginar el siguiente paso: sentirnos aún más cerca de otros por medio de una pantalla. No nos parece extraño hacer amigos en un *chat room*, pues ya antes existían los amigos por correspondencia. La única diferencia ahora es que la comunicación es prácticamente simultánea y a través de una computadora.

En efecto, tanto *cybertalk* ha cambiado nuestra visión de mundo, nuestro modo de pensar, nuestro vocabulario y modo de expresarnos, nuestras formas de entretenimiento, nuestro acceso a la información, la organización de nuestras ideas e incluso nuestras formas de leer y de relacionarnos con los demás, especialmente la conversación. Ahora todo es electrónico o digital, desde la música hasta las fotos, desde la literatura hasta las compras. Michael Heim (1993) asegura que la computadora se ha convertido en el altar de nuestra era, y ahora todo gira alrededor de ella.

Adentramos en el ciber mundo, nos obliga a intentar definir algunos conceptos, para no perdernos en el torbellino de la información. Heim considera que existen dos términos fundamentales en el ámbito de la computación: *ciber* y *virtual*. El primero es definido como un prefijo muy utilizado en la literatura referida a la realidad virtual. Significa “control, controlar, pilotear”. Proviene del vocablo cibernética (para el cual fue utilizado por primera vez), que se emplea para designar la ciencia de los sistemas que se autorregulan. Con el tiempo, se ha extendido para referirse a los ordenadores y al desenvolvimiento de los seres humanos con éstos. Esta partícula tiene que ver con la realidad virtual, la computación, Internet y los nuevos medios de comunicación.

Virtual significa “algo que no ES verdaderamente, pero que existe COMO SI”; es algo simulado que imita algo real. La realidad virtual intenta convencer al participante de que está en otro lugar verdaderamente, sustituyendo la información que es normalmente percibida por los sentidos por *input* producido por una computadora. Un mundo virtual es una escena (o una experiencia) con la cual el participante interactúa, usando artefactos controlados por computadora. Es un mundo no atado físicamente a la realidad; está compuesto únicamente por información. El ciberespacio contiene muchos mundos virtuales.

Existe otro prefijo de gran relevancia en este campo: *hiper*. Heim lo define como “extendido, que va más allá de”. El hiperespacio es un espacio que se extiende más allá de las tres dimensiones; la hiperrealidad es una realidad que incluye no sólo nuestro mundo inmediato, sino también los mundos virtuales que se nos transmiten por los medios de comunicación.

Ahora bien, otro concepto importante es el del *interface*¹. El *interface* es una forma y un lugar de comunicación entre dos sistemas; designa el punto de conexión entre el hombre y la máquina digital. Es el momento en el cual dos fuentes de información se encuentran ‘cara a cara’ e interactúan (otra palabra favorita de la computación). Esta interacción con el *software* crea una interfase. Es el punto “misterioso y no material” en el cual los signos electrónicos se convierten en información.

¹ Interfase en español. Preferimos el término en inglés, porque contiene la idea de rostro: *face to face*, *interface*.

Entonces, el ciberespacio es una dimensión computarizada donde nos ‘movemos’ entre información y encontramos nuestro camino entre datos. Es un mundo artificial, hecho de información –de palabras– que el sistema produce y que nosotros devolvemos al sistema. Es la unión de la información digital y la percepción humana, la MATRIZ de la civilización, una especie de *Toontown* (como en la película²).

La ciencia ficción, tanto en sus obras literarias como en los filmes, nos proporciona muchos puntos de referencia sobre este tema. De hecho, el término CIBERESPACIO fue creado por un escritor canadiense, William Gibson, en 1984, en su célebre novela *Neuromancer*. Case, el protagonista, es lo que hoy llamaríamos un *hacker*, un terrorista informático que intenta pasarse de listo y es castigado por tratar de burlarse de sus jefes, más listos y mucho más poderosos que él. En el primer capítulo, Gibson describe el mundo anterior de Case:

He’ d operated on an almost permanent adrenaline high, a byproduct of youth and proficiency, jacked into a custom cyberspace deck that projected his disembodied consciousness into the consensual hallucination that was the matrix. (Gibson, 1994: 5)

El ciberespacio es el ‘no espacio’ en el cual el cuerpo ya no importa, es solamente una carga que impide la libre navegación de la mente³.

Benjamin Woolley (1994) describe el ciberespacio como la última gran frontera, en conexión con otro clásico de la ciencia ficción, *Star Trek (Viaje a las estrellas)*. Para Woolley, el ciberespacio es la aniquilación del espacio, y del tiempo. Ambas categorías ya no representan una barrera para el intercambio de la información, para la interacción. El ciberespacio es un entorno con vida propia, un ámbito con nuevas leyes particulares (con

² *Who framed Roger Rabbit?* El protagonista se ve envuelto en un crimen del mundo de las caricaturas.

³ El *ciberpunk*, una corriente de la ciencia ficción, sostiene que en el futuro (no tan lejano ahora) sólo unos pocos grandes y poderosos van a dominar toda la tecnología mundial, y de esa manera a toda la población. (¿Bill Gates es una amenaza?) La tecnología sirve para adormecernos y hacernos creer que estamos bien, pero en realidad estamos atrapados. La “alucinación consensual” que es la matriz, nos ciega. Esta idea está desarrollada en la última gran obra de la ciencia ficción, el filme homónimo, *The Matrix* (1999).

virus, terroristas, etc.). Su poder yace en su capacidad de conexión, en su ‘conectividad’, la cual crea un *continuum* de comunicación internacional instantánea.

Eso es lo que fascina a muchos, y ése es el miedo del ciberpunk...

Por su parte, la cibercultura es la cultura del mundo en que vivimos. La interacción diaria con los universos virtuales del ciberespacio nos convierte en ciberciudadanos. En otras palabras, la cibercultura es “una colección de culturas que existen en, y que son posibles (are made possible by) gracias a la Internet”⁴. La cibercultura implica a todos aquellos individuos que entren en contacto con la red mundial de comunicación, así como también la forma de vida que se organiza en torno a las nuevas tecnologías, y que está rodeada y condicionada por las mismas.

Margaret Morse (1998) nos recuerda que el lenguaje ya no comunica, sino que hace. Sostiene que nuestro mundo actual nos ha hecho desarrollar un gusto por la interacción. Esto empezó con la televisión, la cual hizo al espectador sentirse como un YO que era interpelado por el emisor en la pantalla, y que tenía poder de responder. Para ella, el ciberespacio evoca la magia, pues es una forma de encantar los mundos que crea, así como también la vida diaria; es, además, entretenimiento. La persona se sumerge en el lenguaje mismo, los símbolos de un mapa se hacen cuerpo virtualmente como un paisaje.

Asimismo, Heim (1993) afirma que el procesador de textos crea una nueva relación con los símbolos, el lenguaje y la realidad. Un aspecto importante de esta nueva realidad es el poderoso mecanismo de retroalimentación que subyace en nuestra cultura. Él llama *infomanía* a nuestro deseo por saber más, por hacer todo más rápido, por incrementar insensatamente la productividad y el estrés. Heim recuerda que Ted Nelson, creador de la noción de hipertexto, creía que el procesamiento de textos amplificaría nuestros poderes mentales e incrementaría nuestro dominio del lenguaje.

Ahora se escribe, se conversa y se piensa en la pantalla, y el poder que yace en nuestros dedos nos hace creer que más rápido es mejor, que lo más fácil es instantáneamente de mayor calidad. Sin embargo, Heim asegura que la infomanía disminuye nuestra capacidad de significación. Si lo único que queremos es encontrar

⁴ *What is Cyberculture?*, www.sunderland.ac.uk, consultado en setiembre de 1999.

mucha información, nuestra concentración disminuye, y recogemos solamente fragmentos que no necesariamente tendrán mucho sentido después. Buscamos conocimiento, pero no sabiduría.

In the information age, some people even believe that literacy or culture is a matter of having the right facts at our fingertips.

...

We expect access to everything NOW, instantly and simultaneously. We suffer from a logic of total management in which everything must be at our disposal. Eventually our madness will cost us. There is a law of diminishing returns: the more information accessed, the less significance is possible. (Heim, 1993: 10)

Para Heim, la computadora tiene implicaciones epistemológicas, pues afecta la forma en que representamos lo que sabemos. Puesto que el conocimiento nos llega por una vía distinta, la manera en que absorbemos la información, y cómo pensamos en ella, cambian. Nada queda fijo. Debido a nuestra fascinación por la computadora, el ciberespacio y la realidad virtual, nos hemos alejado de la reflexión, de la búsqueda cuidadosa y del placer de la lectura. La rapidez moderna, que se aleja de nuestra lógica de percibir el mundo y de conocer las cosas, nos ha hecho olvidar nuestros cuerpos y su funcionamiento. Si bien los procesadores de texto y el ciber mundo nos han aliviado en algunos sentidos, han aumentado nuestras presiones en otros.

2. INTRODUCCIÓN

Puesto que el formidable potencial del comercio, y en concreto de la industria informática, se ha puesto en marcha para definir la realidad, necesitamos reflexionar acerca de qué es lo que quieren hacer con ella.

BENJAMIN WOOLLEY

It is not just that language has become perhaps the primary medium of social control and power [...]; language has grown dramatically in terms of the uses it is required to serve, in terms of the range of language varieties, and in terms of the complexity of the language capacities that are expected of the modern citizen.

NORMAN FAIRCLOUGH

Hoy en día, lo dicho hace cinco años ya puede parecernos algo ‘viejo’, si consideramos que todos nosotros nos hemos convertido en *infomaniacos*, tal vez sin darnos cuenta. Los temores del ciberpunk no parecen tomarse tan en serio ahora como hasta hace poco, y el fin del milenio ya es historia. Y es que, conforme avanza el tiempo, nos vamos acostumbrando cada vez más a los rápidos cambios mencionados anteriormente. El impacto filosófico, psicológico y sociológico de este aceleramiento no nos conciernen directamente ahora mismo⁵, aunque sí influyen poderosamente en la manera en que nos relacionamos con las computadoras y, a través de ellas, con nosotros mismos y con los demás.

⁵ La fascinación por la tecnología y la información es un fenómeno que ha crecido de manera acelerada y arrolladora. Es necesario su estudio desde varios enfoques, ya que plantea interrogantes de gran interés y pertinencia a distintas disciplinas, entre ellas la lingüística, la filosofía, la sociología y la antropología.

La Internet está cambiando la forma en que definimos y entendemos la realidad, y también afecta nuestro lenguaje y las formas en que nos comunicamos. Por esa razón, debemos reflexionar acerca de qué es lo que los millones de *usuarios*⁶ de la red están haciendo con el lenguaje en los mundos virtuales. Además, puesto que ‘la red de redes’ está compuesta primordialmente de textos y lenguaje, es preciso estudiar este fenómeno también desde un punto de vista lingüístico. Mi interés en este trabajo se enfoca más hacia la naturaleza lingüística de la red, y específicamente al papel que juega la cortesía en las conversaciones en una sala de *chat*.

La visión apocalíptica del ciberpunk también se puede percibir en el miedo de muchos ante la inminente ‘desaparición’ de las lenguas, condenadas todas a sucumbir ante la invasión del inglés, idioma preferido por la Internet. Lo curioso es que este miedo no se limita a los hablantes de lenguas que no sean el inglés, sino que muchos angloparlantes temen la ‘descomposición’ del inglés mismo.

Es natural que la incertidumbre y lo precipitado de los avances confundan a muchos, pero nos parece un tanto más acertada la visión de especialistas como Crystal (2001), quien afirma que la red abre nuevos espacios de comunicación y creatividad personal, que no necesariamente implican la desaparición de ‘los viejos’. Es decir, la Internet puede ser una amenaza para otros ámbitos, pero no lo es tanto para el lenguaje, dejando de lado, por supuesto, el cambio lingüístico, que sólo para algunos resulta amenazador.

Ahora bien, regresemos a la Internet. Diremos por ahora que se trata de la conexión de varias computadoras entre sí, constituyendo una red internacional de información, un espacio que no es espacio físico, un ciberespacio. De la Internet se ha dicho que es global, pues abarca todo el mundo físico, y universal, por ser por y para todo el mundo (toda la gente que puebla el mundo). Resulta un método práctico de relacionarse

⁶ Privilegiamos este término sobre el de hablante: es el vocablo preferido de la jerga computacional actual, y además resalta el hecho de que los hablantes *usan* el lenguaje para comunicarse (énfasis pragmático).

con la información, las palabras y las personas de diversos lugares: es cómodo, fácil y rápido, siempre y cuando la tecnología a nuestro alcance así lo permita.⁷

La Internet es un espacio virtual construido sobre lenguaje. Una revolución tecnológica y lingüística. Los nuevos mundos, y medios, que pone a nuestro alcance nos embrujan y nos entretienen.

En los últimos años, se han dado cambios drásticos en las formas de convivencia y comunicación en nuestras sociedades. Las nuevas tecnologías se han apoderado de nuestra realidad cotidiana, y hay un creciente entusiasmo por probar las más recientes opciones e incorporarse de lleno al mundo digital (infomanía). Esta ‘invasión’ es muy particular por varias razones:

- Presenta cambios fundamentales en casi todos los aspectos de la vida cotidiana y de las relaciones de los seres humanos.
- Dichos cambios suceden a un ritmo tan acelerado que el ciudadano común no cuenta con suficiente tiempo para asimilarlos adecuadamente, ni para meditar acerca de su impacto a corto y largo plazo.
- Se produce una extraña sensación, en el usuario, de conocer más acerca de cualquier tema, aun cuando la información no sea confiable y se olvide fugazmente. Esto desemboca en una mayor conciencia general sobre el fenómeno –la importancia del conocimiento y el uso del lenguaje como medio de comunicación–; pero, a la vez, se emparenta con una menor conciencia sobre los detalles más específicos, como el significado de los datos que conocemos, y la forma en que verdaderamente nos expresamos mediante la lengua.
- Esta situación contradictoria se extiende a varios ámbitos, y crea también tensión entre las sensaciones y las observaciones de muchos: por un lado, aquellos que ven en la Internet y sus usos un monstruo amenazante que

⁷ Sabemos bien, como habitantes de un país un tanto olvidado como el nuestro, que estamos atrasados en la carrera de la tecnología. Y no ignoramos, junto con Crystal, el hecho de que la Internet no es tan universal como la suponen.

acabará con ‘el mundo como lo conocemos’, con nuestras relaciones, nuestra libertad, nuestro pensamiento, nuestro idioma, etc. Por otro lado, lo que aseguran, llenos de optimismo, que Internet mejorará nuestras vidas, nos librerá del trabajo, nos hará ricos, mejorará todas nuestras capacidades, etcétera.

Esta revolución informática (si lo es), ha llegado hasta nuestras formas de conversar, que ahora también se diversifican. Pero ¿cómo son estas nuevas conversaciones *en línea*? ¿Existe una estructura propia de la conversación por Internet? ¿Qué la caracteriza? ¿Y a los usuarios de estos espacios comunicativos? ¿Cuál es la dinámica de esta interacción? ¿Para qué *chatear*? ¿Por qué son tan populares estos sitios? ¿Para qué participar en conversaciones altamente caóticas, temáticamente difíciles de comprender, con extraños que podrían estar mintiendo sin cesar? ¿Se expanden o se encogen nuestras opciones al hablar por Internet? ¿Existen ventajas en esta interacción?

Y también, en cuanto a la naturaleza de la interacción en las salas de chat: ¿es mero entretenimiento, o se busca una íntima convivencia entre individuos? ¿Es simplemente una nueva moda, una locura pasajera, o cambiará verdaderamente algo? La impersonalidad, la seguridad de hablarle a una pantalla, el distanciamiento y el aislamiento de los individuos, ¿reemplazarán el contacto cara a cara?

Mucho se ha dicho sobre el chat, y en la conversación cotidiana se escuchan comentarios muy diversos. En algunos casos, no se tiene claro para qué sirve. Si es una forma ‘segura e inocente’ de coquetear con extraños / extranjeros, otra manera de ‘pasar el rato’, un mecanismo de defensa para huir de la soledad en la que el mundo moderno nos encierra, un instrumento para hacer amigos en todas partes, una excusa para no tener que hablar con personas en el mundo ‘real’ y evitar ‘verdaderas’ relaciones, un último intento por conseguir una pareja para aquellos que creen haberlo hecho todo, etcétera.

Nos resulta de interés analizar la interacción en el chat debido a las siguientes razones:

- El carácter casi exclusivamente textual y lingüístico de estos intercambios invita (e incluso obliga) al lingüista interesado en la conversación a estudiarlo.
- Permite la observación óptima de los hablantes y sus datos sin la intervención del investigador.
- Presenta una serie de particularidades lingüísticas de gran interés.
- Los intercambios se llevan a cabo con múltiples participantes (a veces más de diez personas), las secuencias están desordenadas, no hay hilos temáticos muy definidos, varias conversaciones se intercalan unas en otras, y los usuarios parecen disfrutarlo.
- Predominan los juegos lingüísticos y tipográficos y el humor en general.
- Las normas ortográficas son otras; la mayoría de las nociones tradicionales de conversación quedan modificadas de alguna manera.

Dentro de los estudios lingüísticos, la pragmática se destaca como la rama que toma en cuenta al hablante y su situación comunicativa; estudia el lenguaje en relación directa con sus ‘usuarios’. Por eso nos parece adecuada esta disciplina para analizar el fenómeno de la conversación virtual. Queremos abordar el tema teniendo en cuenta principalmente a los usuarios del chat: qué hacen ellos con el mundo (y el lenguaje) del chat, y qué hace él con ellos.

Además de estudiar, desde el análisis de la conversación, la estructura general de los intercambios comunicativos en Internet, creemos interesante tratar el tema de la cortesía y el papel de la imagen social⁸ en las salas de chateo. ¿Qué hace el hablante en un mundo en el cual su receptor es su propia pantalla, y la única imagen que recibe de aquél son sus palabras? ¿Serán éstas una imagen social puramente lingüística? ¿Se encuentra,

⁸ Utilizamos el término como traducción del concepto de *face*, usado en pragmática, en el marco de los estudios de cortesía, para referirse a la reputación de un individuo en la sociedad y la imagen que éste proyecta. (cf. infra, *Marco teórico*)

entonces, el emisor ante un receptor sin imagen, o bien, sin cara (*face*)? ¿Cómo se reemplaza entonces aquello que hace falta?

Dentro del estudio de estas comunidades virtuales, también cabe preguntarse: ¿existen reglas específicas de convivencia, y de cortesía? (¿La ‘netiqueta’, *netiquette*?) Y si las hay, ¿cuáles son y cómo se justifican? ¿Existe un sentimiento de grupo y de pertenencia? ¿Se puede hablar de la identidad lingüística de una comunidad virtual?

El estudio de las relaciones humanas a través de Internet, y su relación con el lenguaje, apenas comienza, y son muchas las interrogantes que nos plantea. Intentaremos responder a algunas de las que consideramos más pertinentes ahora, cosa que, al igual que nuestro mundo de hoy, puede cambiar muy pronto.

OBJETIVOS

PRINCIPAL

- ◆ Describir, mediante la pragmática y la teoría de la cortesía, la interacción conversacional en las llamadas ‘salas de chateo’ de Internet.

ESPECÍFICOS

- Estudiar la estructura general de la conversación por computadora: inicio, cambios de tema, final.
- Analizar el papel de la cortesía en estos intercambios: qué estrategias se emplean y qué principios rigen la interacción.
- Detallar el concepto de *face* (imagen social) que está en juego al conversar en un *chat*.

CORPUS Y METODOLOGÍA

El corpus consta de 3 distintas conversaciones, entre 140 y 240 líneas cada una⁹, que se grabaron en el transcurso de varios meses. El material se obtuvo mediante el ingreso a las salas en distintas horas, generalmente de la noche, y en diversos días. La recolección no se llevó a cabo en ningún orden en particular; se hizo más bien al azar: se conectaba a los sitios, se escogía la sala y se comenzaba a grabar. Se participó mínimamente en dichas interacciones (una o dos líneas, en pocos casos, generalmente para acelerar el flujo de la conversación), y se ignoraron las contribuciones de la investigadora.

Todas estas conversaciones se llevaron a cabo en sitios de chat dirigidos a todo el mundo hispanoparlante. Se hizo lo posible por incluir material de usuarios costarricenses mediante la búsqueda de salas correspondientes a Costa Rica¹⁰. Sin embargo, debido al carácter abierto de estos lugares, pronto se hizo obvio que la proveniencia del hablante era difícil de determinar en forma segura, y no siempre era relevante. Las normas de cortesía cambian en Internet según el sitio en el que la persona ingrese, y no dependen ya tanto de su pertenencia a una comunidad física de habla, en oposición a las comunidades de habla virtuales. De todas formas, en algunas ocasiones se utilizó un criterio léxico y temático para identificar a los posibles usuarios costarricenses.

Se visitaron tres sitios distintos de Internet, con el afán de lograr una caracterización un tanto más general del lenguaje en una conversación digital. El material se obtuvo de: www.elchat.com, www.planeta.tierranet.com, www.latinmail.com.

Las grabaciones se mantuvieron sin cambios, para respetar las contribuciones originales de los participantes, y los signos que para ellas escogieron. Para el análisis fue necesario acercarse a las conversaciones de varias maneras. En primer lugar, atendiendo al guión general de la interacción; es decir, tomando en cuenta todas las interacciones

⁹ Se contarán las conversaciones en líneas de texto debido a la dificultad de medir la duración ‘real’ de la interacción en minutos. Cada intercambio en un chat está sujeto a diversos aspectos (velocidad de la conexión, tipo de *software* utilizado en el sitio, actualización de programas por parte de los usuarios, etc.)

¹⁰ La mayoría de los sitios de chat internacionales ofrece distintas salas; antes de ingresar, el usuario escoge dónde ‘entrar’. Una categoría muy común es la de *Países*.

presentes, en el orden de aparición en la pantalla. En segundo lugar, cada una de ellas se dividió en secuencias, y se ‘acomodó’: se separaron las intervenciones que no eran pertinentes en cada secuencia, pero no se alteró la sucesión dentro de la secuencia. Luego, el estudio se concentró en las secuencias con más datos interesantes, según la investigadora, en relación con la cortesía.

Asimismo, en ocasiones resultó provechoso agrupar todas las intervenciones de un mismo hablante en la conversación, para determinar la imagen social que proyectaba y su relación con las imágenes de los demás. Esto también porque, en varios chats, muchos hablantes no reciben respuesta a sus contribuciones, pero continúan participando con el afán de encontrar interlocutores.

3. MARCO TEÓRICO

¿POR QUÉ PRAGMÁTICA?

What is or is not the case is only marginally relevant to the purpose of conversation; language use, of which conversation is such an egregious instance, is not about cases or facts or truths as such, but about what people think and feel, or think and feel others think and feel about cases, facts or maybe even truths; in short, about the world in which they live, and about their lives in this world.

JACOB MEY

Partiendo de la base de la pragmática, se analizarán las interacciones de los usuarios de los chats como una conversación, debido a que esa es la función social y lingüística que cumplen. Si bien se ha discutido la naturaleza intermedia e híbrida de estas salas de Internet, pues representan conversaciones puramente textuales –escritura oralizada, o habla hecha imagen–, partimos del supuesto de que son intercambios semejantes a los encuentros casuales cara a cara, y utilizaremos el marco teórico correspondiente a estos análisis.

No ignoramos las diferencias, las cuales se perciben inmediatamente. Concordamos con Crystal (2001) y Yus (2001) en que estamos ante una nueva forma de comunicación, la cual tiene sus características y funciones propias, y representa un paso intermedio entre lo escrito y lo oral. Sin embargo, más que las características propiamente textuales de los chats, nos interesa estudiar aquellas características lingüísticas que nos ayuden a dilucidar cómo es que los usuarios utilizan el lenguaje en la red, con qué fines y por qué razones. Es claro que existen diversas limitaciones, de las cuales hablaremos más adelante, en la conversación por la pantalla. Pero a pesar de eso, el número de personas que usa esa forma de comunicación es muy alto. Debe haber una razón para eso, y la pragmática debería poder acercarnos a ella.

Al respecto, Jacob Mey en *Pragmatics* (1996), afirma que el análisis de la conversación, y la pragmática en general, están intrínsecamente unidos con el quehacer de las personas y su uso del lenguaje cotidianamente; éste, al igual que las demás actividades humanas, no puede explicarse ni comprenderse de una manera aislada. Es decir, la pragmática no debe olvidar la dimensión social del lenguaje y, lo que es más, debe partir de ésta.

El eje de todo estudio pragmático es el hablante ubicado dentro de un contexto social específico, el cual le permite usar el lenguaje de determinada forma, y a la vez lo restringe a utilizarlo de esa forma. El analista debe poder entender todas estas fuerzas que están presentes al hacer un enunciado, y esto de una manera un tanto más subjetiva que en otras áreas de la lingüística: puesto que no se puede medir de manera científicamente exacta, la pragmática debe ponerse en la posición del hablante, aunque sea parcialmente. Debe ver el mundo como lo ve un hablante específico en una situación específica.

El mundo de la pragmática es un mundo de usuarios, dice Mey. Y decimos usuarios porque, según la terminología actual de los sitios de chat, los hablantes han dejado de serlo, para convertirse ahora en *usuarios*. ¿Podría esto significar que los participantes son más conscientes de que están USANDO el lenguaje en una sala de chat –jugando con él y reinventándolo? No podemos saberlo aún, pero podemos suponer que en cierta medida sí. El hecho de tener que ‘transcribir’ ellos mismos sus palabras, escogiendo para ello los símbolos que crean adecuados para sustituir los variados matices que el tono de voz y la mirada les dan a los enunciados, los hace llevar la conversación a otro nivel.

El mundo es también un mundo de personas, y el lenguaje, una vez creado, determina nuestra manera de percibirlo. Mey trae a colación dos preguntas conocidas y de difícil respuesta: ¿es la sociedad la que influye en nuestro uso de la lengua, o es nuestro uso de la lengua el que influye en la constitución de nuestra sociedad? Él contesta de una manera sencilla, con otra pregunta: ¿qué importa, y por qué habría de importarnos? El ser humano se define en el lenguaje y en la sociedad. No podemos separar uno del otro, y los dos siempre coexistirán mientras haya humanos.

The world as an abstract [...] prior to creation, cannot have been of much interest to anybody, except the Creator. Rather, it is the world as it is populated by humans, and conceptualized by humans that has our interest [...] It is only in re-creation that the creation truly comes to life; in this sense, all our lives are one long, uninterrupted re-creative activity. However, this process of re-creation is not a literal one: we don't 'remake' the world in its physical shape; instead, we use our instruments of consciousness, first and foremost our language. (1996: 312)

La pragmática se interesa por el lenguaje en uso, y por el hablante en contexto. Puesto que los hablantes usan los sitios de chateo como salas de conversación informal, los intercambios que allí se llevan a cabo se analizarán como conversaciones.

Mey afirma que existen dos enfoques distintos en el análisis de la conversación: el que se centra en el contenido, y el que se centra en los aspectos formales. El primero se interesa por los temas tratados y cómo se introducen en la conversación, y el segundo, por la forma en que funciona la conversación y su estructura.

Dentro de los aspectos formales, se deben citar en primer lugar los turnos y los mecanismos de toma de turnos. Para Mey, un turno representa la unidad básica de la conversación, un cambio en la dirección del habla. Existen pausas naturales en toda conversación, las cuales representan un LAT –lugar adecuado para la transición–, es decir, el cambio de turno. Los oyentes, quienes no están ‘en escena’ (*hold the ‘floor’*), no son espectadores silenciosos, sino que participan mediante ‘afirmaciones de atención’ (*‘back-channelling’*) mientras esperan su turno.

Mey afirma que parte del saber administrar una conversación tiene que ver con la habilidad de adivinar lo que sucederá después, o cuándo será (o podrá ser) mi próximo turno. Existen algunas estructuras que son ‘señales de cambio de turno’. Los pares de adyacencia –dos enunciados seguidos que constituyen un intercambio conversacional unido por la misma fuerza ilocutiva o intención–, por ejemplo, son generalmente predecibles, en el sentido de que, dada la primera parte del par, la segunda es de esperar.

Los LAT también pueden ser anunciados por cambios en la rapidez de habla, por la entonación o por patrones de selección de palabras. Dentro de estos últimos se encuentran marcadores típicos de un final, o la intención de darle un final a la conversación. Estos

‘inicios de cierre’ (*‘opening up closings’*), muchas veces marcadores discursivos como ‘bueno’, funcionan como mecanismos que anuncian el cierre de la conversación, o como presecuencias.

Las presecuencias siempre preceden una secuencia conversacional; sirven como herramientas formales que le dan la oportunidad al hablante de asegurarse de que la secuencia que desea utilizar más adelante sea efectiva. Es decir, si el hablante desea invitar a una persona al cine –la secuencia sería esa invitación–, por lo general se asegura antes de que su invitación no será rechazada, preguntando al oyente si tiene planes para el fin de semana –la presecuencia de la invitación–. Esta situación se da porque, en el par de adyacencia invitación-respuesta, la respuesta esperada (el par preferido) es la aceptación y no el rechazo. El hablante desea recibir la respuesta preferida.

Ahora bien, las partes de los pares de adyacencia normalmente deberían ir una después de la otra, constituyendo un mismo intercambio. Sin embargo, esto no siempre sucede. Muchas veces, por diversas razones, los pares se interrumpen y se inserta otra secuencia entre uno y otro miembro de un par, e incluso algunas primeras partes pueden quedar sin complemento.

Según Mey, es difícil separar el análisis estructural de la conversación del análisis temático de ésta, puesto que las unidades formales se encuentran relacionadas con las intenciones y con los contenidos de la conversación: un par de adyacencia se define tanto formal como temáticamente, por ejemplo.

LA CONVERSACIÓN COLOQUIAL Y SU ANÁLISIS

[...] whatever happens to be the outcome is the most important aspect of any situation [...] whatever is answered is 'the' answer [...] it is the conversation analyst's task to find out what this answer means, rather than to rule a particular answer 'out of order'.

JACOB MEY

Al hablar no se puede tachar y volver a empezar, la única manera de «corregir» es seguir hablando ...

AMPARO TUSÓN

¿Por qué y cómo analizar una conversación? Existen varias razones, según el punto de vista que se favorezca. Nosotros, como hemos afirmado, enfocaremos la conversación desde la pragmática, pero eso no significa que este acercamiento será exclusivo.

Al respecto, Schegloff (1999) trae a colación el hecho de que, en varios de los estudios sobre el discurso, se han enfocado las diferencias y no los puntos en común de las formas discursivas en distintas situaciones. Especialmente, se le ha dado énfasis a la diversidad en cuanto a rasgos identitarios de los participantes (cultura y lengua, género, nacionalidad, raza, religión, etc.). Este predominio ha hecho que también se resalten los malentendidos que descansan en esa diversidad.

Sin embargo, para el autor es obvio que estas diferencias se realizan en el marco de interacciones 'masivamente' estables. Sólo a través de esta rutina y estabilidad pueden los estudiosos del discurso notar los malentendidos que se han convertido en su preocupación principal.

Las características de la identidad de un individuo lo diferencian de otros como miembro de una comunidad, y lo pueden agrupar en distintos tipos de categorías de membresía. Pero, debajo de ese conjunto de categorías, debe existir el reconocimiento tácito de un ‘universo discursivo’ a partir del cual y dentro del cual la diversidad adquiere importancia.

[...] I mean the ‘universe of discourse’ which allows us to travel even among those with whom we share no language, and still get by –however clearly set apart we may be from their discourse community. I mean the universe of discourse –or of discourses– which undergirds our interaction as members of a single social species –humankind. I mean talk-in-interaction in general and, in particular, conversation, which is increasingly a focus of special interest when the rubric ‘discourse’ is invoked. (406)

Entonces, a pesar de todas las diferencias superficiales que pueda haber entre un individuo y otro, y de una forma de interacción comunicativa a otra, hay algo que nos permite relacionarnos con las demás personas a través del habla. Schegloff afirma que la conversación es un tipo de habla en la interacción (*talk-in-interaction*), la cual es posible gracias a la orientación de los participantes hacia estructuras genéricas conversacionales (por ejemplo la toma de turnos), y a su puesta en práctica.

Toda intervención de un participante en la interacción comunicativa debe ser apreciada en su carácter de acción social; representa la orientación del individuo hacia las dimensiones estructurales pertinentes sobre las cuales se construye el episodio. El análisis estructural de una conversación debe entonces también ayudar a comprender los sentidos que la subyacen: es un instrumento que permite descubrir cómo los participantes ‘arman’ la interacción, y también cómo la comprenden.

La sociedad, incluso tomando en cuenta la diversidad de categorías de miembros que contiene, es posible gracias a que existen prácticas estables que son la base de toda interacción. Schegloff concluye:

[...] instead of thinking only or primarily of types and categories of persons and identities, mediated by evanescent lines of communication, perhaps we can also –

or instead– think of structures of interaction as the recurrent structures of sociality, which recruit constantly shifting cohorts of participants to staff the episodes of conversation and other forms of talk-in-interaction which they organize. Because there is no escaping divergent interests, beliefs, commitments or projects among humans, these structures of sociality will have among their recurrent events the expression of such divergences –realized as conflict, disagreement, misunderstanding, and the like, and their trajectories of channeling, reconciliation, triumph and loss. [...] But as students of discourse and its employment in practical action, we need always to bear in mind the invisible ‘eight-ninths of the iceberg’ below the surface of ready visibility which sustains that which commands our attention –the solid, stable, binding structures which supply the meaningful context for what appears to separate us. (427)

Concordamos con Schegloff acerca de la existencia de estructuras altamente estables que son invocadas al interactuar con otros, especialmente cuando nuestra meta es comunicarnos, “hablar con alguien” y “hacer amigos” (razones privilegiadas por los usuarios del chat). De otra manera, en el caos conversacional que podría esperarse en un chat, y tomando en cuenta la cantidad de divergencias identitarias presentes, nadie podría entender nada, y sería un fracaso.

Para Tusón (1997), mucha gente piensa que la conversación espontánea es caótica debido a que carece de preparación. Sin embargo, resalta lo organizadas y sistematizadas que suelen ser estas interacciones.

[...] una de las características fundamentales de la conversación espontánea es su «indeterminación». Ni el tema, ni el número de participantes, ni la distribución de los turnos de palabra, ni la duración de cada turno o de la misma conversación en su conjunto se especifican previamente. Es, por lo tanto, un tipo de interacción muy flexible, en la que se pueden producir cambios de tema, de tono, de número de participantes, etc. Sin embargo, [...] lo que resulta altamente interesante es que, a partir de unas coordenadas indefinidas y cambiantes, que podrían producir simplemente caos, existen técnicas para la distribución de los turnos, apenas se producen solapamientos y, cuando aparece un problema, los hablantes despliegan mecanismos para su reparación. (69)

Para la autora, es necesario que las personas que deseen participar en una conversación lo demuestren; deben comprometerse a actuar según las reglas de

interacción. En general, la forma más clara de comunicar mi deseo de conversar sería saludando a otra persona. Otra manera de hacerlo es preguntando algo, casi cualquier cosa (dependiendo del contexto), para invitar a mi futuro interlocutor. También se podría recurrir a las exclamaciones, para llamar la atención del otro. La experiencia de los participantes les permitirá interpretar estas estrategias como intenciones conscientes de conversar, y les hará posible usarlas apropiadamente.

Una vez iniciada una interacción, los hablantes empiezan a negociar los rasgos que compondrán esa conversación específica: el tono (grado de formalidad), el tema, las finalidades de los participantes y los papeles de éstos, las presuposiciones que servirán de base, el conocimiento que se tomará como compartido, la “cara” que presentarán, “la imagen que queremos ofrecer a los demás” y la que “estamos dispuestos, de entrada, a aceptar de los demás” (42). A lo largo del intercambio, estas categorías se indicarán mediante señales verbales y no verbales, principalmente la *selección* de una forma y no otra. Asimismo, para mantener la conversación los hablantes deben continuar negociando en cuanto a qué temas elaborar, cuándo y cómo cambiar de tema, cómo distribuir los turnos, cuándo variar los papeles e imágenes de los participantes, así como sus finalidades.

Finalmente, también para acabar la conversación deben ponerse de acuerdo los participantes. Generalmente se manifestará la intención de cerrar, luego se aceptará este ofrecimiento para proceder a las despedidas y el cierre. Este orden se respeta generalmente en las conversaciones, no importa el grado de informalidad. De no darse esta sucesión, o cuando se interrumpe por alguna razón, los hablantes perciben el ‘error’. Igualmente, las conversaciones en los chats tienen un orden; aún nos resta describirlo con mayor detalle, para lo cual los comentarios de esta autora resultan útiles en muchos aspectos.

[...] los hablantes han de desplegar toda una serie de habilidades y estrategias en el transcurso de la conversación con el fin de ir dotando de sentido al material verbal y no verbal que se va produciendo. Durante una interacción, el proceso de negociación es incesante; cada vez que uno de los participantes realiza un movimiento en un sentido para cambiar o mantener alguno de los parámetros de la situación, el resto de los participantes tiene que reconocer ese movimiento y manifestar su aceptación o su rechazo. Y las propuestas de mantenimiento o de cambio, así como las reacciones a dichas propuestas que se producen en el transcurso de la actividad conversacional muchas veces se manifiestan de forma indirecta o implícita, de tal manera que quienes participan en el intercambio

tienen que realizar continuas inferencias para que la conversación se desarrolle con «normalidad», para lo que necesitan compartir todo un conjunto de estrategias y habilidades de tipo cognitivo y pragmático. (53)

Antonio Briz Gómez (1998) incluye distintas unidades en la estructura de la conversación. Los turnos se enmarcan en unidades mayores: las intervenciones. Para que exista un cambio de turno no basta un cambio de hablante, sino que el interlocutor debe reconocer y aceptar el cambio para que su participación se considere un turno.

El intercambio se compone de dos intervenciones sucesivas, una de inicio –la cual provoca el habla posterior del oyente–, y otra de reacción –la aceptación del interlocutor a reaccionar ante el enunciado precedente–. El intercambio mínimo prototípico es el par de adyacencia, dos intervenciones que tienen una relación de pertinencia condicional. La interacción incluye varios intercambios sucesivos, y está compuesta por unidades temáticas o secuencias. Está delimitada por una secuencia de apertura y una secuencia de cierre.

Briz afirma que la estructura de la conversación se organiza de manera jerárquica. Entonces, si la interacción es la unidad superior, el enunciado o acto de habla es la unidad mínima. Así como los turnos, los actos pueden ser de inicio o de reacción. La intención de los primeros sería provocar la respuesta del otro –cederle el turno–; las ‘peticiones de retroalimentación’, como el marcador *¿verdad?*, sirven para controlar el contacto y llamar la atención del interlocutor. Los actos reactivos, por su parte, presentan una respuesta o toma de posición ante un enunciado anterior.

El autor recuerda que generalmente buscamos, al conversar, no simplemente actuar sobre algo, sino especialmente *interactuar* con otras personas. Su énfasis está en la conversación coloquial, la cual no es definida como un registro específico. Cualquier tipo de comunicación puede ser más o menos coloquial, según la mayor o menor presencia de “rasgos coloquializadores”:

- Participantes con relaciones de igualdad (social o situacional)
- Conocimiento y presuposiciones compartidos

- Cotidianidad de temas (no especializados)
- Marco discursivo familiar

El registro coloquial se define, a su modo de ver, mediante los siguientes rasgos:

- Planificación sobre la marcha (espontaneidad)
- Finalidad interpersonal (socializar; comunicación fática)
- Tono informal

Por su parte, la conversación tiene las siguientes características:

- Interacción en presencia (cara a cara)
- Inmediatez (yo, aquí, ahora)
- Toma de turnos no predeterminada
- Dinamismo (alternancia inmediata de turnos)
- Cooperación en cuanto a temas e intervenciones de otros

Briz distingue entre conversaciones coloquiales prototípicas y periféricas, dependiendo de la cantidad de rasgos que comparta con esas dos descripciones. Según su definición, el *chat* sería una forma prototípica, pues suponemos que los participantes la asumen como

[...] una conversación no preparada, con fines interpersonales, informal, que tiene lugar en un marco de interacción familiar, entre iguales [...] que comparten experiencias comunes y en la que se habla de temas cotidianos. (1998: 43)¹¹

¹¹ Las salas de chat siempre tienen un 'nombre'; en general, éste se refiere a la edad de los hablantes, a su país o al tipo de relación que se supone se establecerá en la interacción (Amigos, Amor, etc.). Esto supondría experiencias y expectativas comunes. En cuanto a la igualdad de los participantes, ésta en general se presupone. Los demás rasgos sí están muy evidentemente presentes en la conversación en chats.

Para Briz, el discurso es estratégico, y el “éxito” de la comunicación no sólo descansa en la codificación y decodificación acertadas de un mensaje, sino también en su adecuación y efectividad de acuerdo con “la mostración e interpretación de la meta o propósito” (49). De hecho, él resume toda interacción en el proceso “yo ahora, aquí y en estas circunstancias con la intención de..., digo, argumento y negocio contigo, y tú recibes e interpretas (aceptas o no) ahora, aquí y en estas circunstancias, el enunciado (mi intervención)”.

Dentro de la descripción que hace el autor de la conversación coloquial, se refiere también al tema de la cortesía. En un primer acercamiento, aquella podría parecernos descortés; pero al analizarla dentro de un contexto situacional definido, y tomando en cuenta la meta de los participantes, muchas veces esa descortesía superficial se esfuma.

[...] del mismo modo que algunas de las transgresiones de las máximas de cooperación se explican por máximas de cortesía, los supuestos delitos contra estas últimas se explican por el principio de situación, de pertinencia comunicativa. Claro que, si tales transgresiones están reguladas por ciertos principios, error sería continuar llamándolas transgresiones. (1998: 51)

Además, asegura el autor que existen distintas estrategias que los hablantes usan en la conversación coloquial, muchas veces inspiradas debido a la falta de planificación y control de la emisión. Entre ellas están las sintácticas (1-8) y las contextuales (9 y 10):

1. Sintaxis concatenada (enunciados acumulados)
2. Parcelación (narración detallada de hechos en un intento por darse a entender inmediatamente y asegurar interpretaciones adecuadas)
3. Rodeo explicativo (información no avanza rápidamente)
4. Redundancia (repetición y reelaboración constantes como recursos de cohesión o realce expresivo)
5. Unión abierta (enunciados unidos sin ataduras sintácticas; facilidad para reformular, comentar, desviarse del tema y volver, etc.)
6. Conectores pragmáticos (conexión discursiva y contextual)
7. Orden pragmático (palabras ordenadas según función pragmática)

8. Estilo directo (relatos dramatizados vivifican acciones pasadas)
9. Elipsis y deixis (alta presencia del yo, redundancia pronominal)
10. Enunciados suspendidos (oyente completa sentido según el contexto; resaltar una parte del enunciado)

En cuanto al léxico, Briz anota que el uso restringido de unidades léxicas aumenta su capacidad de significación, para lo cual muchas veces se recurre a la extensión semántica. También, hay gran cabida en la conversación coloquial para términos de moda o del argot.

Por otra parte, la conversación coloquial sería altamente afectiva; en la relación solidaria y familiar de estos intercambios, muchas veces el hablante busca *afectar* a su oyente y subraya su presencia (según Briz, esto sería una “descortesía codificada”). No se interpretaría como inapropiado este comportamiento debido al marco de familiaridad. Las reglas de cortesía y el principio de cooperación se violan constantemente en la conversación coloquial. Para Briz (en el contexto de hablantes de nacionalidad española) esto sería consecuencia de que estas interacciones son ‘directas’; las acciones se interpretan como corteses o no según la situación.

“El fin justifica los medios lingüísticos” (163).

En Briz (2000), se destaca también el fenómeno de la superposición de intervenciones. Esto ya había sido abordado en Briz (1998), pero no lo comentamos anteriormente debido a que, como se verá más adelante, en la conversación de los chats no existen las superposiciones propiamente dichas. Si éstas son instancias de habla simultánea entre los participantes de la interacción, entonces sería físicamente imposible que sucedieran de la misma manera en la conversación escrita de los chats. Los enunciados de cada participante aparecen siempre claramente espaciados en la pantalla. Sin embargo, aquí nos interesa reproducir un aspecto que Briz (2000) destaca sobre la superposición, y esto porque, al ser de gran relevancia en la conversación coloquial, de alguna forma deberá sustituirse su función en las salas de chat.

[...] la superposición no [es] sinónimo de interrupción. Más aún, en la conversación coloquial el habla simultánea se interpreta como marca de acuerdo,

de aceptación, de colaboración y cooperación con lo que se está diciendo, de atención, del interés con que se sigue la negociación, etc. Y, sin duda, es un fenómeno sobre el que planean los rasgos definidores de la interacción coloquial: la cotidianidad, la informalidad, la relación de igualdad entre los interlocutores, el fin interpersonal... (242)

Pomerantz y Fehr (2000) proponen un método para analizar las conversaciones. Para ellas, el objetivo principal en este tipo de estudios debería ser el de aclarar cómo se producen y comprenden los actos de cada participante, y no tanto explicar la manera en que el lenguaje se organiza como hecho “analíticamente separable”. Concuerdan con Schegloff (1999) en que la lengua se usa “para poner en práctica acciones sociales” (104).

Su propuesta consiste en ‘contestar’ cinco preguntas en el análisis; la respuesta puede llevarse a cabo en orden (cada elemento por separado) o no (varios a la vez o en orden distinto).

1. ¿Qué me interesa? Seleccionar una secuencia: buscar límites identificables, como el inicio de un tema.
2. ¿Qué acciones se llevan a cabo? ¿Qué hace el hablante? Caracterizar la producción y la comprensión de los interlocutores, y relacionar unas acciones con otras.
3. ¿Cómo formula y emite la acción el hablante? ¿De qué manera esta formulación (empaquetamiento) facilita alguna interpretación? Considerar las opciones que se presentan al hablante para emitir la acción y al interlocutor para interpretarla; determinar cómo puede influir la escogencia de un empaquetamiento sobre otros, cuáles consecuencias conlleva dicha escogencia para la interacción, y qué puede haber determinado esta preferencia.
4. ¿Cómo favorece la estructura de los turnos ciertas interpretaciones y temas? Describir detalladamente cada turno en relación con el hablante: obtención del turno, tiempo de inicio, finalización y elección (o no) del siguiente hablante.
5. ¿Cómo determina el empaquetamiento de las acciones las posiciones de los hablantes? ¿Qué obligaciones, derechos y expectativas se detectan a partir de su discurso? Comprobar si la manera de llevar a cabo las acciones implica ciertas identidades, papeles o relaciones para los participantes.

Estas preguntas nos parecen valiosas, y servirán de guía para nuestro análisis.

LA CORTESÍA

It may seem surprising when you first think about it, but politeness very often occurs where there is a difficulty of some kind.

PETER GRUNDY

Universal human nature is not a very human thing. By acquiring it, the person becomes a kind of construct, built up not from inner psychic propensities but from moral rules that are impressed upon him from without. These rules, when followed, determine the evaluation he will make of himself and of his fellow-participants in the encounter, the distribution of his feelings, and the kinds of practices he will employ to maintain a specified and obligatory kind of ritual equilibrium.

ERVING GOFFMAN

El concepto de imagen social proviene de los estudios de Erving Goffman (1967) sobre la interacción cara a cara. Él se basa en las expresiones idiomáticas del inglés a) *to save face*, b) *to lose face* (entre otras), referidas a situaciones en las que un individuo públicamente se asegura de dar una buena impresión, en la primera, o es puesto, también públicamente, en una situación ridícula o embarazosa, en la segunda. Goffman parte de estos usos comunes de la palabra ‘cara’ para hacer evidente la importancia que tienen en la interacción las reglas sociales y las relaciones entre los participantes. La constante referencia a alusiones folclóricas y frases idiomáticas sobre la ‘cara’ con la que una persona se enfrenta al mundo, demuestra que la imagen pública de los individuos es un factor central de la conversación cara a cara.

En primer lugar, Goffman describe los encuentros sociales como instancias en las que todo individuo parece estar actuando según una línea¹², un plan o guión. De esa manera, establece su posición en la conversación. La línea es un patrón de actos mediante los cuales un hablante expresa su punto de vista con respecto a la situación y, a través de éste, su evaluación de los participantes en ella, especialmente de sí mismo. Las personas, aun sin quererlo, adoptarán alguna línea en el discurso, y los demás asumirán que han tomado esa posición de una manera más o menos deliberada. Para poder encargarse de las respuestas de otros a sus contribuciones, todo hablante debe tomar en cuenta la impresión que de él se puedan haber formado los demás (Goffman 1967: 5).

A partir de esta actuación del hablante en la interacción, el autor define *face* como una imagen que se construye mediante las percepciones de otros acerca de mí mismo. Es una manera de presentarme públicamente como miembro de una sociedad, y como miembro que respeta las reglas sagradas de la interacción, al tener en consideración la imagen que de mí se han hecho los demás. Recordemos que para Goffman el hablante es un actor que asume un papel, del cual debe hacerse responsable, especialmente en relación con las expectativas de los demás.

The term *face* may be defined as the positive social value a person effectively claims for himself by the line others assume he has taken during a particular contact. Face is an image of self delineated in terms of approved social attributes –albeit an image that others may share ... (5)

Entonces, resaltaremos el hecho de que la imagen pública (*face*) no es estática; está en permanente construcción y tiene que ver con la manera de expresarse del individuo, y las concepciones que a partir de sus palabras se forman los demás de su comportamiento social e interaccional. Su *face* es su “máscara expresiva” (18).

¹² En Goffman (1967), *line*. La traducción satisfactoria de este vocablo no es sencilla. En inglés, encierra muchos matices que son útiles para entender a cabalidad lo que Goffman quiere transmitir. En primer lugar, se refiere a la línea (o líneas) que un actor debe aprender para recitar en una obra; también puede hacer alusión a la manera en que un individuo se conduce; puede significar un curso de acción o pensamiento, o una historia exagerada. En adelante, al referirnos en español a ‘línea’, quisiéramos que se tomen estos matices en cuenta.

Es normal que una persona sienta apego emocional a la imagen pública que el contacto con otros le otorga; sus sentimientos entran en juego. Este apego hace que cada interacción represente un compromiso, y se tenga que considerar también la imagen pública de los demás participantes. Las reglas del grupo y su definición de la situación determinan cuánto peso se le da a la imagen social propia y a la ajena (6).

[...] the person's face clearly is something that is not lodged in or on his body, but rather something that is diffusely located in the flow of events in the encounter and becomes manifest only when these events are read and interpreted for the appraisals expressed in them. (7)

Al ponerse en una posición en la cual tiene una imagen que mantener, el hablante debe asegurarse de velar por el orden expresivo, el cual regula la sucesión de las acciones para que puedan ser consistentes con su imagen (9). Es necesario comportarse de una manera acorde con nuestra imagen, aunque ésta no sea más que un privilegio frágil y temporal.

[...] while his social face can be his most personal possession and the center of his security and pleasure, it is only on loan to him from society; it will be withdrawn unless he conducts himself in a way that is worthy of it. Approved attributes and their relation to face make every man his own jailer; this is a fundamental social constraint even though each man may like his cell. (10)

Para mantener su imagen, el individuo debe trabajar. Goffman llama *face-work* a todas aquellas acciones que la persona realiza para lograr que sus actos sean consistentes con la imagen (12). Especialmente, el *face-work* sirve para contrarrestar los eventos que pueden amenazar la imagen, y existen dos procesos esenciales: el de evitar y el de corregir. El primero puede ejemplificarse en los cambios de tema y el intento de eludir ciertos temas de conversación; también caben en esta categoría las formas ambiguas de expresión y las bromas. Se trata de evitar las amenazas cuando sea posible, y de ignorarlas cuando hayan sucedido. El segundo se lleva a cabo cuando no se ha podido evitar la amenaza y es difícil dejarla de lado. Cada trabajo correctivo de la imagen conlleva cuatro “jugadas”, aparte del

incidente que condujo a la estrategia de corrección (20). Primero, el reto, en el cual se llama la atención sobre la falta; segundo, la ofrenda, en la cual el responsable de la ofensa tiene la oportunidad de restablecer el orden expresivo (puede intentar compensar a los “heridos” o puede castigarse y perdonarse a sí mismo); tercero, la aceptación, mediante la cual se restablece el orden; cuarto, el agradecimiento, en el cual la persona perdonada demuestra gratitud a quienes lo perdonaron. Estas fases representan un modelo para el comportamiento interpersonal ritual. El desempeño en la puesta en práctica del *face-work* demuestra el nivel de socialización de un individuo.

A person's performance of face-work, extended by his tacit agreement to help others perform theirs, represents his willingness to abide by the ground rules of social interaction. [...] It is no wonder that trouble is caused by a person who cannot be relied upon to play the face-saving game. (31)

Unos años después, Penelope Brown y Stephen Levinson (1978, 1987) plantean su teoría de la cortesía lingüística, basándose en la noción de *face* de Goffman. Su estudio es quizá el más conocido y citado de los que se refieren a este tema, debido a su sistematización. También ha sido criticado ampliamente.

En primer lugar, ellos parten del supuesto de que existe en todo grupo social un problema: cómo controlar la agresión entre sus propios miembros y al mismo tiempo mantener el potencial de agresividad para ejercer el control interno y poder competir con otros grupos (1987:1). Ellos afirman que la cortesía presupone este potencial de agresividad, puesto que intenta evitarlo; permite la comunicación entre miembros potencialmente agresivos (1).

En su comentario a la segunda edición de su libro *Politeness*, definen la imagen social (*face*), a grandes rasgos, como el autoestima de un individuo, y dividen las estrategias de cortesía en tres grupos¹³: la cortesía positiva (muy ampliamente, expresión de solidaridad), la cortesía negativa (muy ampliamente, expresión de moderación) y la

¹³ Se explicarán con mayor detalle más adelante.

cortesía disimulada o encubierta (muy ampliamente, evitación de imposiciones inequívocas); estos usos están directamente atados a la relación entre hablante y oyente, y al potencial ofensivo de los mensajes (2).

Brown y Levinson también se basan en el principio de cooperación de Grice¹⁴ para explicar los fenómenos de la cortesía. Ellos sostienen, con Grice, que la interacción conversacional descansa sobre la idea racional de que los hablantes van a cooperar para hacerse entender, y a la vez, comprender a los demás. Sin embargo, afirman que el principio de cooperación es de naturaleza distinta a los principios de la cortesía: el primero se refiere a un armazón socialmente neutro para la comunicación (toda desviación de la eficiencia racional tiene una explicación); los segundos son sistematizaciones de esas mismas razones para desviarse. Es necesario *comunicar* la cortesía (5).

La noción de *face* de Brown y Levinson se divide en dos tipos de “deseos” o necesidades (*face-wants*): el deseo de no ver sus propias acciones impedidas (aspecto negativo), y el deseo de ser aprobado por otros (aspecto positivo). Todo individuo tiene, entonces, estas dos ‘caras’, y esto justifica la división de las estrategias de cortesía en grupos correspondientes. En otras palabras, la imagen pública posee dos ‘caras’: a) la negativa –que funciona a nivel personal– representa el deseo de ser considerado como individuo, con derechos y libertad para expresarse y actuar por su propia cuenta y ‘dominar su propio territorio’; b) la positiva –que opera a nivel social– consiste en la imagen de sí mismo y la “personalidad”, y representa el deseo de que dicha imagen sea apreciada, de ser aceptado y valorado por otros individuos, de pertenecer a un grupo y sentirse unido a otras personas.

Para explicar su posición, Brown y Levinson parten de una persona modelo, la cual describen como un hablante que posee dos características: racionalidad e imagen social. La primera se refiere a un modo de razonar que le permite alcanzar las metas que se plantea a partir de ciertos medios. La segunda es su *face*. Dos personas modelo

¹⁴ Grice sostiene que la conversación está regida por el principio de cooperación, una serie de máximas no normativas que los participantes respetan en un esfuerzo por alcanzar propósitos compartidos por todos. El principio de cooperación se divide en 4 máximas: *a*) de cantidad (no diga menos, ni más de lo necesario); *b*) de cualidad (no suministre información falsa o incompleta); *c*) de relación (no haga contribuciones irrelevantes); *d*) de modalidad (diga las cosas clara y ordenadamente).

cooperadoras utilizarían estrategias lingüísticas como medios para alcanzar metas comunicativas (58).

En resumen, ellos mismos plantean su argumento como sigue (59-60):

1. Todas las personas modelo poseen una imagen social negativa y una positiva, y todas son racionales: escogen medios que les garanticen sus fines.
2. Puesto que la imagen social consiste de deseos que sólo pueden ser satisfechos por medio de las acciones de otros, será en general de interés mutuo para los participantes preservar la imagen social de todos los presentes.
3. Algunos actos representan intrínsecamente una amenaza a la imagen social.
4. De no ser porque el deseo de un hablante por realizar un acto típicamente amenazador de la manera más eficaz posible sea mayor que su deseo de mantener la imagen social de su oyente a toda costa, entonces el hablante querrá minimizar la amenaza.
5. Existe una serie de estrategias, ordenadas en rango de importancia, mediante las cuales un hablante puede minimizar el riesgo de amenazar la imagen del otro. Cuanto mayor sea la amenaza, mayor será el número de la estrategia.¹⁵
6. Dado que todos los puntos anteriores son conocidos por todas las personas modelo, nuestra persona modelo no escogerá una estrategia menos riesgosa de lo necesario.

Las estrategias de cortesía serían las siguientes. (Los actos que intrínsecamente dañan la imagen (*face-threatening acts*: FTAs) serán llamados simplemente ‘actos’. El valor que Brown y Levinson asignan a cada una de las estrategias está dado entre paréntesis, al final.)

¹⁵ Se detallarán más abajo.

Haga el acto:

- a) de manera que conste.
 - i.) Sin acciones reparadoras, francamente (1)
 - ii.) Con acciones reparadoras:
 - cortesía positiva (2)
 - cortesía negativa (3)
- b) de manera encubierta. (4)

No haga el acto. (5)

Para calcular la seriedad de una acto FTA, es necesario tomar en cuenta las variables (D): distancia social; (P): poder relativo; (R): rango o grado absoluto de la imposición. Es decir, que las estrategias de cortesía dependen también de la relación entre los oyentes, su posición social y el hecho mismo de comunicar ciertos contenidos.

Los autores afirman que los “fenómenos de cortesía” son universales, así como la manera de interpretarlos, la cual derivaría de presupuestos sobre el conocimiento mutuo de individuos que interactúan: que los seres humanos son racionales y poseen una imagen pública.

Una de las críticas más frecuentes al modelo de Brown y Levinson se refiere a su pretendida universalidad, en especial al hablar de los componentes de la imagen. También se ha calificado de inapropiado el hecho de reducir la cortesía a enunciados y actos de habla aislados, y se ha resaltado la visión “paranoica” que ofrece de las relaciones sociales.¹⁶

Fraser (1990) propone otra manera de abordar los estudios de la cortesía lingüística. A pesar de compartir con el modelo de Brown y Levinson la noción de *face* basada en Goffman, y la validez general del principio de cooperación de Grice, su concepción se distancia de la de aquellos autores.

¹⁶ Recomendamos Kasper (1990) y Fraser (1990) para una revisión del trabajo sobre cortesía lingüística hasta ese momento; también Meier (1995) e Iglesias (2001) resultan útiles.

Para Fraser, al “entrar” en una conversación, toda persona sabe que existe una serie de derechos y obligaciones que determinarán las expectativas de los participantes: es decir, al interactuar se entra en un contrato conversacional, siempre sujeto a la negociación. Los derechos y deberes de cada participante hacia los demás pueden ajustarse constantemente, en especial aquellos que no se refieran a convenciones sociales o de interacción (como la toma de turnos o lo apropiado de hablar en misa). Los términos más sujetos a la renegociación tienen que ver con la percepción y el reconocimiento de factores como el poder, la naturaleza de las circunstancias y el papel de cada hablante. Éstos pueden influir en los mensajes tanto en su forma como en su contenido.

Desde este punto de vista, ser cortés equivaldría a respetar las condiciones del contrato conversacional vigente. La cortesía no estaría reducida a ciertos actos de habla, ni a algunas situaciones. Más aún, no puede haber enunciados intrínsecamente corteses o descorteses, sino solamente hablantes corteses o descorteses, según su adhesión o irrespeto a la situación conversacional que se haya establecido.

Politeness, on this view, is not a sometime thing. Rational participants are aware that they are to act within the negotiated constraints and generally do so. When they do not, however, they are then perceived as being impolite or rude. Politeness is a state that one expects to exist in every conversation; participants note not that someone is being polite –this is the norm– but rather that the speaker is violating the CC [conversational contract]. Being polite does not involve making the hearer ‘feel good’ à la Lakoff or Leech, nor with making the hearer not ‘feel bad’ à la B&L. It simply involves getting on with the task at hand in light of the terms and conditions of the CC. (233)

Cada hablante debe apreciar su papel en la conversación, y debe actuar de manera responsable en relación con el contrato que ha adquirido con los demás participantes.

Meier (1995), con un acercamiento semejante al de Fraser, propone incluso alejarse del vocablo ‘cortesía’ y referirse a la ‘adecuación’ (*appropriateness*), la cual se relaciona con hacer aquello que es aceptado socialmente. De esta manera, el comportamiento cortés sólo podría evaluarse tomando en cuenta un contexto definido, además de las expectativas

e interpretaciones de un participante dado. Si un hablante actúa en forma apropiada, contribuye a la armonía social de su grupo.

Irene Lozano (1995) resalta el papel de la cortesía en la consecución de las metas conversacionales del hablante, especialmente cuando estas no coinciden con las del interlocutor, sin poner en peligro las relaciones entre ambos. Destaca la relación entre cortesía y actos de habla indirectos, y la conocida asociación de la mujer con estos últimos, aunque anota que esto varía mucho de una cultura a otra. También habla de otras estrategias de cortesía: rodeos, impersonalización de enunciados y atenuaciones. Para ella, la cortesía “no varía el contenido proposicional de las oraciones, sino que sólo afecta a las relaciones entre los hablantes y al reflejo de las opiniones de éstos” (193).

Por su parte, Escandell Vidal (1996), afirma que la cortesía posee una doble vertiente: puede entenderse como un conjunto de normas sociales que sirve para regular la conducta de los miembros de una sociedad, ya que sanciona ciertos comportamientos mientras que favorece otros.

Otra forma de definir la cortesía –preferida por el enfoque pragmático–, es como un conjunto de estrategias que se usan en la conversación para evitar o mitigar conflictos entre los objetivos del hablante y los de su oyente, y de esa manera mantener una relación cordial.

Si convenimos en que la comunicación verbal es una actitud intencional dirigida a lograr un determinado objetivo en relación con otras personas, resulta lógico pensar que el uso adecuado del lenguaje puede constituir un elemento determinante para el éxito del objetivo perseguido. Sabemos que el emisor debe tener en cuenta que su enunciado se adapte no sólo a sus intenciones y a sus objetivos, sino también a la categoría y al papel social del destinatario.

[...]

La cortesía es [...] una estrategia para poder mantener las buenas relaciones. (1996: 138s)

Por lo general, recuerda la autora, la cortesía se considera un principio regulador de toda interacción conversacional, por encima de cualquier otro, incluyendo el de cooperación. Más adelante, Vidal cita las reglas de cortesía de Lakoff, por medio de las cuales se busca reducir las tensiones propias de toda interacción. La máxima general, *Sea cortés*, se divide en tres opciones: a) No se imponga, b) Ofrezca opciones, c) Refuerce los lazos de camaradería.

Finalmente, Vidal alude al modelo de Brown y Levinson. Destaca la noción de que todos tenemos una ‘cara’ que mostramos públicamente, una imagen que hace que los demás, sin conocernos, se formen un concepto sobre nosotros, a partir de nuestra apariencia y nuestra forma de actuar. Toda persona tiene una imagen pública, una reputación que busca mantener y cuidar. Las buenas relaciones sociales exigen que esta imagen se cuide.

El concepto de *imagen pública* es la noción central dentro de la teoría de Brown y Levinson. De la necesidad de salvaguardarla se derivan todas las estrategias de cortesía. La cooperación entre los hablantes se basa precisamente en el supuesto compartido de que la imagen pública es vulnerable, de que hay que ponerla a salvo, y de que una manera de hacerlo posible consiste precisamente en no dañar ni amenazar la de los demás. (1996: 148)

Como individuos que pertenecemos a un grupo social, la imagen pública es vital para todos nosotros: de ella depende nuestro reconocimiento y aceptación.

Bravo (1999) propone dividir la imagen no en negativa y positiva, sino en las dimensiones de autonomía y afiliación, debido a que, en las culturas angloparlantes (correspondientes a las descripciones de Brown y Levinson) aquellos aspectos se refieren a la necesidad de autonomía y a la necesidad de afiliación respectivamente. Esta autora recuerda que estas categorías no se conformarían en todas las culturas mediante los mismo componentes: la autonomía no siempre se relaciona con el hecho de no ver mis actos impedidos (imagen negativa de Brown y Levinson).

La primera [autonomía] se manifestaría en la conversación mediante todo *lo que se hace* para distinguirse del grupo, y la segunda [afiliación], por todo lo que permite identificarse con el mismo. Sin embargo, no se supone que, *a priori*, sea posible construir una lista de comportamientos a ser ubicados, sin más, en una u otra de estas categorías. (161)

Para ella, es necesario tomar en cuenta el contexto sociocultural de cada conversación para comprender el fenómeno de la cortesía, y poder analizar la “personalidad” con la que cada individuo se identifica (su imagen).

En Bravo (2001), la autora recuerda la importancia de avanzar en los estudios sobre la cortesía tomando en cuenta estas variaciones culturales. Asimismo, se da un ‘llamado de atención’ que debería servir para orientar el trabajo futuro en este aspecto.

[...] se propone a los estudiosos desplazar el foco de atención de exponer dudas acerca de la teoría de la cortesía, a describir los comportamientos de cortesía de cada variedad del español, en relación al particular concepto de «face» de ese grupo de hablantes. [...] esto se lograría trazando hipótesis acerca de cuáles son los contenidos socio-culturales que configuran la imagen social básica en esa sociedad (principios de confianza, independencia personal, generosidad, ayuda y reciprocidad, valor de la sinceridad, etc.) [...] El acento estaría puesto en valerse del análisis co-textualizado (en el interior del discurso) y contextualizado (lo extralingüístico) para poder dar cuenta de cómo conciben los hablantes de esa cultura la relación interpersonal. [sic] (307)

Peter Grundy (2000) define la cortesía lingüística en términos de la relación entre hablante y oyente: las estrategias que se usan en la conversación dejan ver la forma en que el otro percibe mi asociación con él, y viceversa. La cortesía es una manera de establecer la relación más apropiada posible entre el hablante y su interlocutor. Además, se describe como un fenómeno mucho más contextual y situacional que en otras perspectivas.

La relativa sencillez de su formulación, y lo apropiada que resulta dentro de nuestra preferencia pragmática convierten a la cortesía según Grundy en un instrumento fundamental para nuestra investigación.

‘Politeness’ is the term we use to describe the extent to which actions, including the way things are said, match addressee’s perceptions of how they should be performed.

This supremely pragmatic definition presupposes that every instance of communicated language exhibits politeness. In fact, the pervasiveness of politeness is such that we hardly notice it. (151)

Las propuestas que están más de acuerdo con ésta, como Fraser (1990), son las preferidas al analizar nuestros materiales. Es necesario tener presente el hecho de que todas estas nociones fueron ideadas tomando en cuenta la conversación cara a cara. Ahora deberemos emplearlas para el análisis de las conversaciones pantalla a pantalla, donde la imagen pública no es tan pública, no es tan propia, y no es nuestra *verdadera* imagen, pues ha dejado de ser nuestra cara (o, por extensión, nuestro cuerpo).

Entonces, deberemos determinar qué factores entran en el juego de construir e interpretar la propia imagen social, así como también la de los otros, en los contratos conversacionales de los chats, y esto únicamente a partir de las palabras con las cuales los usuarios han decidido presentarse.

4. SOBRE LOS CHATS

MI ENCUENTRO CON LOS CHATS

Alrededor de 1997 fue la primera vez que oí hablar de un sistema de chat ya muy conocido para algunos, el ICQ. En primer lugar, me sorprendió el entusiasmo con el que se hablaba de Internet, cuando yo siempre fui muy precavida ante los avances tecnológicos. Me contaron sobre su funcionamiento unos amigos adolescentes, algunos años menores que yo, y recuerdo haber pensado que era un pasatiempo extraño: contactarse con gente desconocida e interactuar a través de una computadora me parecía aburrido. No entendía por qué una muchacha me confesó que ella lo usaba para coquetear, y “mentía” sobre su apariencia física. El otro muchacho sólo comentaba sobre juegos de computadora. Entonces pensé que era por su edad, y que sólo gente algo excéntrica usaría este tipo de programas.

Dos años después, en 1999, ya era usual hablar de Internet: yo ya tenía mi propia cuenta de correo electrónico personal, además de la que teníamos en casa, y una conexión desde el hogar. Se conocían muchas historias de amores y matrimonios a través del contacto por Internet; de adictos a la conexión; de virus y hackers; del ‘peligro’ de estar conectado mientras alguien más puede estar observando, etcétera.

Ese mismo año participé en la organización de un evento internacional con un programa de intercambios juveniles, y me vi obligada a mantenerme en contacto con gente de muchos países del mundo. El correo electrónico me facilitó mucho esa tarea. Poco tiempo después, yo misma instalé ICQ en mi computadora.

Una vez terminado el evento, tenía muchos amigos con quienes comunicarme en todo el mundo, y el correo electrónico era útil, pero igualmente distante que las cartas por el correo ‘normal’. Sin embargo, recuerdo muy claramente las primeras veces que pude ‘hablar’ con amigos en Suecia, Colombia, Noruega, Chile y otros lugares a través de un chat de ICQ. Me sentaba durante horas a conversar, y reía sola frente a la computadora, emocionada con las nuevas posibilidades de un medio como ese. Aprendí rápidamente,

preguntando a amigos más expertos y experimentando sola, a usar distintos emoticonos y acciones, con los cuales me divertía mucho. Me reunía con una o varias personas a la vez, e incluso me invitaron unos primos a una ‘fiesta ICQ’ un día. Ahora era más fácil hablar también con mi familia en Chile...

Al principio usaba ICQ sólo para hablar con gente conocida, pero al estar conectada al programa, cualquiera puede preguntarte si quieres hablar, y pronto comencé a conversar con gente desconocida dentro y fuera del país.

Estuve cerca de convertirme en adicta a los chats, pero un viaje al extranjero a un pequeño pueblo sin computadoras fácilmente accesibles me lo impidió. A mi regreso todo había cambiado, y perdí el contacto con muchos amigos de ICQ, simplemente porque duré unos meses en volverme a conectar.

Esto sucedió en el año 2000, y para ese entonces ya había pasado la histeria del Y2K y la Internet era más común en las vidas de más personas. Las relaciones por Internet ya no eran novedad, e incluso pasaban de moda. Una amiga acababa su noviazgo de dos años con un hombre que conoció en ICQ, con el cual también compartió cara a cara en dos ocasiones. El miedo a todo lo que significara estar conectado, así como a las posibles adicciones, también empezaba a disiparse. Y más y más personas se conectaban a los chats, ahora mucho más comunes y fáciles de “accesar”.

Empezaba la historia de los sitios de chat montados en páginas *web*, con menos exigencias para el usuario: no era necesario tener instalado un programa especializado para entrar a una sala de estas, ni tampoco hacía falta mucho más que un teclado y una conexión, sin necesidad de tener conocimientos técnicos especiales.

Esa es la etapa de los chats que yo quería estudiar. Seguía intrigándome la fuerte influencia que ejercían estos sitios en todo aquel que se acercara a uno de ellos, y la frecuente mención de su uso en todo tipo de círculos.

Al hablar de chat, los conocedores y fanáticos más antiguos pensarán generalmente en el sistema de Internet Relay Chat, desarrollado por el finlandés Jarkko Oikarinen en 1988. Su historia es muy diferente a la que yo conocí personalmente, porque las circunstancias son muy distintas. IRC es un sistema que requiere de más conocimientos

específicos, pues no hay nada “hecho” para los usuarios. Si en las salas de chat de páginas *web* lo único que hay que hacer es presionar el botón del *mouse* para hablar con alguien en privado o incluso para escoger emoticonos (si así se prefiere), en IRC todo depende de cuánto sepa el usuario sobre los comandos necesarios y los trucos del teclado para lograrlo.

IRC empezó como un experimento pequeño, el cual se desarrollaba sólo con una computadora de la Universidad de Oulu en Finlandia como servidor. Rápidamente se extendió a otros lugares alrededor del mundo, pero siempre se limitaba a la comunidad universitaria de países desarrollados. En ese tiempo, los usuarios de IRC eran personas con un alto grado de educación, con conocimientos nativos o avanzados del inglés, y muchos eran estudiantes de alguna rama que se relacionara con la computación. No les resultaban complicados los diferentes comandos necesarios para usar IRC eficientemente, y desde el inicio se privilegió la creatividad con el medio y el lenguaje.

En IRC parece ser más común el uso de emoticonos, ‘caritas’ usadas para darle más expresividad a las palabras, o para aclarar el tono de un enunciado. Estas caritas, también llamadas *smileys* (por *smiley face*) se ‘escriben’ usando los signos de puntuación, y deben leerse horizontalmente. Las más comunes son la ‘carita feliz’ (sonriente) y la ‘carita triste’. Estas incluso aparecen automáticamente en el programa Word 2000 de Microsoft cuando presiono los dos puntos seguidos de un paréntesis, como así ☺ y ☹. Claramente, aquí no es necesario adaptar la manera en que las vemos, pero en IRC, ICQ y la mayoría de los chats aparecen así :) y :(o tal vez así :-) y :-(

IRC también es famoso por su teatralidad y humor, en especial cuando se trata de los *emotes*, o acciones que el personaje de cualquier usuario puede “realizar” (o narrar). Se trata de un comando que permite que el apodo aparezca seguido de un enunciado en tercera persona, y no entre <> y seguidos de una afirmación en primera persona. Por ejemplo, si yo quiero que mi personaje diga: “me disfracé de perro”, nada más escribo directamente lo que aparece entre las comillas, y en las pantallas de todos los demás presentes saldrá lo siguiente:

<Luci> me disfracé de perro

Pero si yo quiero que mi personaje no lo diga, sino que los demás lo vean como una acción, debo escribir: “se disfrazó de perro”. En las pantallas de los otros saldrá:

**Luci se disfrazó de perro*

Sin embargo, como su nombre en español indica, generalmente se usan cuando se quiere incorporar algún nivel de actuación física (aunque virtual) en el juego de la interacción, como por ejemplo cuando un personaje quiere saludar a otro de beso, o cuando se quiere golpear a alguien.

Los primeros usuarios de IRC eran bastante diferentes a la gente que hoy utiliza sitios de chat montados en páginas *web*. Si bien las personas que hoy se acercan a estos últimos también cuentan en general con un grado relativamente alto de educación –puesto que (si son de la edad adecuada) son estudiantes universitarios o profesionales graduados–, también existe una gran cantidad de muchachos en edad escolar y de colegio. La mayoría goza de una posición económica cómoda, pues muchos se conectan desde sus hogares. Sin embargo, se distancian de los usuarios de IRC por la mayor heterogeneidad que se da entre ellos: vienen de campos muy diferentes, poseen niveles de conocimiento computacional divergentes, sus edades pueden variar mucho entre sí, hay una mayor presencia de mujeres y su manejo del lenguaje también cambia mucho.

Por eso me interesa estudiar estos sitios: al parecer, hay más gente “normal” y mayor diversidad en ellos. Esto hace que un sentimiento de comunidad como el que hay en IRC sea algo más difícil de lograr: hay mayor fluctuación de miembros; más posibilidades de anonimato (pues es más probable que las personas cambien su apodo constantemente), ya que el interés de muchos no siempre es encontrarse con sus conocidos; no existen reglas tan específicas como para IRC, ni tampoco operadores tan presentes que las hagan cumplir.¹⁷

Otra razón importante por la que escogí analizar interacciones de los chats de páginas *web*, no tan prototípicos, ni tan estudiados, es porque yo conocí el chat de esa manera: más sencilla y más abierta. No cuento con conocimientos de computación, y en

¹⁷ Más adelante, en los *Antecedentes* se explicará en detalle el funcionamiento de un chat de IRC. Baste decir que la mayoría de manuales sobre reglas de comportamiento en un chat se refieren a IRC, pues representa el prototipo de chat. He visto que algunas recomendaciones que parecen tomarse muy en serio en IRC, ya sea por las consecuencias que conllevan, ya sea porque los miembros mismos se encargan de recordarlas al novato, son ignoradas totalmente o, cuando menos, dejadas de lado en sitios de chat *web*.

En cuanto a los operadores, son los “vigilantes del comportamiento”, y pueden echar temporalmente o expulsar para siempre a cualquier persona que consideren se esté “pasando de la raya”.

general le tengo algo de miedo a la tecnología. Intenté participar en un chat de IRC y me pareció una experiencia frustrante: no entendía la mitad de las frases que aparecían en mi pantalla, había demasiada información técnica y, a pesar de saber cuáles eran los comandos más básicos, no pude hacer nada. Mi apodo fue cambiado casi al instante de entrar, y tuve tanto miedo de que pasara algo y yo “metiera la pata”, que decidí salir de ahí corriendo. Apenas si puse atención a lo que estaba sucediendo en la conversación misma, porque la presencia de los operadores me intimidó: si se enteraban de que yo iba a grabar esa interacción, no sabía qué sería de mí...

Confieso que son un tanto exageradas mis afirmaciones, pero esa es la sensación que tuve. No he vuelto a tratar de participar en un chat IRC. Sin embargo, entro constantemente a chats de sitios *web*, y siempre los encuentro divertidos. En la pantalla no hay mucho más que conversación y una lista de participantes. Es muy fácil contribuir con el diálogo, pero también es fácil pasar desapercibido si se comete un error. En general, es un ambiente más relajado y me hace sentir más bienvenida. Supongo que ese debe ser el caso para otras personas también. Además, muchas veces la gente empieza a participar en chats justamente porque los conoció a través de una página *web*. Muchas tienen un vínculo hacia sus salas de chat, y no es necesario andar buscando un lugar específico para chatear.

Para mi investigación, centré mi atención en tres sitios: el primero, de *Latinmail* un servicio de correo electrónico gratuito que cuenta con muchos clientes en toda América Latina. En su página también hay foros, chistes, consejos de amor y relaciones, información diversa y, por supuesto, chat. Este es un sitio frecuentado por algunos conocidos míos y bastante popular, así que me pareció adecuado. Luego comencé a buscar en varios lugares hasta que di con *El chat*. Éste se dedica exclusivamente al servicio de chats para usuarios de habla hispana. Por último, la página de *Red Planeta* es bastante parecida a la de *Latinmail* en su contenido variado, aunque parece dirigirse a un público distinto: universitarios principalmente.

Mucha gente tiene su correo con el servicio de *homail* o con *yahoo*. Estos dos lugares cuentan con un sistema personal de chat, muy parecido al de ICQ, llamado *messenger*. Yo tengo el de MSN (*hotmail*) y uso mucho el chat para hablar con mis

“contactos” (mis amigos que también tienen el mensajero instalado). Existe una serie de emoticonos propios, los cuales aparecen en la pantalla de la conversación cuando se escriben los signos necesarios: son los mismos para los emoticonos tradicionales, pero el programa los cambia automáticamente. También hay emoticonos “exclusivos”, como la figura del mensajero, una jarra de cerveza, un murciélago, una rosa y varios otros. MSN también cuenta con una red de chat a la cual la persona puede ingresar mediante su mensajero o, si lo prefiere, entrando a la página de *Yupimsn*, el servicio de *hotmail* en español.

Estas salas de chat de MSN se parecen mucho al sistema de IRC, aunque son más fáciles de manejar: también cuentan con miembros privilegiados e incluso hay un comando automático para realizar acciones (*emotes*). La sensación de comunidad es fuerte en estos chats, quizás por la cantidad de canales disponible: es más frecuente entrar siempre al mismo canal, porque hay muchos otros con gente que se conoce entre sí. Es más difícil entrar en conversaciones de conocidos cuando uno es extraño, pero si uno regresa un par de veces al mismo lugar, puede convertirse en parte del grupo, y así participar más. Por ser un poco más exclusivos, decidí no incluir estos chats en mi investigación.

Así como los chats de MSN tienen características propias, cada sitio de chat *web* puede variar bastante en relación con otros. Por ejemplo, *Latinmail* cuenta también con su propio sistema automatizado de emoticonos, diferentes a los de MSN. Entre ellos están las clásicas ‘caritas’, pero también hay banderas de varios países latinoamericanos, puros (cigarros), bebés llorando y otros. Estos se pueden incluir al presionar el botón del *mouse* o mediante el comando // y el número designado de cada emotición (aparecen en el ‘menú’ de emoticonos). Esto busca facilitar la inclusión de figuras, pues al igual que en los demás chats, resulta más sencillo escribirlos con el teclado.

El sistema de *Latinmail* no ‘anuncia’ a los demás usuarios cada vez que ingresa un participante más a la conversación, ni tampoco cuando alguno se retira. Cuenta con una sala de Costa Rica, bastante llena siempre, de la cual sustraje material.

El servicio de *El chat* no cuenta con emoticonos automáticos. El uso de este tipo de gráficos parece ser inexistente, puesto que durante todos los meses en que me he conectado a este sitio (de marzo a noviembre), no he podido ver ningún ejemplo. Las

interacciones en *El chat* fueron abundantes en juegos tipográficos y ortográficos, pero en general eran bastante sencillas. Por otro lado, el sistema sí avisa cuando un usuario nuevo se conecta, pero no cuando ‘sale’ del canal. También cuenta con un canal de Costa Rica, del cual obtuve una parte del material que analizo de ese sitio.

Por último, *Red Planeta* tiene un sistema parecido al de *El chat*: anuncia la llegada de participantes, pero no la salida; no cuenta con emoticonos automáticos. Sin embargo, en este sitio sí pude encontrar ejemplos de emoticonos ‘clásicos’ y otros más personalizados, así como también de acciones (mediante un uso especial de algunos signos de puntuación y enunciados en tercera persona). No tiene un canal específico de Costa Rica; el material se grabó en otros canales.

Estos tres ejemplos de sistemas diferentes parecen ser suficientes para afirmar que cada sitio tiene sus reglas, su ambiente y sus usos específicos. Este acercamiento a la imagen social y las normas de cortesía en los chats no busca establecer un patrón típico de todos los chats en general, sino uno de estos tres sitios en particular. Seguramente habrá muchas cosas en común con otros lugares, como las hay incluso con el tan distante sistema de IRC. Sin embargo, no pretendo que se tome como la última palabra en el estudio de la cortesía en los chats, ni como la primera. Es una contribución más al diálogo de los chats, de la misma forma en que lo sería una línea escrita desde mi teclado y enviada a las pantallas de otros usuarios en un chat.

ÚLTIMAS CONSIDERACIONES

Participar en un chat es muy distinto a oír acerca de lo que se trata, o incluso de leer una interacción en papel. Para empezar, no se puede explicar fácilmente el concepto de “conversar” a través de una pantalla. Hay muchas cosas que no se entienden hasta que se prueban en el chat, como el afán por jugar con la identidad personal o el peligro de las *floods*, literalmente inundaciones de texto por parte de un mismo usuario para acaparar la

pantalla e impedir el flujo normal de la conversación. Tampoco es fácil de creer que un simple símbolo como ;-)) o :-P podría darle mayor expresividad a un enunciado.

Los ejemplos que analizo en esta investigación son palabras sacadas de su contexto. Si imprimo el caso de una ‘inundación’, el resultado no será el mismo: mi lector podría pensar que es innecesario repetir tantas veces una sola letra para aclarar lo molesto que es ser inundado; podría ‘esquivar’ cómodamente ese abuso. Pero la pantalla en los chats se mueve. No son solamente palabras ‘impresas’ en una pantalla. Es conversación que se mueve. Al tratar de seguir una interacción que es por sí sola desordenada (es posible estar escribiendo una respuesta a la misma vez que nuestro interlocutor escribe su próxima contribución), si se agrega la dificultad de tener que leer la última frase de nuestro diálogo mezclada entre otras conversaciones y, todavía más, la molestia de una *flood*, será casi imposible continuar hablando. Esto porque, cada vez que tratemos de ‘subir’ para llegar a los enunciados de nuestro interlocutor, la inundación hará que la pantalla se mueva continuamente hacia abajo y hacia el lado.

El hecho de que las conversaciones en un chat sean puramente textuales hace que sea sencillo grabarlas. Pero no se debe pensar que es lo mismo leer una interacción de estas en papel, o incluso en la pantalla de un programa como Word, que estar presente en el momento de su ejecución. Al igual que al grabar una conversación oral y luego transcribirla se pierden sensaciones importantes, al tomar una conversación textual y sacarla de la pantalla móvil, mucho cambia. No se crea que es parecido a escribir líneas sueltas en un procesador de texto, ni tampoco al correo electrónico.

La interacción de los chats es dinámica, en tiempo real, múltiple, confusa a veces, interesante siempre. Es un registro nuevo, un híbrido de lo oral y lo escrito. Pero es más que eso: una experiencia lingüística y social nueva y única. No sólo texto en una computadora, no simplemente una imitación de la conversación oral. Es una **creación** comunicativa, comunicación creativa, diálogo, juego y teatro, expresión y conexión. Conexión a la Internet, pero especialmente conexión con otros seres humanos; conexión a través del lenguaje.

CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LOS CHATS

Existen varias características que se citan constantemente en los estudios sobre chats. (Reid 1991; Bechar-Israeli 1995; Crystal 2001) Las más sobresalientes son:

- * Uso de emoticonos
- * Conversaciones paralelas, insertadas unas en otras
- * Participación en más de un diálogo simultáneamente
- * Presencia de abreviaturas
- * Juegos tipográficos (repetición de letras para enfatizar o “gritar”)
- * Ortografía particular (desacato o desconocimiento a reglas normativas)
- * Ausencia de signos de puntuación en la mayoría enunciados
- * Uso de signos de puntuación sólo para énfasis o expresividad
- * Teatralidad: se asume un público plural y atento; se privilegia la originalidad y la actuación llamativa
- * Construcción ‘en conjunto’ de conversaciones y juegos conversacionales
- * Conversaciones de tono amistoso y coloquial
- * Presencia del humor, los chistes y las burlas; exigencia de audacia
- * Flujo de conversación rápido y dinámico: cambio constante de tema y hablante
- * Juego con la espacialidad (y virtualidad) del intercambio
- * Presencia de acciones o *emotes* para agregar nuevo nivel expresivo, narrativo y teatral a las interacciones

A continuación, algunos ejemplos de conversaciones de los chats en los que pueden observarse estas características. Es importante recordar que en muy pocas ocasiones las mayúsculas representan “gritos” en los chats *web*, al contrario de aquellos en IRC. En general, se usan bastante, tal vez en un intento por llamar más la atención que otros. Sí se dan casos de hablantes que intercambian las mayúsculas con las letras de tamaño “normal”?*? para subrayar algo que dicen, pero no son todos. Se prefiere recurrir a la repetición de letras, palabras o signos de puntuación cuando se quiere “gritar” o enfatizar algo.

En la mayoría de estos ejemplos, presentamos solamente las líneas que nos interesa resaltar y aquellas que son relevantes para comprender el fragmento. Las conversaciones se encuentran transcritas en su totalidad en los *Anexos*.

20. <sk8g@yboy> ALGUN MAE GAY O BI.....QUE PATINE?????????
21. <yopiiii> arenaaaaaaaa
22. <yopiiii> bebeeeeeeee
23. <@NGEL> aqui estoy arena
24. <EN BUSCA DE> ***** CARTAGO *****
25. <EN BUSCA DE> *****CARTAGO*****
26. <andrey> YO SOY DE HEREDIA PERO SOY HOMBRE

Por último, cerca del final, se da un ejemplo bastante dinámico de la creación conjunta o eco (varios hablantes continúan hilando enunciados al primero) que se desarrolla a lo largo de varios turnos. En este caso, se extiende a por 67 líneas seguidas, y 140 de la grabación. (Se omitirán los números de línea, los anuncios del servicio y los enunciados que no tengan que ver con la creación conjunta debido a la longitud.)

<arena> AMORRRRRRRR
<arena> BEBE DONDE ESTAS
<@NGEL> donde estas
<yopiiii> bebeeee
<arena> MI VIDA DONDE TE METES
<@NGEL> aqui estoy linda
<@NGEL> me buscabas
<arena> YOPI MAOR
<arena> AMOR
<ANDRES> HOLA ALGUIEN DE HEREDIA PARA CHATEAR
<@NGEL> si
<yopiiii> arenaaaaaaaa
<yopiiii> bebeeeeeeee
<@NGEL> aqui estoy arena
<yopiiii> angelooooooooo
<ANGELO(CAMP)> EUUUUUUUUU
<ANGELO(CAMP)> KE PASIONNNNNNNNN
<ANGELO(CAMP)> ACA TOY
<yopiiii> pasionnn!!!.....en el aniversario!!!

[...]

<yopiiii> bebeeee
<arena> amorrrrrrrr
<arena> te amo
<ANGELO(CAMP)> AY SIIIIII
<ANGELO(CAMP)> BEBEEEEEEEEEE
<yopiiii> aayy si
<ANGELO(CAMP)> AMORRRRRRRRRRRRRRRRRR
<yopiiii> bebe aaaayyy sii
<ANGELO(CAMP)> NAAAAAAAAAAAA

<ANGELO(CAMP)> MEJOR
<yopiiii> jajajaja angelo
<arena> jajajaja
<@NGEL> que paso angelo
<arena> no manches angelo
<ANGELO(CAMP)> TE AMOOOOOOOOOO SUPERRRRRRRRRRRRRRRRRRRR
<yopiiii> jajaj si verdad lo cursi que se lee todo eso
<ANGELO(CAMP)> JEJEJEJE
<arena> jajajajajaa
<yopiiii> aaayyyy si te amo superrrrrr
<arena> ok no lo dire mas
<ANGELO(CAMP)> POS SI
<yopiiii> aaaayy si a aaaayyyyyy que tierno
<yopiiii> jajajajaja
<ANGELO(CAMP)> JAJAJAJAA
<ANGELO(CAMP)> NAAAAA
<yopiiii> jajajaj
<arena> naaaaaaa
<yopiiii> hola mi vida
<arena> hablare asi
<ANGELO(CAMP)> ES BONITO EL AMORRRRRRRRRRRRRRRRR
<yopiiii> aaayy que lindo
<arena> que onda como te va eh
<yopiiii> mero bonito!!!
<yopiiii> jajaja
<ANGELO(CAMP)> PERO UDS SE PASANNNNNNNNN
<arena> te super amo
<yopiiii> no no no
<ANGELO(CAMP)> NO COMAN PAN FRENTE AL HAMBRIENTOOOOO
<arena> yopiiiiiiiiiiiiiii
<yopiiii> para nadaaaaa.....jajaja
<arena> mi vida
<ANGELO(CAMP)> SOLO PORQUE NO ESTA MI BB AKI
<yopiiii> pues vaya y coma angelo!!!
<ANGELO(CAMP)> SINOOOOOOO
<ANGELO(CAMP)> UYYYYY
<ANGELO(CAMP)> OJALA PUDIERAAAAAAAAAAAAAAAAA IRRRRRRRRRR
CUÑADA
<yopiiii> aprrobeche que hoy es aniversario.....y hay bufet!!!!!!!!!!
<arena> eres la persona que mas amo en mi vida yopi

Esta es una secuencia bastante prolongada y exitosa, especialmente porque es creativa, permite múltiples participantes y diversión. Es interesante que Yopi se refiera a la interacción como un texto escrito (“si verdad lo cursi que se *lee* todo eso”; mi subrayado), algo poco común en los chats. En general, los participantes hablan acerca de

sus intercambios como conversaciones. Sin embargo, esto indica que el registro es un híbrido, y tiene algo de escritura y algo de oralidad.

En el intercambio que llamé *Saludos* (también de El chat, 17 de marzo, canal Costa Rica) se dan varias situaciones interesantes. Al comienzo de la grabación, una mujer, <Criolla>, se ve obligada a insistir repetidamente a los hombres participantes que no dará datos personales ni conversará en privado con nadie. Es decir, que no desea estar ahí para ‘ligar’ ni conocer pareja, sino para hablar en el canal público. A continuación, los turnos en que Criolla debe aclarar. (No son consecutivos.)

<Criolla> Sólo prefiero el general, muchachos... Gracias
<Criolla> Hola, Furcio: perdón pero prefiero el general
<GATORADE> QUE EDAD CRIOLA
<Criolla> Edad? Quétn?
<Criolla> Perdón, pero no doy datos personales por chat

En el siguiente fragmento se aprecia el uso de la repetición de letras para enfatizar y “gritar” (lo cual queda claro con la reacción de Criolla en la línea 4). También es notable el enunciado de Candy en la primera línea: es de tipo frecuente en los hombres, pero no en las mujeres. Ella también acorta los *nicks* de varios participantes, práctica común en todos los chats.

1. <*Candy13*> q aburrido!algun chico?
2. <GOTHICGUY> HOLA CRIOLLA
3. <wolf> CRIOLLLLLLLLLLAAAAAAAAAAAA
4. <Criolla> Suave!!!!!!
5. <GOTHICGUY> YO
6. <LATIN LOVER25> HOLA A TODOS
7. <GATORADE> HOLA IVANNIA
8. <Criolla> Ya te vi!!!
9. <wolf> OK
10. <CHINCHORRO> HOLA CANDY
11. <wolf> CANDY
12. <*Candy13*> Hola!
13. <GOTHICGUY> CANDY TE ACUERDAS DE MI
14. <MUÑEQUITA 26> HOLAAAAAAAAA AMIGAAAAAAAAA
CANDYYYYYYYYYYYYYY
15. <STINKYFIST> Y ALGUNA CHICA
16. <*Candy13*> Hola chinchorro!
17. <CHINCHORRO> COMO ESTAS

18. <Ivannia> DIDOOOOOOOOOOOOO ARE YOU
THEREEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE
19. <GOTHICGUY> EL ARGENTINO
* brujo: ska entro al canal
20. <*Candy13*> no go...
21. <forlan> HOLA IVANIA
22. <*Candy13*> Hola mune!pura vida!

Más adelante, vemos que Candy usa mucho las abreviaturas. Además, luego se da un llamado de atención indirecto, de parte de Dongle para Gothicguy en cuanto a una falta de ortografía, algo poco usual. Al final, el mismo Gothicguy corrige a Stinkyfist, no sabemos si para ‘vengarse’ con alguien más o, puesto que se refiere a un error en la letra de una canción en inglés, si intenta demostrar su conocimiento ‘especializado’.

<*Candy13*> pq estoy con dos priv

<GOTHICGUY> ALGUNA CHICA QUE SEPA HORGANISARSE CON LOS
PRIVADOS

<STINKYFIST> HOLA

<Tica19> hola

<STINKYFIST> CARLA

<forlan> HOLA CARLA

<forlan> DE DONDE SOS

<*Candy13*> q te gusta hacer?

<Dongle> Organizarse....

<STINKYFIST> TRY WAKING IN MY SHOES

<Dongle> Mujeres de Desampa/Zapote/SanFrancisco o alrededores! Enviar privado.

<STINKYFIST> MIRIAN

<irene> hola

* FELINO: DIVERTIDO entro al canal

<GOTHICGUY> WALKING

En el intercambio *Marta* (de Latinchat, 10 de marzo; canal Costa Rica) hay un ejemplo de una variación del *emote* clásico. Un hablante no hace uso de ningún comando específico, pero emite un enunciado en el que curiosamente repite su propio apodo y continúa en tercera persona. Esta estrategia es usada también porque se conoce a través de los cómic, los cuentos para niños y el teatro. Es decir, no hace falta haberla visto en un chat para saber usarla. Más adelante, el mismo hablante ‘habla solo’ y se queja del canal.

echoes: ECHOES NOTA MUCHO SILENCIO EN LA SALA

echoes: OYE PORQUE ME IGNORAS ANDREA

echoes: QUE MAL, QUE MAL

echoes: CREO QUE NO ME QUIEREN EN ESTE CANAL MEJOR BUSCO OTRO

En la grabación titulada *Mezcla* (de Red Planeta, 22 de setiembre; canal de 18 a 25 #4) tenemos un ejemplo de dos conversaciones paralelas bastante largas, aunque casi no se insertan una en la otra. En el fragmento a continuación se evidencia la ruptura de los pares de adyacencia.

<LLUNHA> HABLA CON EL!!
<aydee> mmmmmmmmmmmmmmm
<aydee> ya lo hemos hecho
<LLUNHA> QUE??
<diego galdamez esta> hola hay alguien con quien platicar
<aydee> pero el no dejaaaaaaaaa
<aydee> a sus amigos y las salidas
<LLUNHA> NO DEJA??
<LLUNHA> PUES CHICA HAZ TU LO MISMO!!!!
<aydee> que le gusta salir mucho
<aydee> no puedo

Más adelante, la conversación entre Ingrid y Lobo andino es bastante típica entre hombre y mujer: comienzan por saludarse, luego preguntan sobre la procedencia del otro, la edad, el trabajo, etc. En general, no se espera mucho tiempo por las respuestas, y a veces es necesario continuar hablando aun sin recibirlas, como lo hacen Ingrid y Lobo andino. Ellos demuestran gran sentido del humor, y bromean con la situación. (Por ejemplo, entre las líneas 23 y 34, al hablar sobre su edad.)

En un momento, esta interacción se mezcla con la de Luna y Aydee, cuando Lobo andino comenta sobre una afirmación de Luna. El diálogo de estas mujeres se marcó en cursiva para facilitar la lectura. El lugar de la inserción se destacó con negrita. (Se eliminaron las contribuciones irrelevantes para este ejemplo y los mensajes automáticos. Los números de línea no corresponden a los de la grabación original.)

1. <lobo andino> hola todos
2. <INGRID> HOLAAAAAAAAAAAAA
3. <INGRID> HOLA LOBO
4. <aydee> pues
5. <aydee> mira
6. <aydee> me gusta ir al cine
7. <aydee> pero luis no
8. <aydee> asi que casi no salgo
9. <lobo andino> que tal ingrid como estas
10. <LLUNHA> Y ESO???
11. <INGRID> BIEN GRACIAS Y TU?
12. <INGRID> ¿DE DONDE ERES LOBO?
13. <LLUNHA> YO FUI EL VIERNES NOCHE
14. <lobo andino> soy de peru y tu?
15. <aydee> y cual estan alla
16. <LLUNHA> SEÑALES
17. <INGRID> DE MÉXICO
18. <LLUNHA> TE SUENA
19. <LLUNHA> ??
20. <lobo andino> ah que chidooo jejeje
21. <aydee> algo
22. <INGRID> PORQUE?
23. <lobo andino> y cuantos años tienes
24. <INGRID> ¿QUE EDAD TIENES?
25. <aydee> supuesta mente ayer me dijo luis que me llevaria
26. <aydee> pero ya ves
27. <lobo andino> yo gane, responde je
28. <INGRID> YO YO LO DIJE PRIMEROOOOO
29. <INGRID> TENGO 22
30. <lobo andino> yo 22 tb
31. <lobo andino> tamos iguales !
32. <aydee> hay no ya se me quitaron las ganas
33. <LLUNHA> POR???
34. <INGRID> SIP
35. <lobo andino> de q mes eres
36. <INGRID> A QUE TE DEDICAS?
37. <INGRID> JULIO}
38. <INGRID> Y TU?
39. <lobo andino> abril
40. <INGRID> MMM YA NO
41. <aydee> pues esque no tengo muchas ganas de arreglarme
42. <lobo andino> ahorita trabajo en una radio
43. <INGRID> QUE BONITO NICK TE PUSISTE}
44. <LLUNHA> CHICA PARA IR AL CINE NO TIENES QUE IR MUY PUESTA!!
45. <lobo andino> mientras estudio a la vez
46. <INGRID> EN QUE PARTE DE PERÚ VIVES?
47. <INGRID> AAAA OK
48. <aydee> pues yo se
49. <INGRID> QUE INTERESANTE

50. <LLUNHA> QUE??
51. <INGRID> Y QUE HACES EN LA RADIO?
52. <aydee> pero ando muy
53. <aydee> fachosa
54. <lobo andino> en cajamarca y tu' en q parte
55. <aydee> aaa ya me bane pero
56. <aydee> no me arregle
57. <lobo andino> bueno estoy en la parte de produccion
58. <INGRID> DE LA CAPITAL DE MÉXICO: DISTRITO FEDERAL
59. <lobo andino> ah el df
60. <INGRID> EXACTO
61. <LLUNHA> PUES VISTETE UN POCO DE COLONIA
62. <lobo andino> chilanga
63. <LLUNHA> UNA SONRISA
64. <INGRID> NO SE DONDE ESTA ESO
65. <lobo andino> al nortee de peru
66. <LLUNHA> Y YA ESTAS MAS GUAPA QUE UN SOL!!!
67. <INGRID> DEJAME BUSCAR UN MAPA
68. <aydee> jajja
69. <aydee> pues si
70. <lobo andino> mas guapa q un sol??????
71. <lobo andino> q fea analogia

Ingrid y Lobo andino siguen hablando sobre sus datos personales, y comienza un juego por ubicar la ciudad en que él vive. Se puede apreciar la intención humorística y el tono amistoso y coloquial del intercambio, así como el juego con las acciones físicas y el espacio. (Nuevamente, se dejan por fuera los enunciados que no tienen que ver con el ejemplo.)

<INGRID> EN ESTE MOMENTO TENGO EN MIS MANOS UN ATLAS Y ESTOY BUSCANDO DE DONDE ERES
<lobo andino> ah jeje q loco
<INGRID> ¿SABES QUE ES EL DISEÑO?
<lobo andino> tengo una idea
<INGRID> EN QUE CIUDAD ESTA ESO EN DONDE VIVES?
<lobo andino> pero tu debes tenerlo mas claro de lo q es
<lobo andino> en cajamarca
<INGRID> QUE MAS OTRAS CIUDADES HAY POR AHI?
<lobo andino> tas en el mapa de peru?
<INGRID> ES QUE NECESITO SABER UNA CIUDAD PRINCIPAL CERCA DE AHÍ
<lobo andino> cajamarca!
<INGRID> YA ESTOY EN EL MAPA DE PERU
<lobo andino> ubicaste mi ciudad
<lobo andino> al norte busca
<INGRID> NOP

<INGRID> YA PERO HAY MUUUUUUCHAS CIUDADES
<INGRID> POR ECUADOR?
<INGRID> O POR COLOMBIA?
<lobo andino> si,
<lobo andino> ubicas tumbes?
<INGRID> SIP
<lobo andino> ya busca un poco a la derecha
<lobo andino> cajamarca
<INGRID> YA TE VIIIIIIIIIIII!!!!!!!
<lobo andino> jejejeje
<INGRID> PUES ES CASI ECUADOR ¿NO?
<lobo andino> si algo

Pronto cambia la mayoría de los participantes en este intercambio, y hacia el final de la grabación surge el diálogo de Patadaloca y Pedro. Al parecer, ellos son amigos, se conocen o al menos quieren hablar juntos en privado (según puede deducirse de sus comentarios), aunque no queda muy claro porque pasan mucho tiempo insultándose en un intercambio típico de un *flame war*: demuestran a cada momento su rapidez de réplica y su audacia en la escogencia del insulto. Predomina un ambiente de confusión, humor y juegos.

Cuando entra al canal Jac, Patadaloca y Pedro, al igual que lo han hecho con otros, comienzan a involucrarlo en su juego. Sin embargo, él comete dos errores: en primer lugar, asume un papel de víctima, y no de cómplice de juegos, lo cual lo obliga a atacar a los otros ferozmente para defenderse. Además, se ‘pasa de la raya’, no es amistoso, sino que intenta mostrarse superior a sus ‘rivales’ (aunque ya no puede hacerlo, porque empezó por comportarse como víctima). Su actitud molesta a Patadaloca y Pedro, quienes se muestran más hostiles después.

Con este ejemplo se puede ver lo difícil que es saber hasta dónde llegar con las bromas en un chat: sólo se admite cierto tipo de agresiones amistosas. Sin embargo, también se nota que existe un código de conducta encubierto: se espera que los participantes tengan un buen sentido del humor, puedan soportar las bromas y no sean verdaderamente ofensivos. Es importante saber qué hacer cuando otros se burlan de uno al entrar a un chat, o si uno se encuentra en el medio de una guerra de insultos por alguna razón: se espera que se ignoren o se contesten en forma graciosa, audaz y rápida. En todo caso, también queda clara la importancia de esperar un rato antes de empezar a participar

<patadaloca> PEEEEEDROOO
<PEDRO> OYE PATADALOCA DE DONDE ERES
<patadaloca> de el lugar mas chido del mundo TORREON
<PEDRO> QUE POBRE
<patadaloca> Quien es de san Juan aparte de PEDRO
<PEDRO> TE VOY A DAR UNOS GOLPES
<PEDRO> CUANDO TE VEA
<PEDRO> PREPARATE
<patadaloca> Cuando quieras pero lo naco nosete quita
<PEDRO> ESQUE OTRAS PERSONAS ME LO PEGARON
<PEDRO> QUIEN SERIA
<PEDRO> NO SERIAS TU
<PEDRO> YO PIENSO QUE SI
<PEDRO> O
<patadaloca> Ivan talvez tu novio
<PEDRO> ME EQUIVOCO
<patadaloca> SI o NO
<patadaloca> PEDRO eres hombre o ????
<PEDRO> ??????????????????
<PEDRO> TU DIME
*** jac ingresa al Canal
<patadaloca> Porque Yo
<PEDRO> NO SE
<jac> Hola
<patadaloca> dime con quien andas y te dire tu sexo
<PEDRO> JAC ES JOTO
<PEDRO> ME CAI
<patadaloca> Como saves?
<jac> acabo de entrar y ya me quieren sacar
<patadaloca> Jac dile sus verdades a PEDRO
<PEDRO> PATADALOCA VERDAD QUE JAC ES JOTO
<patadaloca> Como lo comprovaste?
<jac> oye pedro tu agresividad se debe a algún desorden sexual?
<PEDRO> A MI ME DIJERON
<patadaloca> ES mas que desorden sexual
<patadaloca> se le da naturalmente
<jac> o simplemente es una reacción espontánea de tus deseos reprimidos
<patadaloca> ORALE PEDRO
<PEDRO> Y TU COMO SABES PATADA LOCA
<jac> tal vez estés enamorado de tu madre
<patadaloca> you got yourself a boyfriend
<patadaloca> Jac con su mama no te metas
<jac> por eso es tu actitud agresiva escondida
<PEDRO> JAC CON MI MAMA NO TE METAS PENDEJO
<jac> tras un ordenador.
<patadaloca> Jac dejate de jaladas
<jac> bueno si no es de tu madre, puede ser una hermana o peor aún un hermano
<jac> visita un psicólogo.
<PEDRO> HEY JENO OLVIDATE DE EL PENDEJO DE JAC
<jac> bueno, alguié que se desee charlar en serio?
<patadaloca> JAc y tu necesitas alguien con quien acostarte

<jac> no, tengo a mi esposa para eso.
<PEDRO> PRESTAMELA
<patadaloca> bueno que no eres joto
<jac> no creo que se deje, habría que preguntarselo.
<patadaloca> espura apariencia
<patadaloca> Jes. que trai este?
<PEDRO> NO LE AGAS CASO
<patadaloca> No puedes agarar el chat privado
<PEDRO> ES LO QUE ESTOY TRATANDO
<patadaloca> ME cai
<PEDRO> QUE
<patadaloca> apurate

En el intercambio *Acaparar* (Red Planeta, 19 de octubre; canal de 18 a 25 # 3) hay una pareja de usuarios, Satanika y Agente—007, que participa mucho más que los demás. En su conversación se dan varios tipos de juegos tipográficos; bromas; el uso de emoticonos para aclarar la intención y el tono, y también para dar más expresividad; acciones narradas mediante una técnica común en este sitio de chat (símbolos utilizados para semejar una flecha que apunta hacia el apodo del participante: <--->).

Otros participantes intentan ‘entrar’ en la conversación de diversas formas: ya sea llamando la atención mediante alusiones a la mala ortografía de los protagonistas o incorporándose a bromas hechas por otros. (Se subrayan en la cita en cursiva.)

También se privilegian los intercambios audaces y rápidos antes que las preguntas más típicas (procedencia, edad, etc.); Satanika trata de alejarse de ese diálogo aburrido aprovechando cualquier momento para bromear o molestar a alguien. Un rasgo sorprendente de su estilo es que, a pesar de escribir siempre en mayúsculas, en determinado momento cambia a minúsculas sólo para regresar a las primeras en la misma frase, y así dar énfasis a su sarcasmo. (Este caso, así como otros llamativos, ha sido subrayado en negrita.)

<AGENTE--007> YESSSSSSSSSSSSSSSSSS
<AGENTE--007> UD A GANADO
<SATANIKA> BINGOOOOOO!
<AGENTE--007> UN.....
<SATANIKA> ??????
<AGENTE--007> VIAJE AL POLO NORTEEEEEEEEEEE
<AGENTE--007> PARA QUE TE REFRESQUES

5. ANTECEDENTES

The Internet is not about technology, it is not about information, it is about communication—people talking with each other, people exchanging e-mail, people doing the low ASCII dance. The Internet is mass participation in fully bi-directional, uncensored mass communication. Communication is the basis, the foundation, the radical ground and root upon which all community stands, grows, and thrives. The Internet is a community of chronic communicators.

MICHAEL STRANGELOVE

[...] any analysis of interaction in CMC systems must completely take into account the technology of the system, explaining not just how mediation effects but in fact affects the interaction, since the ‘interaction’ consists of the combination of human and computer-produced utterance and transmission. [...] good description of CMC interaction should avoid description that posits FTF [face-to-face] interaction as a ‘gold standard’, and, equally, technological determinism that de-emphasizes the description of humans solving human problems.

E. SEAN RINTEL
JOAN MULHOLLAND
JEFFREY PITTAM

Los ‘chats’ son escenarios para ‘dramas sociales’. Es un género que ha dejado de estar a medio camino entre lo oral y lo escrito para situarse en otro lugar, indeterminado y propio. El hecho de que sea un género en sí mismo nos sirve para entender por qué razón opinamos que los ‘chats’ no sustituyen la comunicación oral ni la escrita. Los mundos virtuales no le pisan el terreno a la realidad porque no ocupan el mismo lugar. [...] los entornos cibernéticos

forman parte de la construcción de una nueva forma de entender nuestra sociedad, de concebirnos a nosotros mismos, de desarrollar un registro narrativo diferente...

JOAN MAYANS

En general, la bibliografía consultada coincide en tres aspectos: el primero, al considerar el habla ‘electrónica’¹⁹ como un tipo de registro específico e independiente; el segundo, al destacar la naturaleza puramente textual de estas interacciones; el tercero, al hablar de una forma totalmente nueva de comunicación, distinta de la conversación y de la escritura prototípicas. También se subraya constantemente el carácter lúdico de los intercambios electrónicos, el predominio del contacto social sobre cualquier otra cosa y la exigencia al hablante de originalidad y rapidez en sus contribuciones.

Cherny (1999) es un estudio de la conversación en un *mundo virtual*, o una realidad virtual de base textual. Estos son programas que crean un universo propio mediante las palabras y las conversaciones, dando lugar a una fuerte sensación de pertenencia y comunidad. Por ejemplo, se puede entrar a un MUD (*Multi-User Dungeon*, también conocido como *Multi-User Domain* o *Multi-User Dimension*: dimensión de múltiples usuarios), en el cual se haya recreado un pueblo medieval. Entonces, en este nuevo mundo, el usuario debe inventar su personalidad, su forma de hablar y actuar, su vida, y presentarlas ante los demás mediante texto y conversaciones.

La autora considera el lenguaje de estos sitios como un registro novedoso, y llama la atención sobre la conciencia que demuestran los mismos usuarios sobre esta situación. Los elementos que sirven para justificar estas afirmaciones son: el uso de emoticonos, la constante presencia (y el juego con) la narración de acciones (o *emotes*) y el vocabulario específico. La sensación de comunidad que se fomenta a través de las innovaciones compartidas es fuerte.

¹⁹ No todos los autores estudiaron las salas de chat específicamente, sino también diversos tipos de interacción entre distintos usuarios mediante una pantalla.

Por otra parte, Davis y Brewer (1997) hacen un análisis de un foro de discusiones electrónicas que se llevaron a cabo durante cuatro años con estudiantes de dos universidades distintas, y con un tema específico. Se destacan las estrategias del lenguaje escrito que los estudiantes debieron adaptar para este nuevo medio, así como también la sensación de comunidad, aunque fuera temporal, que surgió en los participantes.

Específicamente en cuanto a las salas de chat, existe una gran cantidad de información, en especial en artículos accesibles a través de Internet. La gran mayoría de éstos, y particularmente los de fecha menos recientes, se refiere a los chats de IRC.

Reid (1991) es uno de los estudios pioneros. Debido a que es de los primeros trabajos sobre comunicación mediada por computadoras, da mucha importancia a aclarar que el medio no necesariamente limita a los usuarios a una comunicación fría y descontextualizada. La ausencia de contacto físico no impide que las personas ‘hablen’ unas con otras, en formas no reducidas al intercambio de información y consejos de trabajo. Al contrario, para ella IRC motiva a los participantes a jugar, a experimentar con el lenguaje y la auto-representación. Esto, a su vez, fomenta una sensación de comunidad.

Reid también destaca los retos que representa analizar este tipo de actividades desde el punto de vista de las ciencias sociales, y lleva a cabo un resumen útil sobre la historia de IRC y la manera en que las normas, los rituales y las sanciones sociales nacen en un medio tan novedoso. Debido a la carencia de pistas contextuales físicas, el significado y los estándares de comportamiento se vuelven problemáticos. No está claro cuál es la conducta apropiada en ningún momento. La conducta en IRC varía mucho, pero los casos que la autora reseña tienen en común la desinhibición de los participantes. El anonimato favorece la aparición de comportamientos extremos, la experimentación sexual y la indiferencia ante los códigos más rígidos de la conducta cara a cara.

Es interesante notar que desde ese entonces había una fuerte carga sexual en este tipo de intercambios. La posibilidad de jugar con los papeles sociales específicos de cada género, y con el género mismo es llamativa. En uno de sus ejemplos, Reid deja ver que los apodos y conductas que parecían femeninos recibían más atención que aquellos que semejaban ser masculinos.

Destaca en general el deseo de aprovechar las posibilidades del medio para divertirse y provocar una reacción en los demás. Un usuario citado por Reid afirma: “but the reason that I experiment with different characters is so I can see how other people react and then adopt the good parts of the character that provoked a favourable response”. No siempre se busca quedarse con las partes positivas de un personaje que se representa, pero sí es importante el deseo de observar las reacciones de otros. Continúa la autora:

IRC encourages disinhibition. The lack of social context cues in computer-mediated communication obscures the boundaries that would generally separate acceptable and unacceptable forms of behaviour. Furthermore, the essential physical impression of each user that he is alone releases him from the social expectations incurred in group interaction. Computer-mediated communication is less bound by conventions than is face-to-face interaction. With little regulating feedback to govern behaviour, users behave in ways that would not generally be acceptable with people who are essentially total strangers.

[...]

Users of IRC often form strong friendships. Without social context cues to inhibit a free exchange between people – to encourage shyness – computer-mediated interlocutors will often ‘open up’ to each other to a great degree. Freedom is given, either to be someone whom you are not, or to be more yourself than would usually be acceptable.

La falta de convenciones también permite la creación de nuevas normas, lo cual lleva a una sensación de comunidad. Asimismo, se buscan siempre maneras de incorporar lo emotivo, de innovar el lenguaje y sus posibilidades expresivas, de agregar elementos de intimidad a conversaciones con extraños y extranjeros, de “representar lo irrepresentable”. Tanto el uso de la lengua como la formación de relaciones íntimas y solidarias se salen de la convención en un medio como el IRC. Así es como surgen la netiqueta y los emoticonos, entre otras cosas.

También destaca la autora la importancia que tienen los apodos o *nicks* en el IRC, pues representan la “interfase personal primaria”, la carta de presentación y lo único que nos podría servir de pista para reconocer a otra persona; son la identidad electrónica. Su importancia emocional es sorprendente.

Finalmente, Reid resume las características sobresalientes del IRC, las cuales lo convierten en un medio novedoso y único. Esto coincide con anotaciones de varios de los

estudios sobre los chats. Suele llamar la atención el carácter híbrido de este tipo de comunicación, así como el anonimato y el intercambio juguetón con personas por lo general desconocidas.

Interaction on IRC presents many anomalies that cannot be understood in the light of the present discourse. Its mode of communication is synchronous, yet interlocutors are neither proximate nor necessarily known to each other. There is a lack of conventional social and emotive context cues – yet conversation can be highly personalised, and a social structure has emerged. IRC is a social phenomena, yet its existence is in the nowhere of electron states and its artifacts in magnetic recordings. If IRC, and computer-mediated communication in general, is to be fully understood and analysed, then the conventions of many disciplines must be deconstructed. Linguistics, communication theory, sociology, anthropology – and history – are challenged by the culture shared by the users of IRC. The divisions between spoken and written, synchronous and asynchronous forms of language, are broken down. The idea that as the communication bandwidth narrows interaction should become more increasingly impersonal does not hold true for IRC. Understandings of cultural significances as relying on physical display are challenged. Factors of authority, hierarchy and social control are reconstructed. IRC deconstructs and reconstructs not only its own structure but also the conventions and discourses that might address it.

Bechar-Israeli (1995) es un análisis sobre los apodos en IRC; subraya la importancia emocional que se les da. El apodo es fundamental en este medio, puesto que es la primera impresión y la manera en que un usuario escoge presentarse ante los demás. Es necesario tener un apodo para participar, y se debe tener uno que garantice que otras personas quieran conversar conmigo y ser mis amigos.

Además, los apodos influyen en la auto-imagen y en la manera en que otros ven a cada hablante. En IRC, puesto que el hablante escoge su propio apodo, éste sirve para acrecentar la auto-imagen de los participantes.

Por otra parte, Hentschel (1998) comienza su estudio defendiendo la “normalidad” de los usuarios de IRC. Es evidente que el estereotipo de los participantes en estas formas de comunicación como personas solitarias, alejadas de la vida en sociedad, sin amigos, las

cuales pasan todo su tiempo frente a una pantalla, ya existía. Continúa la autora notando las características comunes (mencionadas arriba) del IRC.

De su análisis nos interesa principalmente la descripción del lado verbal de la comunicación en IRC. Ella se concentra en sitios con hablantes alemanes y serbios, pero llama la atención la coincidencia con el uso general de otras lenguas (como español e inglés) en estos sitios.

En primer lugar, menciona la ortografía fonética (“a *sort of* phonetical spelling”; subrayado mío) basada en las contracciones y pronunciaciones típicas del habla coloquial, las cuales no han sido incorporadas aún a la lengua escrita. Esto quiere decir que son una interpretación del hablante sobre sus propios usos en la conversación coloquial. Para la autora, este tipo de ortografía probablemente será considerada “oficial” también. En todo caso, representa más cercanamente el lenguaje oral que el escrito, y es una manera de saber qué piensan los usuarios acerca de su lengua.

...the way IRC’ers use and spell their language shows very realistically the way in which the language is used in actual everyday conversation, and the way speakers feel about morphological borders.

[...]

...IRC provides a means of getting first hand information about speakers attitudes toward the phonetical, phonological and morphological – and of course syntactic – facts of their languages, and therefore enables insights in actual processes of language change.

En cuanto a la toma de turnos, Hentschel afirma que para mantenerse activo y presente, es necesario “mandar” un mensaje (apretar el botón de “enter”). Para conservar su turno no es recomendable “hablar y hablar sin pausa”, puesto que no podemos asegurarnos de que otros sepan que escribimos. En IRC es necesario interrumpir las frases y cortar los enunciados, especialmente en lugares en los que quede claro que hace falta algo para completar el sentido, de manera que sea obvio que nuestro turno debe continuar. (De paso demostramos nuestra presencia en el canal y aseguramos un intercambio dinámico: el otro no debe esperar mucho rato para saber “si estamos ahí”.)

Además, hace un recuento de las normas de etiqueta más generales, y recuerda que el espacio del IRC no es tan caótico y desordenado como podría suponerse. Las reglas pueden resumirse a: no “inundar” (se refiere a lo que llaman *flooding*: mandar una serie de mensajes consecutivos de manera que la pantalla se llene sólo con ellos, y no se permita la participación de otros usuarios); no emitir ningún tipo de propaganda; no repetirse; no suplicar por privilegios de operador; no usar mayúsculas. La idea de estas normas no es frenar la libre expresión, sino más bien asegurar una comunicación eficaz y exitosa en un medio árido.

Además, algunas de estas recomendaciones tienen que ver también con un punto especialmente importante en IRC, según el autor: la creatividad. La idea es que los participantes sean lo más creativos que puedan; deben demostrar su talento innovador mediante contribuciones que desafíen las leyes del lenguaje y el comportamiento más convencionales. Entonces, repetir varias veces un mismo enunciado es signo de ‘debilidad’ creativa, y es mal recibido en cualquier chat. Por otra parte, también se debe tratar de demostrar un buen sentido del humor, y una capacidad para crear humor mediante los propios aportes, cosa que se dificulta si se usa la misma estrategia siempre.

En cuanto a esto último, Gelléri subraya la importancia de las acciones (*emotes*): no solamente enriquecen el medio, sino también permiten demostrar las habilidades del usuario. Incorporar de manera efectiva, cómica y creativa esta estrategia requiere de mucho talento y concentración: “...the ability to enrich IRC interactions with action descriptions obviously demands a great deal of wit, appropriate linguistic competence, awareness of context, and a little bit of technical skill”.

Estas acciones permiten que los hablantes hagan ‘actuaciones’ llamativas y elaboradas para divertir a sus compañeros; además, el uso de la tercera persona parece hacer a los participantes sentir que son parte de una obra de teatro; también abre un espacio para emitir comentarios que no interrumpen el flujo de la conversación, y pueden ser ignorados fácilmente sin crear tensiones.

El autor anota que IRC es una sala de juegos y experimentación con las maneras de expresarse y comunicarse. La interacción es lo más importante: ‘hablar por hablar’; entablar conversaciones casuales para pasar un buen rato. La falta de pistas contextuales

alimenta la creatividad, y es asumida como algo positivo en lugar de constreñir a los usuarios.

...much of the playfulness and originality that characterise language use on IRC comes from the aforementioned “unsuitability” of the medium, in that communicants are forced to develop a virtuoso attitude to language and its typed form which carries all the inferable cues about the self. Language therefore becomes performance ... in which eccentric spelling, grammar, vocabulary, and punctuation work together to compensate for the deficiency of the medium to convey socio-emotional content.

Otro factor importante a tomar en cuenta en el análisis de los chats es la presencia de un público observador. Gelléri afirma que es un componente fundamental en la motivación a ser originales y provocadores de los hablantes. Incluso recuerda que mucha gente disfruta de entrar simplemente a ver lo que pasa, para entretenerse con los despliegues de otros. De esa manera, cuando alguien quiera participar en la interacción, si ha observado antes será más exitoso. Este comportamiento se llama *lurking*, y es común en los chats.

...participants seem to be obsessed by the fact that their written lines can be read by all other observers on a particular channel, which apparently fuels wit and linguistic virtuosity.

El autor apunta que los mismo participantes se refieren a sus interacciones como orales, pues usan verbos como *hablar*, *oír*, *decir*, entre otros. Más aún, los usuarios aceptan de buena manera (y lo aprovechan) el hecho contradictorio de aparentar tener una conversación oral mientras se usa un medio exclusivamente escrito.

Por otra parte, los rasgos no convencionales presentes en IRC se deben, entre otras cosas, al deseo por imprimir un sello personal en los enunciados. Las normas del lenguaje se rompen en señal de rebeldía y como una forma más de agregar contenidos emotivos y originales a los intercambios. Una persona que no escribe rápidamente o que no reaccione con audacia ante los estímulos de otros corre mayor riesgo de ser tomada como menos

experimentada, e incluso menos inteligente, que aquella que cometa errores gramaticales u ortográficos.

Además de los emoticonos y los juegos tipográficos –ambos señales de la flexibilidad que los usuarios encuentran, explotan y disfrutan en el lenguaje escrito– la elección del vocabulario es fundamental en una interacción de IRC. El habla de IRC consiste, según el autor, de distintos grupos de lexicones: términos coloquiales y palabrotas; vocabulario relacionado con la alta tecnología, la electrónica y la computación (“*technitalk*”); léxico referente a la Internet; terminología exclusiva de IRC. Esta última se refiere especialmente a abreviaturas y acrónimos de uso común en estos chats. En todo caso, en el chat es necesario estar atentos a nuestros propios comentarios, así como a los de otros, para poder demostrar nuestras habilidades comunicativas.

Given its freer and relaxed style, IRC might seem a medium that does not expect interlocutors to pay particular attention to their choice of vocabulary, since utterances often contain slang and even four-letter swear words. As a matter of fact, the ability to choose the right word is indispensable to successful communication on IRC, where language inevitably becomes the purveyor of personal markers, attitudes, and social cues. This heightened importance of language use together with the expected brevity of utterances demand a more conscious choice of vocabulary on the speaker’s part, which, in some respect, seems to contradict the description of the medium as relaxed and free in register. Users of IRC appear to share some covert alertness to the appropriate use of vocabulary, because catching any blunders may provide a chance for witty performances.

Continúa el autor mencionando otros rasgos del medio, como la prioridad que tiene, en cualquiera de esos intercambios, el hecho de poder hablar con gente en IRC sobre la importancia del tema de conversación. Cuando un tema deja de interesar a los hablantes, se proponen nuevos de varias maneras; también son bienvenidos los comentarios humorísticos que demuestren la presencia de los participantes, y su deseo de mantener viva la interacción. La actitud juguetona de los hablantes se hace latente en cada elemento que conforma el IRC, desde las contribuciones personales y la escogencia de un apodo hasta el lenguaje y los roles sexuales pueden ser objetos de juego.

Otra característica importante es la yuxtaposición de distintas interacciones en una sola pantalla. Todo interlocutor debe poder seguir y procesar las contribuciones pertinentes de todas las conversaciones para emitir su enunciado. Esto permite la posibilidad de participar en varias conversaciones paralelas, lo cual es otro aspecto llamativo del IRC. Esta habilidad no es exigida en los intercambios cara a cara, por lo cual es otra manera de demostrar las capacidades y la experiencia del participante. Concluye Gelléri que: “...successful and efficient communication on IRC requires newcomers to improve and expand their communicative competence...”

Bays (1998) trata el tema de la imagen pública (*face*) en IRC. En primer lugar resalta que las interacciones en este medio se asumen como efímeras; además recuerda que hay muchos participantes, varios hilos conversacionales simultáneamente y los usuarios generalmente no se conocen en el “mundo físico”. Por otro lado, los hablantes deben aceptar que el intercambio sea en forma exclusivamente textual: este objeto discursivo es el vínculo que los une con los demás actuantes, es su creación compartida. El discurso les permite validarse a sí mismos y su presencia.

La autora también subraya la importancia de los apodos, y la posibilidad de jugar con la propia identidad. El apodo representa el primer acercamiento a *face* en IRC: es la imagen que el participante desea presentar de sí mismo ante los demás; es la manera en que se inscribe en una *línea*. Los otros usuarios podrán verificar (y se espera que lo hagan, debido al anonimato y la carencia de pistas contextuales) si la persona actúa según su línea o no, si es consistente con su *face*. Un usuario experimentado tiende a ‘inventar’ menos partes de su identidad, a ser más fiel a su *face*, que un novato. En todo caso, no se sanciona gravemente el interés por experimentar.

Through imagination and discourse, the participants create a discursive physical realm in which there are conventions of behavior and language. Face here is reinforced by the participants’ investment in their own online personality and in the social environment that they have established. To a large extent, the interactions structurally parallel those found in the real world, while participants exploit the linguistic possibilities unique to the hybrid text-conversation medium.

Fejler (2000) anota uno de los comportamientos más recurrentes en los chats: la abundancia de diálogos sobre la procedencia, la edad y el género del interlocutor. Esto suele ser común y repetirse “hasta el hartazgo”, lo cual a veces ahuyenta o aburre a algunos usuarios. Los más experimentados suelen mantenerse alejados de este tipo de ‘conversación’. El autor también subraya la importancia de la actitud adecuada que permita los juegos y las bromas entre los participantes.

Posiblemente el error esté en buscar en el chat otra cosa que una charla para pasar el tiempo, y pretender encontrarle un sentido constructivo que tal vez no esté en su esencia... el chat es un mundo imaginario y lúdico, al que muchas personas se acercan para “perder”, o mejor dicho, “pasar” el tiempo. En él se dan cambios de personalidades y juegos de identidad donde los participantes juegan a ser quienes desean y no quienes son.

Menciona el autor asimismo la frecuencia con que algunas personas se acercan a los chats en busca de una pareja sentimental. El atractivo de encontrar a alguien con quien iniciar una relación íntima es grande, especialmente si se toma en cuenta el hecho de que el aspecto físico no será de importancia para lograrlo. El vínculo debe establecerse únicamente a partir de lo intelectual, en particular de las capacidades narrativas, la habilidad de expresión y el manejo de los temas.

Mayans (2001) es el estudio más completo que consultamos en español. Coincide en considerar el chat como un género novedoso, y destaca en general las mismas características sobresalientes. Para el autor, IRC es el caso paradigmático de los chats, y centra su estudio también en éste. El aspecto fundamental que rescata de IRC es su teatralidad:

un ‘chat’ es también una pieza literaria, una elaboración narrativa colectiva, instantánea y efímera, donde autores, actores y público confunden roles y funciones. Un ‘chat’ es algo así como una *performance* sin público. [...] Aunque hayamos hablado anteriormente de la sencillez de las construcciones gramaticales y retóricas de un ‘chat’, también hay que tener en cuenta esta faceta *performativa*, que hace que se le dé al texto, según las inquietudes de los usuarios o según la caracterización de los personajes, una cierta intencionalidad estética.

Esta “faceta teatral” es inusitada e inigualable en ningún otro medio. El apodo es nada más una parte de la continua elaboración de la identidad propia: el personaje con el que se actúa en el chat, la representación de su personalidad (posible no sólo mediante los enunciados en primera persona, sino también con la descripción de acciones en tercera persona). “Si estamos acostumbrados, en ciencias sociales, a afirmar que la personalidad pública es una máscara, o un juego de máscaras, la evidencia de los ‘chats’ lo supera.”

Mayans menciona la proliferación de saludos como un rasgo típico de los chats. Esto sucede debido a la inestabilidad técnica y el movimiento continuo de participantes, al deseo de asegurar la presencia, a comprobar el canal de comunicación y verificar la atención y disponibilidad de otro usuario.

El hablante debe asumir completamente el carácter textual y teatral del medio para asegurarse un espacio. De esa manera, va formando su personalidad y obtiene su ‘carisma’ (o imagen pública). Para lograr esto, se debe saber explotar el medio: “El humor, el ingenio, la empatía y la fidelidad y presencia continuada en el canal son, quizá, las características más positivas que pueden forjar el *carisma* de un personaje.”

Mayans también recuerda que las reglas sociales y conversacionales se relajan en los chats. Los temas pueden cambiar bruscamente; no es grave dejar una pregunta sin responder; la ortografía no es respetada; las interrupciones son frecuentes y no se consideran como agresiones. Las conversaciones tienen algo de inconclusas, así como los temas y los personajes; predomina la trivialidad y el afán de divertirse. Los usuarios demuestran un alto nivel de conciencia en cuanto a la manipulación del lenguaje y a la creación de sus personajes.

Yus (2001) destaca la naturaleza sincrónica de los chats –cosa que los separa de cualquier otra forma de comunicación electrónica–, y el hecho de que permiten crear comunidades virtuales. Este autor define el chat como “una conversación oral en un soporte escrito, una nueva forma de comunicación con sus propios códigos de funcionamiento”. El autor enumera las siguientes características:

1. Uso de apodos
2. Interacción puramente textual
3. Anonimato
4. Usuarios pueden estar geográficamente distantes, pero juntos en el diálogo
5. Enunciados limitados a espacio establecido y disponible
6. Mensajes no son archivados
7. Asincrónico en tiempo real (mensajes se mandan luego de haber leído otros anteriores)
8. Mensajes generados por el sistema se intercalan con los de usuarios
9. Lapso de tiempo considerable entre envío de mensaje y su respuesta
10. Todos los mensajes son leídos por todos los usuarios
11. Múltiples interacciones simultáneas

Por otro lado, Yus resalta las limitaciones del uso del chat: la falta de los canales visual y auditivo, la minimización del contexto, el desfase temporal entre habla y escritura, la falta de indicadores de la intención comunicativa, la ausencia de referentes de los usuarios, el desconocimiento de la actividad del interlocutor, la abundancia de ‘textos inútiles’ (como el exceso de saludos y despedidas) y la limitación física de las conversaciones. Sin embargo, a pesar de todo esto, “cada día miles de personas se conectan a algún canal de chat”.

Otra característica importante es el intento por incorporar rasgos de la conversación oral, lo cual es evidente en la abundancia de enunciados que reproducen la risa, el dolor, el asco y otras sensaciones. También menciona la repetición fonemática como el recurso más común para enfatizar un enunciado y el carácter lúdico de las interacciones.

Finalmente, detalla los juegos de lenguaje más comunes en los chats: las faltas de ortografía (ya sean involuntarias o intencionadas) y la grafía fonética y el dialecto visual. Entre estos últimos están: imitar la pronunciación oral y coloquial; incorporar los usos dialectales; representar patrones prosódicos mediante repetición de letras, uso de mayúsculas y signos de puntuación; utilizar la grafía y el vocabulario de otras lenguas; ortografía homofónica: sustituciones léxicas y grafémicas; abreviaturas y truncamientos; elipsis: “dejar implícita toda aquella información que opinan que sus interlocutores podrán extraer por sí mismos”.

Crystal (2001), resalta la forma en que el chat se separa de la conversación cotidiana cara a cara, específicamente en la estructura de los turnos, la simultaneidad y los

traslapes. Además, se refiere a la dificultad de seguir el hilo temático de este tipo de intercambios, debido a la interacción múltiple que se despliega en la pantalla. En esto influye también el hecho de que, al entrar en una sala de chat, no se sabe cuánta gente hay participando, ni quiénes son, ni de qué han estado hablando, ni en qué parte de la conversación se encuentran (inicio, cierre, etc.).

El autor también habla de la ausencia de elementos vitales como la voz, y de los esfuerzos de los usuarios por reemplazarla, así como también el espacio temporal, siempre cambiante, entre la elaboración de un mensaje, su envío, su recepción, la elaboración de su respuesta y su envío. Por esa razón, considera que los usuarios se encuentran presionados a hacer que sus mensajes sean cortos.

Para Crystal, la característica principal de la interacción de un chat es el traslape de participantes: los mensajes de un intercambio entre dos personas se ven interrumpidos constantemente por los de otro intercambio entre otras personas. De esta manera, cualquier noción convencional de los pares de adyacencia se ve destruida ante estas interrupciones constantes.

También se refiere a la proliferación de mensajes, lo cual sucede porque el silencio es muy ambiguo en una sala de chat: no se sabe qué está haciendo el interlocutor, ni cuál es su intención, ya que puede estar físicamente alejado de la pantalla, evitando el contacto o distraído temporalmente. Por esa razón muchos intercambios de un chat parecen no tener sentido: debido a la ausencia corporal de los participantes de la 'sala', deben hacer su presencia físicamente manifiesta mediante las palabras, y por eso 'hablan' constantemente, aun cuando no haya nada que decir.

En cuanto al uso de apodos, la escogencia de alguno representa un acto ritual que se le impone al individuo que desea pertenecer a esta cultura virtual. Este apodo luego se convierte en la identidad virtual del individuo, ya que a menudo dice algo acerca de quién es esa persona y lo presenta ante el mundo virtual. (En este sentido, funcionaría como su *face*.)

Por último, Crystal también se pregunta cómo es posible que una conversación de este tipo sea exitosa. A esto responde que estas salas de intercambio proporcionan algo más que información –cosa que Internet en general hace más eficazmente–; le dan al

individuo la oportunidad de llevar a cabo una interacción con otras personas cuyo aspecto predominante es el social.

En este sentido, las ventajas desde el punto de vista social son más que las desventajas desde el punto de vista semántico. Se crea un ambiente recreativo, subjetivo, en el cual se permiten –y se fomentan– los juegos de palabras y destacan las expresiones que buscan mantener la cercanía (*rapport*) con el interlocutor.

Otra razón por la cual estas conversaciones son exitosas es porque, al parecer, siempre que las ventajas sociales sean tan notorias, las personas están dispuestas a hacer diversas concesiones semánticas.

Participating in the most radical synchronous chatgroups must be like playing in an enormous, never-ending, crazy game, or attending a perpetual linguistic party, where you bring your language, not a bottle. The shared linguistic behaviour, precisely because it is so unusual, fosters a new form of community. (169)

El autor también subraya la naturaleza innovadora del lenguaje de estos sitios de Internet: no sólo porque el juego con el lenguaje parece ser uno de sus constituyentes más notorios, sino también porque representa una nueva forma de comunicación. Además, desde un punto de vista lingüístico, estos lugares resultan fascinantes. En primer lugar, porque permiten observar el lenguaje escrito en su ‘estado más primitivo’ –debido a su espontaneidad y a la falta de cuidado–, y en segundo lugar porque son una prueba de la versatilidad lingüística que posee la gente, especialmente la gente joven. Con respecto a los usuarios de los sitios de chat, concluye:

[...] they have learned to use their innate ability to accommodate to new linguistic situations to great effect. They have developed a strong sense of speech community, in attracting people of like mind interest ready to speak in the same way, and ready to criticize or exclude newcomers who do not accept their group’s linguistic norms. They have adapted their Gricean parameters, giving them new default values. And they are aware of what they are doing [...], playing with the group’s own linguistic conventions. It is a performance which shows great adaptability and not little creativity. (170)

6. ANÁLISIS

CHAT A - "TOPTEEN"

de *elchat.com*, 6 de marzo del 2002

1. <hector36>te piso ati y a otros nalgonos
2. <TO'P TEEN> PERO HAY MUCHAS CHAVAS GORDAS ALLA
3. <TO'P TEEN> ES QUE EN SINALOA SE TRAGA HASTA DECIR BASTA
4. <ivette@> tengo 21 y tu
 - * Ariano46: entro al canal
5. <elliza> yeeea
6. <ERIK> ALGUIEN DE MEXICALI
 - * karla: entro al canal
7. <TO'P TEEN> PERO TAMBIEN HAY CHAVITAS QUE TE LA PARAN NADAMAS CON VERLAS
 - * BOND 007: APASIONADO entro al canal
 - * max8: entro al canal
8. <TO'P TEEN> ESO QUE NI QUE
9. <karla> hola
10. <TO'P TEEN> HOLA KARLA
11. <max8> hola karla
12. <TO'P TEEN> DE DONDE ERES
13. <TO'P TEEN> ?
 - * jorge: moreno y alto entro al canal
 - * cyber chicas: entro al canal
14. <TO'P TEEN> MAX ,, QUITATE
15. <hector-36> top ten mete tus palabras por el culo y ya callate nadie te pela estas retrasado
 - * EL TRI: ALEGRE entro al canal
16. <max8> hola cyber chicas
17. <TO'P TEEN> BUENO DECIA QUE CALLATE HECTOR, RECUERDA QUE LA SINCERIDAD ES VIRTUD MIA
18. <ERIK> HOLA BOLA DE MONDRIGOS YA LLEGO SU PADRE
 - * jose 3: guapo ,buena onda entro al canal
 - * marco: entro al canal
19. <TO'P TEEN> Y NO TUYA
20. <hector-36> ok chula
21. <TO'P TEEN> BUENO DECIA QUE LAS GORDAS Y LOS GORDOS SON HORRIBLES
22. <marco> hola alguna chica
 - * antonio: blanco ojos verde entro al canal
 - * sergio363: chido entro al canal
 - * BOND 007: ROMANTICO entro al canal
23. <TO'P TEEN> ES QUE LES CONTARE QUE UN DIA VINIERON AMIGAS DE MI HERMANA A LA CASA
24. <hector-36> pero la s bergas grandes y gordas bien que te las comes no
 - * PENIS: entro al canal
 - * EL TRI: ALEGRE entro al canal

25. <sergio363> que onda nenaas ya llego por quien lloraban
26. <TO'P TEEN> Y UNA GORDA QUISO PASAR A MI ESCUSADO
27. <PENIS> HOLAA TODAS
28. <TO'P TEEN> Y QUE CREEN QUE PASO
29. <TO'P TEEN> ??
* DINA16: ALEGRE entro al canal
30. <jose 3> liliana
31. <sergio363> HOLA NBENAS
* AMIGO REGIO IV: entro al canal
32. <TO'P TEEN> PUES QUE LO ROMPIO DEL PESO
33. <TO'P TEEN> QUE TENIA ELLA
34. <sergio363> NI UNA VIEJA YA ME VOYY LA TUBE QUE CORRER DE MI CASA
* lasdiosas: diosas entro al canal
35. <hector-36> ja ja ja jaa
36. <TO'P TEEN> ESO FUE LO PEOR QUE HISO ESE DIA
37. <TO'P TEEN> POR ESO LAS DETESTO MAS NO LAS ODIO
38. <hector-36> ya top teen ya no me agas reir
39. <TO'P TEEN> DEBERAS
* AL8: ROMANTICO entro al canal
* MARC: entro al canal
40. <TO'P TEEN> NO ES QUE SEA PASADO DE LANZA
41. <TO'P TEEN> PERO ASI OCURRIO
42. <hector-36> o ocurrio asi
43. <TO'P TEEN> ES MAS SI LA HUBIERA GRABADO HUBIERA GANADO
MILLONES POR ESE VIDEO
* jaimie j.: feo entro al canal
44. <hector-36> ganas mas con tu culo creo yo
45. <TO'P TEEN> ES QUE CASI ME CAGODE LA RISA Y MI HERMANA ENOJADA
* hober: especial entro al canal
* danis: entro al canal Isolina: entro al canal
* jejejijijojo: entro al canal
46. <TO'P TEEN> BUENO MI TRASERO ESTA BIEN PERO NO ES PARA TANTO
* CRAZZY(MUJER): BUENA HONDA entro al canal
* mauricio: entro al canal
* el cuervo: entro al canal
47. <hober> HOBER ESTA AQUI
48. <CRAZZY(MUJER)> que honda
49. <jose 3> hola
50. <TO'P TEEN> Y TENGO 25
* Heyby: entro al canal
* samy: entro al canal
51. <hober> HOLA CRAZY
52. <CRAZZY(MUJER)> que honda a tosdos
53. <jejejijijojo> jeje
54. <TO'P TEEN> Y CUANDO FUI A IXTAPAN DE LA SAL . MME LIGUE A UNA
PERRA
55. <BOND 007> PUTO
56. <hober> HOLA CRAZY SOY HOBER
57. <jose 3> que onda
58. <TO'P TEEN> PERO EL COLMO ES QUE ESTABA FLACA
59. <hector-36> o entonces no eres puto

60. <Heyby> Hola como estas
61. <jose 3> como estan todos
62. <CRAZZY(MUJER)> es top teen porque hablas asi de las mujeres
* @fredo 19 vnzla: entro al canal
* Ariano46: entro al canal
63. <TO'P TEEN> PERO ME LA FAJE MUCHO MUCHO
64. <CRAZZY(MUJER)> hey porfavor respeta
65. <elliza> te odio
66. <TO'P TEEN> TOTAL . PERO AHORITA ANDO CON UNA CHAVA BUENA Y RICA
* felipe: entro al canal
67. <TO'P TEEN> CRAZZY ME DICES AMI
68. <hector-36> gorda por supuesto
69. <TO'P TEEN> ??
* RiCaRdO: entro al canal
70. <elliza> esta buenisima
71. <@fredo 19 vnzla> hola
72. <TO'P TEEN> NO ESTA GORDA
* se me paró: entro al canal
73. <TO'P TEEN> ESTA LLENITA
74. <TO'P TEEN> PERO RICA
75. <CRAZZY(MUJER)> topteen si a ti te digo
76. <elliza> si
77. <jaime j.> holaaaaaaaaaaaaa
* PACO...MERTE: entro al canal
78. <elliza> que onda
79. <TO'P TEEN> PERO PORQUE CRAZZY
80. <CRAZZY(MUJER)> porque hablas asi de las mujeres topteen
* gabby: entro al canal
81. <TO'P TEEN> NO TE ESPANTES DE ESTO
82. <PACO...MERTE> HOLA TODOS
83. <RiCaRdO> HOLA RICARDO ENTRO AL CANAL
84. <elliza> si
* juan: fachero langa entro al canal
85. <AMALIA JUAREZ SANTIA> HOLA
86. <Heyby> hola a todos
87. <CRAZZY(MUJER)> pues estoy viendo como hablas de ellas
88. <TO'P TEEN> BUENO NO ESTOY HABLANDO MAL DE ELLAS
89. <CRAZZY(MUJER)> aqui hay chicas
90. <CRAZZY(MUJER)> asi que controlate
* YoungSuckNice: i like masturbation
<http://www.girl-inside.com/personal/gay-shows/> entro al canal
91. <elliza> si
92. <TO'P TEEN> SINO DE LA DESFACHATES QUE TIENEN ALGUNAS
93. <juan> amalia puta
94. <@fredo 19 vnzla> alguien de Venezuela
95. <CRAZZY(MUJER)> como son
96. <CRAZZY(MUJER)> haber dime
* Anna65: entro al canal
97. <RiCaRdO> HOLA ANA
98. <TO'P TEEN> PERO TU HAS DE SER GORDA , POR ESO LAS DEFIENDES
99. <elliza> soy de estados unidos

- * RUTH: BONITA entro al canal
- 100. <PACO...MERTE> HOLA RUTH
- 101. <elliza> si
- 102. <juan> hola eliza soy juan
- 103. <hector-36> hoye en tu familia an de haber puros gordos no
- 104. <CRAZZY(MUJER)> no soy una chica delgada
- 105. <elliza> que onda juan
- * la ley: entro al canal
- * DANIEL (MSN): entro al canal
- 106. <CRAZZY(MUJER)> y te lo demuestro
- 107. <Heyby> hola,hola quien me quiere escuchar|
- 108. <CRAZZY(MUJER)> twengo una foto
- 109. <elliza> juan que aces
- 110. <DANIEL (MSN)>
- 111. <CRAZZY(MUJER)> pero aunque sean como sean
- 112. <@fredo 19 vnzla> hola
- 113. <PACO...MERTE> HOLA HEY
- 114. <DANIEL (MSN)>
- 115. <CRAZZY(MUJER)> no debes hablar mal de ellas
- 116. <RUTH> HOLA PACO
- 117. <hector-36> crazy mandamela ami no a ese pesado
- 118. <TO'P TEEN> BUENO PERO NO TE ENOJES
- 119. <TO'P TEEN> LA VIDA ESTA LLENA DE OBSTACULOS
- 120. <DANIEL (MSN)>
- 121. <juan> jejejijijo es un puto
- 122. <DANIEL (MSN)>
- 123. <jejejijijo> SOY MUJER!!!!
- 124. <@fredo 19 vnzla> hola
- 125. <CRAZZY(MUJER)> apoco y por eso eres asi
- 126. <@fredo 19 vnzla> jeje
- 127. <RUTH> HOLA PACO PLATICAMOS
- * vane: simpatica entro al canal
- * AROON: entro al canal
- * TO'P TEEN: GUAPO entro al canal
- 128. <AMALIA JUAREZ SANTIA> HOLA
- 129. <PACO...MERTE> CLARO
- 130. <CRAZZY(MUJER)> quieres conocerme hector
- 131. <TO'P TEEN> DEBERAS
- 132. <PACO...MERTE> SEGURO
- 133. <hector-36> si baby
- 134. <AROON> HOLA A TODOS
- 135. <TO'P TEEN> ASI ES LA VIDA REINA
- 136. <PACO...MERTE> COMO ESTAS RUTH
- 137. <jejejijijo> HOLAAA???
- 138. <RUTH> O.K
- 139. <AROON> COMO ESTAN?
- 140. <AROON> BIEN
- 141. <AROON> MAL

SOBRE INTERACCIÓN PRINCIPAL

I- secuencia A (<hector-36> y <TO’P TEEN>): INSULTAR

<i>línea</i>	<i>acción</i>
1	Hector insulta a Topteen (tal vez se encontraban en ‘flame-war’)
2-3	Topteen responde con ‘insulto’ a Sinaloa (presumiblemente, Hector es de allí)
7	Topteen alude sexualmente a las mujeres de Sinaloa (para provocar reacción de Hector)
8	Topteen ‘auto-refuerza’ su afirmación anterior

Esta secuencia representa un intercambio típico de una guerra de insultos inflamados y ánimos acalorados (*flame war*). Es notable que Topteen responda a su propia intervención en la línea 8; él recurre mucho a las muestras de acuerdo con sus enunciados previos. Esto garantiza que podrá participar: si no puede responder a alguien más, hablará consigo mismo.

II- secuencia B (<TO’P TEEN>, <karla> y <max8>): LIGAR

<i>línea</i>	<i>acción</i>
9	Karla saluda (ingresó después de la línea 6)
10	Topteen responde a su saludo
11	Max8 responde a su saludo
12	Topteen pregunta a Karla sobre su procedencia
13	Topteen utiliza signo de interrogación para dar mayor expresividad a su enunciado; simularía una actitud y expresión perpleja o al menos inquisitiva
14	Topteen intenta “echar” a Max: remite a lo físico; emite una orden directa. No recibe ninguna respuesta y continúa diálogo con Hector. Es probable que Karla y Max se hayan ido al privado (juntos o por separado), o Karla que Karla se

haya ido: ella no vuelve a aparecer en la grabación; Max intenta nuevamente más adelante con “hola cyber chicas”.

Esta secuencia recuerda la importancia que tiene para muchos en el chat el conocer la información social básica de los interlocutores (edad, sexo, ocupación, lugar de procedencia). Además, puede apreciarse lo común que resulta a las participantes con apodos obviamente femeninos recién llegadas recibir más de un saludo de hombres. Es notable que Topteen haga referencia a lo físico al querer echar a Max; es una forma humorística de ‘empujarlo’ y alejarlo para quedar solo (Topteen) en escena con Karla.

III- secuencia C (<TO’P TEEN> y <hector-36>): GORDAS

línea acción

- 15 Hector insulta nuevamente a Topteen; hace alusión a su ‘fracaso’ anterior (fue ignorado por Karla y Max)
- 17 Topteen comienza el turno, retomando el tema anterior con una estrategia común en la oralidad: “bueno...” Esta contribución es especialmente interesante, pues intenta imitar la espontaneidad de la conversación oral coloquial: el hablante comienza a decir algo, pero es interrumpido por otro comentario y se ve obligado a responder a éste primero. Lo llamativo es que no puede haber una verdadera interrupción, de manera que Topteen está recreándola teatralmente. Él intenta mantener un orden temático al regresar a la idea anterior sobre las personas gordas; pero también asume un papel de cuentacuentos: es muy consciente de su público plural (varios espectadores) y brinda dramatismo a su enunciado. Primero anuncia que desea devolverse a un tema anterior, luego juega el papel de hablante interrumpido y así su comentario agresivo a Hector se resalta más.
- 19 Topteen ‘termina’ su intervención anterior (probablemente, debió recortarlo por razones de espacio y tiempo del chat, así como para lograr un efecto de énfasis en contrastar sus capacidades con las de Hector.

- 20 Hector responde mostrando acuerdo con Topteen, pero en realidad lo insulta(“chula”: lo llama maricón indirectamente).
- 21 Topteen repite la estrategia de retomar el tema, esta vez sin agregar los puntos suspensivos (...) que en la línea 17 lo ayudaron a incorporar expresividad y drama a la ‘interrupción’ de Hector. Arriba le sirvieron para marcar claramente la ‘mala actuación’ de Hector; tuvo que desperdiciar parte de su turno para ‘poner a Hector en su lugar’. Esta vez puede continuar su intervención sin la puntuación para volver al tema que le interesa: “las gordas y los gordos”. Cabe resaltar que parece referirse a las personas gordas en general, pero termina sólo hablando de las mujeres gordas.
- 23 Topteen comienza a narrar una historia que explicaría su aversión (“son horribles”). Usa en su introducción un marcador que tendría la intención de unirse con el enunciado anterior, así como de justificar en parte su actitud (“es que...”). Además, incluye muy claramente la idea de una multitud de observadores interesados (“les contaré”)
- 24 Hector responde tarde al comentario de Topteen sobre la gente gorda; usa un lenguaje fuerte y soez para insultarlo, y continúa con las referencias a su supuesta homosexualidad.
- 26 Topteen sigue adelante con su relato sin atender a Hector; su técnica narrativa es bastante oral
- 28 Topteen interpela directamente a su público plural
- 29 Topteen recurre nuevamente a los signos de puntuación para buscar una reacción de los espectadores, aumentar el suspenso de su narración y la expectativa de los demás y cargar de expresividad y emoción el relato. Para subrayar la importancia de su interpelación anterior y realzar la teatralidad, usa una línea exclusivamente para los dos signos de interrogación.
- 32 Topteen responde a su propia pregunta; no aguarda una verdadera reacción
- 33 Topteen termina su enunciado anterior y, de paso, recuerda al público el tema de su narración: la protagonista es una muchacha gorda.
- 35 Hector contesta con risa (es muy común en los chats expresarla gráficamente)
- 36 Topteen termina su historia

- 37 Topteen extrae una conclusión que aclara su interés
- 38 Hector alude a su turno anterior (risa) y subraya el humor en la historia de Topteen. Es difícil precisar si lo hace con un tono irónico o no.
- 39 Topteen responde afirmando la veracidad de su relato
- 40 Topteen reafirma la veracidad y asegura no estar exagerando
- 41 Topteen nuevamente subraya la veracidad de sus palabras
- 42 Hector hace referencia, mediante un juego de palabras, a un programa televisivo (el cual no es conocido por su apego a los hechos objetivos)
- 43 Topteen muestra acuerdo con Hector y se entusiasma con la idea de relacionar su narración con un programa: considera su historia entretenida, y cree que sería apreciada por otros.
- 44 Hector nuevamente insulta a Topteen, aún con el tema de ‘mostrar rarezas’ suyas y alusiones a lo homosexual.
- 45 Topteen hace comentario adicional sobre su propia historia (aunque tarde)
- 46 Topteen responde a broma-insulto de Hector aceptando la broma de Hector

La narración de Topteen es interesante porque no es algo que suceda a menudo en los chats, además, por su extensión y la falta de interrupciones se hace más excepcional. En la línea 15, Hector le dice a Topteen que se calle porque nadie le pone atención, pero se contradice porque él mismo sí parece hacerlo. Por eso parece ser más bien una broma.

Salta a la vista un detalle importante sobre Topteen: su uso limitado y exitoso de los signos de puntuación nos lleva a observar su ortografía. Hemos dicho que es común que no se respeten las normas, y los errores de todo tipo son frecuentes. Sin embargo, Topteen demuestra un conocimiento mayor de lo esperado: si no tomamos en cuenta la falta de tildes, sólo tiene cuatro errores ortográficos en toda la interacción. No consideramos que omitir las tildes sea importante, puesto que es un intento por agilizar la escritura; incluirlas representa usar una tecla más y por eso aparecen una cantidad ínfima de veces en cualquier interacción. (Después de un tiempo de participar en los chats, incluso yo me acostumbré a omitirlas...)

Ahora bien, volviendo al tema de la ortografía de Topteen, podemos concluir que tiene un nivel alto de educación y un gran dominio del idioma, especialmente si se contrasta con la destreza ortográfica del chatero promedio. Todos los demás participantes en esta interacción tienen menos intervenciones y más faltas. Esta destreza idiomática es otro componente que le permite mostrarse como el hablante más experimentado y hábil de esta conversación.

La actuación de Topteen en esta secuencia, unida a su auto-descripción como “guapo” (en los textos que los participantes incluyen al lado de su apodo) lo pone en una situación privilegiada. Lleva las riendas de la conversación y tiene el control sobre su relato; establece desde esta posición que “las gordas son horribles” y las odia (y más, las detesta). Entonces, ser gordo sería equivalente a ser digno de odio, ser horrible, no ser popular ni apreciado, etc., además de ser despreciado por el exitoso y guapo protagonista del intercambio, Topteen. Indirectamente, la presión recae en las mujeres participantes, quienes deben demostrar, como mínimo, que no son gordas para poder ser aceptadas por Topteen, el ‘dueño’ del espacio interactivo. En un medio sin caras ni cuerpos, esto significaría que las mujeres deben demostrarle a Topteen que no son odiosas. Deben ganarse su aprecio, porque él podría despreciarlas potencialmente a todas hasta que no prueben que son dignas.

Presumiblemente, Hector no está completamente de acuerdo con las palabras fuertes de Topteen, y busca contrarrestar su actitud de macho dominante socavando su masculinidad y poniéndola en duda. Esto lo logra con la ayuda de insultos y bromas que hagan a Topteen aparecer como homosexual, y también como gordo. Es difícil saber cuánto de las intervenciones de Hector es irónico y cuánto no.

IV- secuencia D (<TO’P TEEN>, <BOND 007>, <elliza>, <hector-36> y <CRAZZY(MUJER)>): NOVIAS

línea *acción*

54 Topteen comienza tema nuevo; termina con referencia insultante a mujeres

- 55 Bond insulta a Topteen con apelativo poco usado para hombres, pero común para mujeres: quiere dejar en evidencia que comentario de Topteen le parece inadecuado o tal vez quiere continuar insultándolo con alusiones a homosexualidad.
- 58 Topteen continúa hablando de su “ligue” (novia); se cuida en contrastar sus novias con las mujeres de las que hablaba antes, las gordas. Para evitar confusiones, introduce el tema marcando una diferencia con el uso de “pero”, y agrega aún más para mostrar una oposición (“*el colmo es que era flaca*”).
- 59 Hector comenta con ironía y sarcasmo el insulto de Bond a Topteen, en relación con el enunciado de éste en la línea anterior
- 62 Crazy llama la atención de Topteen por hablar mal de las mujeres
- 63 Topteen continúa refiriéndose a las mujeres (y ahora al sexo) en tono soez
- 64 Crazy vuelve a reclamar a Topteen su conducta. Esta vez no introduce su queja indirectamente (con la pregunta “¿por qué?”): le exige directamente respeto.
- 65 Elliza desprecia abiertamente a Topteen
- 66 Topteen cierra su turno y el mini-tema de su “ligue” en Ixtapán y comienza uno nuevo, sobre otra novia. Continúan las referencias ofensivas a las mujeres.
- 67 Topteen pregunta directamente a Crazy si “le habla” a él
- 68 Hector intenta ofender a Topteen al insultar a su novia nueva (asume que es gorda, aunque ‘habla’ muy tarde)
- 69 Topteen vuelve a usar signos de interrogación para apelar a Crazy, aclarar su actitud y exigir una respuesta
- 70 Elliza parece referirse irónicamente a la nueva novia de Topteen tomando en cuenta el insulto de Hector
- 72-74 Topteen responde a Hector (y Elliza) mostrando desacuerdo. Divide su enunciado en partes para dar más énfasis (1-no; 2- está...; 3- pero...)

Topteen continúa con su papel de macho dominante, protagonista único de la conversación. Ahora deja a “las gordas” de lado, pero sigue hablando ofensivamente de las mujeres, aludiendo sólo a sus atributos físicos y a su estatus de objeto sexual que debe

someterse de algún modo (“me ligué...”; “me la fajé”). Su papel social no ha cambiado. Otro hombre, Bond, lo insulta, nuevamente queriendo vincularlo a lo homosexual o, en todo caso, a lo sexual.

Aquí entra a participar Crazy, una mujer consciente de su papel como tal. Ella no estuvo presente en las primeras tres secuencias, así que no conoce el tema de las gordas. Pero ella puede apreciar la importancia de Topteen en la interacción, además de su comportamiento ofensivo hacia las mujeres, a las que presenta como objetos sexuales, además de referirse a ellas despectivamente (“perra”). Ella decide entonces interpelar directamente a Topteen, y se asegura de incluir el apodo para que no haya dudas, y asume de esa manera el papel de defensora de las mujeres. Según su siguiente intervención, también busca evitar comentarios ofensivos por parte de Topteen. Es decir, asume un papel de defensora moralista, pues intenta cambiar la conducta de Topteen.

Inicialmente, él ignora los comentarios de Crazy, muy acorde con su papel de macho protagonista. Ella deberá esperar para recibir su atención porque es más importante para él continuar con sus historias de novias.

V- secuencia E (<TO’P TEEN>, <CRAZZY(MUJER)>, <elliza> y <hector-36>):

REGAÑO

<i>línea</i>	<i>acción</i>
75	Crazy responde directamente a Topteen; aclara su intención de hablar con él
76	Elliza parece reforzar la intervención de Crazy
79	Topteen pregunta directamente a Crazy por qué ella lo ‘regaña’
80	Crazy le recuerda (en forma indirecta) la razón de su disgusto; le pregunta directamente por qué actúa de esa manera.
81	Topteen responde restando importancia a la petición de Crazy por explicarse; no contesta a su pregunta.
84	Elliza responde afirmativamente (es probable que refuerce la participación de Crazy: busca demostrarle su apoyo y acuerdo).

- 87 Crazy continúa regañando a Topteen sobre sus comentarios ofensivos. Inicia con “pues” para unir con su enunciado anterior, y dejar claro por qué se molesta. Tampoco está de acuerdo con el intento de Topteen de ‘esquivar’ la conversación y quiere demostrar que Topteen no podrá ignorar su pregunta.
- 88 Topteen empieza marcando desacuerdo (“bueno...”) y se ‘echa al agua’: afirma no hablar *mal* de las mujeres, cuando Crazy no ha dicho eso directamente.
- 89-90 Crazy recuerda a Topteen que ella es mujer y hay otras; sus comentarios son ofensivos y debe controlarse.
- 91 Elliza nuevamente apoya a Crazy mediante una afirmación
- 92 Topteen continúa defendiéndose; justifica por qué puede ser ofensivo.
- 95-96 Crazy exige más explicaciones a Topteen. Probablemente también es un intento por seguir siendo parte de la conversación principal; por eso evita pelearse con Topteen.
- 98 Topteen contesta de acuerdo con *sus* intervenciones anteriores (sobre las gordas), y acentúa el contraste entre ese tema y el de sus novias (“pero tú...”). Así ofende más a Crazy, aunque no directamente (pues formula el insulto como duda: “has de ser...”).
- 103 Hector siente curiosidad por el odio de Topteen hacia los gordos; continúa su guerra de insultos, ahora incluyendo a la familia de Topteen.
- 104 Crazy se defiende ante la acusación de Topteen: lo contradice.
- 106 Crazy procura defenderse mediante pruebas para ‘callar’ a Topteen.
- 108 Crazy ofrece evidencia física de su ‘inocencia’: una foto.
- 111 Crazy continúa su turno anterior, marcando un contraste (“pero...”): no importa si soy gorda o no, o si las mujeres de las que Topteen habla mal son gordas o no.
- 115 Crazy finaliza su intervención recordando a Topteen cómo comportarse con las mujeres.
- 117 Hector interpela directamente a Crazy; le pide su foto. Es interesante ver cómo cambia su estilo y la escogencia de palabras al dirigirse a ella. Busca aliarse con Crazy contra Topteen.

- 118 Topteen inicia su turno retomando el tema del regaño de Crazy y continúa con su oposición (“pero...”). Hace un llamado a la calma.
- 119 Topteen emite un comentario sobre la vida para justificar su deseo de calma y sus acciones anteriores (y restarles importancia a éstas).
- 125 Crazy pregunta a Topteen si eso verdaderamente justifica su forma de actuar.
- 130 Crazy pregunta a Hector si quiere conocerla. Probablemente, puesto que fracasó su intento de seguir hablando con Topteen (fue ignorada) y quiere seguir dentro de la conversación principal.
- 131 Topteen probablemente se refiere a su propia intervención anterior, y continúa mostrando acuerdo y reforzándola.
- 133 Hector responde afirmativamente a Crazy; agrega un apelativo que implica una relación íntima (de cercanía o de carácter sexual)
- 135 Topteen cierra refiriéndose nuevamente a su afirmación sobre la vida. Agrega un apelativo generalmente considerado ofensivo, o al menos molesto, por muchas mujeres.

Finalmente, en esta secuencia Topteen reconoce a Crazy como interlocutora, aunque no en forma directa; usa su *nick* para llamarla, pero duda sobre si ella le habla a él; o más bien introduce una duda en las afirmaciones de Crazy. Casi inmediatamente repite su uso de los signos de interrogación para llamar la atención de Crazy, e indicar indirectamente que su respuesta tarda en llegar. Luego Topteen responde al insulto de Hector y retoma su ofensiva contra las mujeres. Crazy le deja claro que ella quiere que él las respete. Nuevamente Topteen esquiva el tema y muestra dudas antes las intervenciones de Crazy, tal vez para demostrar su dominio en la conversación y continuar decidiendo sobre los temas. Quizá en su papel de macho busca socavar los intentos de una mujer por participar, o tal vez sea para hacerla sentirse insegura y restarle importancia a su petición de respeto: no habría por qué regañarlo si no ha hecho nada mal (según él), sólo decir verdades.

Sin embargo, Crazy insiste en su posición, con una estrategia interesante. En lugar a regañarlo de una vez, empieza, al igual que en la secuencia D, a llamar la atención de Topteen con preguntas. Quizá busca hacerlo reflexionar sobre su comportamiento; es claro

que quiere reclamarle si acción nociva; puede ser también que no quiera confrontarlo directamente, por dos razones: 1) evitar una pelea –especialmente porque él es exitoso en sus conversaciones; si pelea, no habrá muchas posibilidades de seguir hablando–; 2) ser más cortés socialmente –distanciar su posible relación con Topteen–. Por último, las preguntas puede ser una estrategia importantísima para asegurarse, por lo menos, la necesidad de respuesta: obligan al interpelado a contestar o correr el riesgo de considerarse ‘mal conversador’.

Topteen continúa su actitud de macho cuando le resta importancia a los comentarios de Crazy, e incluso, aunque indirectamente, la acusa de exagerar, de hacer escándalo, una conducta estereotípicamente ligada a las mujeres, debido a su supuesta inestabilidad emocional (“no te espantes”).

Aquí entra en juego un comportamiento más moralista de parte de Crazy, y cambia también su forma de recriminarlo, ya que las preguntas no funcionaron. Esta vez le ordena directamente que se controle. Topteen intenta defenderse aduciendo que no habla mal de las mujeres, sino del comportamiento (“desfachatez”) de *algunas*. Pero no queda claro por qué dice eso, si antes hablaba de las gordas y luego de sus novias, sin mencionar ningún tipo de comportamiento ni referirse a ninguna como “desfachatada”.

En las líneas 95 y 96 Crazy intenta mantener viva la conversación, nuevamente haciendo uso de una pregunta y luego de una petición por información. Su tono cambia y es más amistosa. Ya dejó claro cómo quiere que la traten: con respeto, pero como amiga. Según la cortesía, así debería ser. Pero luego Topteen, sin percatarse de que Crazy no presencié la secuencia sobre gordas, la insulta y la acusa de gorda, devolviéndose a un tema anterior al que provocó el regaño de Crazy. Así, intenta desviar la atención de su menosprecio por las mujeres. Como dijimos antes, él manda en la conversación y ahora Crazy se ve obligada a demostrar que no es gorda, porque el líder la acusa directamente. Y de nuevo en forma indirecta, ‘deshace’ las contribuciones de Crazy (aunque sólo superficialmente, porque es obvio que ser gorda no tiene nada que ver con el verdadero y más importante tema en cuestión: el respeto hacia las mujeres). Topteen intenta probar que nada de lo que Crazy ha dicho es válido, porque es gorda, es decir, odiosa y horrible; además, se espanta fácilmente.

Crazy cae en el juego, aun sin saber sobre los gordos; primero se defiende y ofrece pruebas, *luego* defiende nuevamente a las mujeres y ordena a Topteen a no hablar mal de ellas. Continúa Topteen el juego de hacer ver a Crazy como una persona necia, exagerada y de sentimientos exacerbados (“bueno, pero no te enojés”). Luego emite un comentario sobre la vida, que puede interpretarse en dos sentidos: 1) Topteen es sabio y conoce la vida; debe hacerle caso a él y a lo que él dice, porque viene de alguien que sabe cómo es la vida; debe aceptar que lo que él dijo no está mal y es cierto. 2) Ya hay suficientes dificultades en la vida como para añadirle más por ‘pequeñeces’: las contribuciones de Crazy obstaculizaron su conversación anterior y por eso son negativas. Incluso, si se quisiera exagerar esta última interpretación, se podría igualar a Crazy con un obstáculo y más aún, a las mujeres con una actitud beligerante y estorbosa.

Nuevamente Crazy contesta con una duda en forma de pregunta que busca la reacción de Topteen además de una explicación a su conducta ofensiva. Como él no le contesta, Crazy le pregunta a Hector si él quiere conocerla. Topteen ignora la pregunta de Crazy y emite un comentario que parece referirse a su propia afirmación sobre la vida, para resaltar así su importancia.

Hector le contesta a Crazy con un apelativo que establece una relación íntima de pareja, y es también muy usado para referirse a la mujer como objeto sexual. Además él se interesa mucho por ver su foto, su físico. Topteen regresa al tema de su conocimiento de la vida y cierra con un apelativo claramente ‘objetizante’ de Crazy, con un dejo de desprecio y bastante sarcasmo.

Muy a su pesar Crazy termina caracterizada como un simple objeto sexual en los ojos de Hector y Topteen. Su lucha por el respeto de las mujeres no resultó muy exitosa.

Esta interacción lleva el nombre de *Topteen* debido al protagonismo de este personaje, en todo sentido. Él domina la mayoría de las secuencias por cantidad de líneas de intervención. Además, maneja la mayor parte de los temas: decide cuándo cambiarlos o retomarlos y lleva la ‘carga pesada’ (los turnos con más contenido y los que buscan la respuesta de los interlocutores). Los demás participantes comentan sobre las afirmaciones de Topteen o intentan llamar su atención para participar en la interacción principal.

Además, Topteen demuestra habilidades especiales para manejar sus temas y su audiencia. Es muy consciente de su papel protagónico, de las opciones de teatralidad que tiene a su disposición y de las características del medio: público y plural. Él es protagonista porque sabe cómo serlo en un chat. Utiliza los signos de puntuación sólo cuando quiere aumentar la emotividad y expresividad de un enunciado. Sus intervenciones son cortas, muy seguidas unas de otras; sabe muy bien dónde cortar sus frases para poder darle más énfasis y drama a sus palabras. Es muy rápido al teclado. No se queda esperando que le contesten, ni tampoco que le pregunten algo. Participa constantemente, sin tomar muy en cuenta las contribuciones de otros, pero procura siempre contestar cuando se le interpela directamente o cuando alguien se remite a sus intervenciones. Si no hay oportunidad, o no es relevante contestar nada, continúa en relación con sus propios comentarios anteriores, y mantiene un hilo temático ‘personal’. Puesto que se sabe protagonista, juega con su tiempo de respuesta y a veces hace a otros esperar (como es el caso con Crazy).

Por otro lado, Topteen también es un maestro de los temas, y sabe que los enunciados fuertes y ofensivos, así como los insultos, provocarán la reacción del público. Efectivamente, son los demás quienes siguen las provocaciones de Topteen, y no al revés.

Mediante estas acciones, Topteen nos muestra una forma de ser un hablante exitoso en el chat. Si pensamos en la cortesía como el nivel de ‘apropiado’ de la actuación lingüística de cada participante según las reglas del contrato conversacional (Fraser, 1990), Topteen sería cortés en cuanto sus intervenciones son apropiadas al medio y acertadas de acuerdo con el contexto.

Entonces, el contrato conversacional que se espera que todo participante de un chat acepte tendría, por lo menos, las siguientes cláusulas:

1. El texto escrito es el único medio para transmitir mensajes, y se debe aprovechar al máximo. Será necesario agregar componentes expresivos y

emotivos –para contrarrestar la falta de contacto físico y pistas contextuales– mediante la creatividad personal.

2. Los intercambios deben ser rápidos y fluidos. Cada intervención debe ser corta; las respuestas no deben hacerse esperar; varias personas deben poder participar en cada interacción.
3. Las reglas ortográficas normativas no son privilegiadas; si deben violarse o ignorarse para que las intervenciones sean breves y puedan mandarse rápidamente, no se debe dudar en hacerlo. Es más importante la rapidez que la corrección.
4. Los signos de puntuación se usarán mínimamente; de utilizarlos, no se garantiza que se aplique un significado normativo o convencional. Más bien servirán para prestarle emotividad y teatralidad al enunciado.
5. Cualquier tema que invite la participación de varias personas será adecuado y bienvenido, sin importar su ‘trascendencia’. Se privilegiarán aquellos temas que permitan el desarrollo creativo. Los enunciados que llamen solamente a otra persona o que sean poco originales corren el riesgo de desecharse rápidamente.
6. Se promueven los usos provocativos del lenguaje: las bromas, los juegos de palabras, los insultos e incluso el vocabulario ofensivo. Cualquier contribución que invite reacciones múltiples y participación creativa.
7. Se promueven también los juegos tipográficos, los usos alternativos de los signos de puntuación, las faltas intencionales (y divertidas) de ortografía. En general, cualquier manera de incorporar elementos visuales y estéticos a la pantalla de interacción.
8. El ambiente de la conversación debe ser uno de camaradería, como el de una fiesta en compañía de amigos. Los participantes deberán tratarse unos a otros, y a los temas del intercambio, de acuerdo con esto. Se puede bromear y jugar todo lo que se quiera, siempre y cuando sea con la intención de divertirse.

9. Deben evitarse las confrontaciones *verdaderas* (no para pasar un buen rato, sino para hacer daño) y los insultos obviamente no irónicos o dirigidos de manera muy explícita y real a otros participantes. Se admite que puede haber malentendidos e interpretaciones incorrectas de este tipo de bromas. Sin embargo, de acuerdo con la atmósfera cordial que debe prevalecer, es preferible interpretarlas positivamente, e incluso ‘devolverlas’. Si no se tiene muy claro que sean bien intencionadas, es mejor ignorarlas.
10. El usuario debe abstenerse de repetir incansablemente sus enunciados, hacer *flooding* (inundar la pantalla con texto para bloquear la contribución de otras personas) o publicidad de cualquier tipo. En fin, debe evitar todo enunciado que interrumpa el flujo normal de conversación, acapare el escenario, aburra a los participantes o rompa con la atmósfera relajada de la sala.
11. Si un saludo u otra contribución no recibe respuesta pronta, no se debe insistir mucho. Tampoco está bien quejarse por ser ignorado, pues la mayor parte del tiempo se debe a la cantidad de conversaciones paralelas, el número de hablantes y la rapidez de los intercambios. Pero, si después de un par de veces no se recibe respuesta, el hablante no debe seguir repitiéndose. Puede intentar con otra persona (o mejor, con otro tipo de enunciado), esperar un tiempo más o cambiar de canal.
12. Si se quiere una relación de pareja, no debe usarse la sala pública para buscarla; se debe preferir el privado (facilita la comunicación entre dos personas y no obstruye la interacción amistosa de los demás). El usuario debe recordar que, aunque alguien acceda a conversar en privado, no puede asumir que busca lo mismo.
13. Las conversaciones públicas se entremezclan. Cualquiera puede ‘oír’ (leer) todas las intervenciones. Los turnos de un intercambio pueden verse intercalados por otros de conversaciones paralelas. Se debe tener la capacidad de ‘seguir’ su propia interacción y contestar a sus interlocutores

rápidamente. También se espera que el usuario pueda tener más de una conversación a la vez.

14. No deben tomarse los chats muy en serio: se debe demostrar siempre un buen sentido del humor y un afán de divertirse.

Regresando a Topteen, podemos ver que él conoce bien las cláusulas del contrato de interacción de los chats y, por ende, las normas de cortesía (lo apropiado) de éstas, y por eso es un participante exitoso. Domina las estrategias adecuadas, domina la conversación.

Ahora bien, la cortesía también tiene otra ‘cara’, el componente social. Aquel elemento que no se refiere tanto a la conversación misma como a los participantes y las relaciones que entre ellos se establecen. Como seres sociales, no podemos pretender que el nivel de lo apropiado se refiera exclusivamente a las normas de cada conversación, sin tener en cuenta las relaciones entre seres humanos.

En este sentido, comienza a cobrar importancia la secuencia E de esta interacción, la cual inicia porque Crazy ya ha advertido varias veces a Topteen que está siendo descortés (socialmente). O sea, sus enunciados le parecen inapropiados a ella, pues establecen una relación entre hombres y mujeres que es desfavorable. Crazy le recuerda que a las mujeres no les gusta que hablen de ellas de una manera sexual o físicamente ofensiva. Al cuestionar el dominio conversacional de Topteen, Crazy le recuerda que hay normas de cortesía social y relacional, a veces incluso más importantes que las del contrato conversacional del chat. Finalmente, Topteen deja de insultar a las mujeres, pero se muestra agresivo con Crazy. Ella, muy acorde con las normas del chat, lo ignora y comienza otra conversación con Hector.

Entonces, concluimos que la cortesía se compone de dos elementos: uno conversacional y otro social. El primero se refiere al nivel de lo apropiado según las cláusulas de cada contrato conversacional: tiene que ver más con lo formal y específico. El segundo se refiere a las relaciones interpersonales: tiene que ver más con el contenido y lo general.

Con respecto a la imagen pública, según las definiciones estudiadas, *face* parece ser un compuesto de la personalidad, la auto-imagen y el autoestima del individuo por un lado y su comportamiento social y conversacional por el otro. Es decir, la conjunción de cómo somos, cómo nos valoramos, cómo nos mostramos ante los demás y cómo nos ‘movemos’. En todo caso, por lo menos una parte de este *face* es consciente: el hablante sabe que otros se harán una idea de él (y espera que lo hagan), y se comporta de acuerdo con esa noción. Sabe que hay un público observando en toda interacción.

Por eso, también hay dos ‘caras’ de la imagen: una individual y otra social. El hablante quiere que otros se hagan cierta imagen de él, la cual debería concordar al menos en parte con la que él se hace de sí mismo. O, en todo caso, cada hablante ‘trabaja’ una imagen personal que cause algún efecto en otros. No desea aislarse ni pasar desapercibido completamente. Entonces, las dos partes de *face* podrían desglosarse como sigue: 1) individual → cómo me manejo como persona; 2) social → cómo me percibe la gente.

En Bravo (1999), se presenta la imagen pública como compuesta por la autonomía por un lado y la afiliación por el otro (las cuales se relacionan, a grandes rasgos, con la imagen positiva y la negativa de Brown y Levinson). Sin embargo, para el análisis de la imagen en los chats parece mejor no hablar de afiliación (a un grupo), aunque sí es común que los miembros del chat quieran reconocerse como tales, y así diferenciarse de otros grupos. El problema es que la sensación de comunidad en los chats *web* no parece ser tan fuerte como en otras comunidades virtuales. Además, no siempre los participantes del chat desean identificarse como miembros de algún grupo, sea cual sea.

El segundo componente puede definirse más adecuadamente (para el chat) como ‘social’, puesto que no siempre se busca ser aceptado como parte de un grupo, pero sí se busca afectar a otras personas con las palabras, provocar una reacción en los demás. Justamente por eso se ingresa a la conversación, para ‘llegarle’ a otras personas, ya sea en forma positiva o negativa; para que no permanezcan indiferentes. Al entrar al chat se debe asumir al menos la posibilidad de un público masivo, de muchos observadores. Mis acciones como hablante de un chat deben lograr afectar como mínimo a una persona; de lo contrario, nadie me contestará y pasaré pronto al olvido. Se debe actuar en la inmediatez...

La imagen social debe componerse sólo de palabras, pero para ser exitosa en la conversación, la persona debe escoger bien (y rápidamente) estas palabras. Es necesario provocar: risas, enojo, respuestas, preguntas, etc. El hablante debe ser creativo, sagaz, audaz, ‘estar sobre la jugada’. Si tarda mucho en reaccionar o dice algo trillado, otras conversaciones se intercalarán en la suya, y pronto perderá sentido su participación. Estamos ante una imagen bastante individualista y bastante pública a la vez. Depende de la originalidad de cada quien el poder llamar la atención entre múltiples personajes e interacciones; cada hablante depende de los demás para ser finalmente exitoso.

Así, si lo detallamos más específicamente, el *face* en los chats se compone de:

1. Lo individual: el nivel de creatividad, originalidad y destreza conversacional y lingüística. La habilidad personal para manejar las cláusulas del contrato conversacional (a grandes rasgos, el apego a las condiciones del contrato).
2. Lo social: el nivel de ‘movimiento del público’, la presencia conversacional. La habilidad personal para manejar las relaciones sociales (a grandes rasgos, el respeto hacia los otros grupos sociales y participantes).

La imagen que otros se hagan de mí en un chat dependerá de mi capacidad creativa y de cuánto puedo afectar a mi público. El comportamiento personal es la suma del nivel de la personalidad (y la auto-imagen) y del nivel de la valoración, los efectos y las relaciones. Esta forma de entender la imagen se relaciona también con el desglose de la cortesía anteriormente mencionado: el nivel 1, de personalidad, tiene que ver con la cortesía conversacional (lo formal y específico) y el 2, de presencia, tiene que ver con la cortesía social (el contenido y lo general). Estas relaciones son variadas y se entrecruzan las variables, por lo que se deben tomar en cuenta varios factores al analizar la cortesía y la imagen en cada conversación. Es decir, que la presencia también tiene que ver con la personalidad y lo formal y viceversa.

Por otra parte, existe una compleja relación de la imagen y la cortesía con el contexto físico y conversacional. Mantener el equilibrio entre lo individual y lo social en los chats es difícil debido a la exigencia por mostrar rapidez, creatividad, buen humor, así como la presión de tener que mover al público a reaccionar y evitar confrontaciones graves que rompan el flujo de la conversación.

En la primera interacción analizada., *Topteen*, se prueba lo aparatoso que resulta mantener ese equilibrio. Continuemos analizando ahora las imágenes de los participantes más sobresalientes.

I- TOPTEEN

1. *personalidad*: en cuanto a destrezas conversacionales, se muestra muy creativo en el uso de los signos de puntuación y las técnicas narrativas; los temas que escoge son humorísticos y provocativos. Además, como individuo se presenta como un tipo listo, rápido, conocedor de la vida; un hombre muy ‘macho’, seguro de sí mismo, ‘ligador’ (seductor) y simpático, con buen sentido del humor.

2. *presencia*: en cuanto a afectar al público, es muy consciente de que debe hacerlo y lo logra; es el protagonista y por eso recibe muchos comentarios: mueve por lo menos a cuatro personas a hablarle. En cuanto a relaciones con los demás, se muestra despreciativo: no le interesa mucho lo que piensen de él (muy acorde con su ‘línea’ en 1.); prefiere llamar la atención antes que establecer relaciones con otros, una conducta bastante común en los chats.

Su imagen entra en conflicto con la de los demás, pero parece ser una estrategia útil, pues lo mantiene como centro de atención bastante tiempo.

II- HECTOR-36

Sólo participa para contrarrestar el efecto de *Topteen* y sus acciones; participa poco y no parece manejar tan bien las reglas del CC del chat: es algo lento y no mueve al público (excepto por las respuestas de *Topteen*). Sin embargo, se mantiene ‘vivo’.

1. *personalidad*: en cuanto a destrezas conversacionales, le falta rapidez y humor, cosas que lo harían parecer más seguro ante los demás. Como individuo se muestra ambiguo,

en ocasiones podría ser irónico. Intenta ser tan audaz como Topteen, pero sólo mediante insultos fuertes y poco creativos (repite la idea de homosexualidad y ser gordo).

2. *presencia*: no mueve mucho público (a diferencia de Topteen, que dirige su historia a todos, él sólo manda insultos directamente a Topteen). No logra reacciones de otros, y su presentación ambigua no aclara la relación con los demás. Sólo al final Crazy se dirige a él (porque Topteen la ignora) y él establece una relación y una imagen de 'macho' también ("baby"). Intenta a la misma vez parecerse a Topteen y diferenciarse de él. Por eso su imagen es ambigua.

III- CRAZZY (MUJER)

Llega tarde a la conversación de Topteen, pero logra establecerse rápidamente como protagonista. Desde su ingreso, gradualmente se dan más interacciones paralelas y Topteen deja su papel dominante. A ella le pasa lo mismo que a cualquier persona que usa un apodo obviamente femenino (e incluso con aquellos que sean sexualmente ambiguos o indeterminados): varios hombres responden a su saludo directamente. Ella responde a "todos" e ignora unos tres saludos de hombres. A continuación podemos deducir, si tomamos la posición de Crazy, al menos dos cosas: 1) Topteen es el 'dueño' de la conversación principal; 2) todos los que la saludaron tan rápidamente están fuera de la interacción principal o sólo buscan 'lo de siempre' (coquetear o encontrar novia). Ante estas dos opciones, Crazy decide entrar en la conversación dominante. Es posible que lo haga también porque le moleste la actitud de Topteen, pero no se puede dejar de lado la feroz competitividad conversacional de los chats. Para tener éxito, hay que entrar en una conversación dinámica y diferente, polémica o audaz, y no en el viejo intercambio: ¿de dónde eres? ¿cómo te va? ¿qué haces? ¿edad?, etcétera.

1. *personalidad*: sobre las reglas del CC, Crazy las conoce y utiliza bien, y muestra un alto nivel de adecuación al contexto y al público. Se muestra segura en el manejo de las reglas del chat: es rápida y original, al menos a la hora de escoger estrategias. Individualmente, desde el inicio (al escoger el apodo) es importante para ella mostrarse como mujer. Además, se describe como amigable ("buena onda"), y saluda a todos al entrar. Pero también deja claro que no le interesa ligar. Se presenta como una muchacha respetuosa y comprensiva (intenta entender a Topteen cuando le pregunta "¿por eso eres así?"); su estrategia es preguntar, buscar explicaciones y no insultar ni

regañar de una vez, abiertamente. Además, sobresale como defensora de las mujeres, especialmente de las que no tienen voz (pues están ausentes).

2. *presencia*: tiene mayor capacidad que Hector para mover a su público; sus contribuciones alientan a otra mujer, Elliza, a reclamar a Topteen su comportamiento. También, indirectamente, al hacer que Topteen se retire un poco, permite que se den más conversaciones (en efecto, antes no había más intercambios que el de Hector y Topteen, con excepción de su intento por coquetear con Karla). Esto seguramente representa un alivio para algunos, quienes no habían podido –ni querido– participar. En cuanto a sus relaciones, establece una distancia prudencial y respetuosa: no permite que se acerquen mucho ni muy fácilmente los demás, todos hombres en este caso. Se guía por la cautela; busca mantener conversaciones con alguna sustancia (y no las más comunes: sexo, edad, procedencia, etc.); invita al interlocutor a participar, pues hace uso de más preguntas que afirmaciones. Recuerda que es mujer, y eso la hace miembro de un grupo social particular, vulnerable a la banalización de sus conversaciones en el chat. Por eso, trata de separarse de lo trillado poniendo esa distancia: ‘soy mujer, pero no me van a tratar como objeto sexual; las mujeres deben tratarse con distancia, con respeto. Insultando no se llega a relaciones sociales satisfactorias. Respetar a los demás es una manera adecuada de relación; eso se logra alejándose de los estereotipos y buscando una verdadera comunicación.’ A Crazy sí le importan las relaciones sociales y la forma en que su público la percibe.

Su imagen entra en conflicto con la de Topteen, porque privilegian facetas distintas de ella: Topteen lo individual, Crazy lo social. También sus estrategias conversacionales de cortesía son otras: Topteen busca provocar y sobresalir, Crazy busca dialogar y establecer algún vínculo, por efímero que sea. Nuevamente él prefiere lo conversacional y ella lo social.

Además, es claro que otra parte de sus imágenes sociales estará ‘encontrada’, pues ella se identifica desde un inicio como mujer amistosa, él como hombre guapo (según sus propias descripciones en el chat); ella intentará no ser reducida a un estereotipo, él se presenta como un estereotipo del macho y trata de mostrar a las mujeres como objeto sexual. Difícilmente una muchacha con tendencias a lo feminista (por su defensa de las mujeres) y un hombre dominante y machista se llevarán bien. El conflicto de imágenes resulta en la ruptura de la conversación principal: la mujer se va a hablar con otro, quien lastimosamente la asume como objeto sexual de todas formas (por el apelativo “baby”), y

el macho resentido se contenta con tener la última palabra, bastante ofensiva si consideramos el contexto conversacional (por el apelativo “reina”).

De esta interacción, así como de las demás grabaciones, también se deduce que los chats son lugares propensos a los estereotipos, debido a la falta de pistas contextuales y a la rapidez con que se debe participar: es necesario hacerse una idea de los interlocutores ‘a presión’ (sólo mediante lo que inferimos de su apodo y las conexiones que logremos entre éste y los primeros enunciados que veamos). El carácter efímero de la interacción es otro punto más que obliga a formarse una primera impresión casi inmediatamente. Puesto que las palabras son la única presentación del otro, el resto de su imagen se construye a partir de los estereotipos y los conocimientos compartidos.

A lo largo de este fragmento también se dan otras características típicas de cualquier chat. Destacan en primer lugar la cantidad de intentos por empezar una nueva conversación que resultan infructuosos. En este rubro incluimos además los saludos sin respuesta, puesto que no son un claro indicador para comenzar una conversación en el chat. No basta con saludarse para empezar a hablar; en ocasiones deben repetirse los saludos varias veces, pero en realidad no siempre se logra un vínculo sólo con un saludo convencional.

Debido a la preponderancia por ser creativos, los hablantes rechazan el saludo típico de alguna manera; el simple hecho de emitirlo no es lo suficientemente original, y no siempre surte efecto como anzuelo. Sin embargo, también encontramos formas creativas de llamar la atención que no reciben respuesta. En muchos de estos casos, sucede que son producidos por un hablante después de dos o tres intentos convencionales (generalmente para coquetear). En otras ocasiones, se debe simplemente a que la conversación principal ejerce mucho protagonismo. En general, tiene que ver también con la imagen que se presenta a los demás, especialmente mediante el apodo. Los chateros más experimentados o ‘serios’ no buscan sólo coquetear, y por eso sus contribuciones reciben más respuestas.

En todo caso, una conversación cuyo único objetivo es ‘ligar’ es ajena al verdadero espíritu de los chats públicos, y es rechazada por esa razón por los que quieren de verdad pasar un buen rato chateando.

A continuación, examinaremos todas las contribuciones de algunos participantes infructuosos para entender por qué fracasan sus intentos.

ERIK

línea *acción*

- 6 empieza con una consulta sobre la procedencia demasiado específica; pocos pueden responder afirmativamente, y esta información no siempre se divulga ni garantiza que habrá interacción. Mucha gente chatea para conocer personas de otros países. De todas formas, se identifica como habitante de Mexicali.
- 18 Procede a insultar al público, proyectando una imagen de superioridad (“soy su padre”). Dificilmente despertará intenciones de dirigirle la palabra a alguien que se cree padre de todos sin conocer a ninguno. Mucho menos si es obvio que, ya ignorado su primer intento, quiere provocar al público. Una estrategia tan exagerada y mal empleada lo hace ver desesperado.

SERGIO363

línea *acción*

- 25 recién llegado, se dirige sólo al público femenino con un apelativo despectivo o por lo menos ‘objeto-sexualizante’, y obliga a inferir que las “nenas” estaban llorando solitas en espera de un príncipe azul o superhombre. Esta estrategia es bastante común, pero Sergio además molesta a muchas mujeres: las coloca en posición de pobrecitas y lloronas, y proyecta una imagen de sí mismo como macho protector y seductor. Ninguna mujer contestaría su saludo.
- 31 modifica su estrategia de saludo y elimina la alusión a mujeres llorando. Es interesante que decide cambiar a mayúsculas ahora, implicando que quiere ‘verse’ y llamar más la atención. El hecho de que haya un error (‘dedazo’, y no ortográfico) en su tan corta intervención le resta mérito a su destreza. Claramente, está muy desesperado.

34 por fin se va, aunque no sin antes insultar más (¿o probar su último gancho?) a las mujeres, esta vez con otro término despectivo (“vieja”) ya no referido a un objeto sexual, sino a la falta de atractivo. Trató de ser creativo, pero ese tipo de creatividad no es bien visto en los chats. En realidad no es muy original: sólo para coquetear.

HOBER

línea acción

47 se muestra creativo, pero no mucho; es una manera de hacerse ver diferente al típico saludo o la queja de ser ignorado, pero es un recurso muy usado.
51 dirige su atención a una sola mujer (muy reducido público).
56 insiste ampliando información obvia (“soy Hober”) y redundante.

HEYBY

línea acción

60 saludo dirigido a una sola persona, pero sin nombre directo; doble error: limita mucho el alcance de su enunciado y no especifica interlocutor dentro de la confusión y el dinamismo del chat, lo cual asegura que se ignorará.
86 corrige su primer error y se dirige a varios, aunque muy tarde; tiene el mérito de haber esperado un rato antes de repetirse inmediatamente.
107 otro grito de desesperación, rara vez serán contestados.

Podemos ver que se requiere de destreza, pero también de suerte para triunfar en los chats. Se debe ser ágil y audaz. Si un saludo no funciona o una pregunta no recibe respuesta, se debe buscar cómo entrar en otra conversación (al igual que lo hizo Crazy). Si se tiene suerte, con insistencia y paciencia se puede lograr comenzar una interacción nueva. Otra característica típica, las conversaciones paralelas, la mezcla y la inserción de intercambios unos en otros dificulta la facilidad para participar en cualquiera. Se debe saber cómo y cuándo hablar para ser aceptado.

CHAT B - "CAFÉ"

de *planeta.tierranet.com (Red Planeta)*, 23 de marzo del 2002

1. <chikita> HAY VENGO ... VOY POR CAFE..QUIERES DUNA??
2. <duna> siiiiiiiiiiiii
3. <duna> porfa
4. <CYBERIO> yo si quiero mi linda CHIQUI
5. <chikita> SALE ...HAY TE LO TRAIGO
6. <GABRIEL> DE DONDE SOS ANA?
7. <CYBERIO> SIN LECHE
8. <chikita> O.K. CYBER ..OTRA PARA VOS
9. <CARLOS> holas
10. <Ana Sofia> De Monterrey
11. <chikita> HAY VENGO
12. <CYBERIO> GRACIAS MI DULCITO LINDO
13. <GABRIEL> A DE MUY LEJOSSSSSSSSSSS
14. <Demonia> Arriba el Norte y si no me creen que vean el mapa!!!!!!
15. <Ana Sofia> creo que si!
- *** LUCK ingresa al Canal
16. <duna> gracias chiki
17. <hombre> <.....viendo el mapa...
18. <GABRIEL> Siiiiiiiiii
19. <Ana Sofia> Arriba!!
20. <LUCK> HOLA A TODAS LAS CHICAS LINDAS
- *** chico solito ingresa al Canal
21. <GABRIEL> MUY ARRIBA JAJAJA
22. <Demonia> Visca Barsa!!!!
23. <Demonia> mejor me callo que me daran!!!!
24. <Ana Sofia> jajaja si Gabriel
25. <duna> VISCAAAAAAAAAA
26. <duna> no demo
27. <hombre> <.....dándole a demonia
- *** VAN ingresa al Canal
28. <GABRIEL> CHE Y CUANTOS AÑOS TENES?
29. <CYBERIO> ESO MI DEMONIA LINDA YO TE APOYO MI REINA VISCA EL BARCA
30. <Demonia> NO ME DES hombre!!!!
31. <LUCK> ALGUNA BELLESA QUE DESEE CHATEAR CONMIGO
32. <hombre> <.....por eso del barsa
33. <duna> eso cybe
34. <Demonia> que ya bastante me da la vida sniff sniff sniff (melodramatizando)
35. <Ana Sofia> tengo 28
36. <chikita> YAP ...DUNA TU COFFE ... CYBER EL TUYO
37. <CYBERIO> MI DUNA DONDE HAS ESTADO ESCONDIDA
38. <GABRIEL> DEMONIA CHE DECILE A LA VODA QUE TE DEJE DE DAR JAJAJAJAJAA
- *** GRONE ingresa al Canal
39. <duna> hola cybe

40. <CARLOS> holas
41. <CYBERIO> GRACIAS MI CHIQUITA ERES UN AMOR
42. <CYBERIO> DE DONDE ERES
43. <duna> gracias chiki
*** EL CID ingresa al Canal
44. <GRONE> ALGUNA CHICA QUE DESEE PLATICAR
45. <hombre> aquí se le saca punta a toooo!!!
46. <GABRIEL> SOY MAS CHICO ANA TENGO 24
47. <duna> si chiki q rico
48. <chikita> AHH O..K M E X I C O
49. <Ana Sofia> algo mas chico
50. <Demonia> <-----no quiere que le saquen nada!!!!
51. <GRONE> HOLA
52. <GABRIEL> ANDAS SPERANDO A ALGUIEN ANA?
53. <LUCK> NO PASA NADA AQUI
54. <Ana Sofia> no gabriel.... ando solo dando la vuelta
55. <chikita> QUIERES PAN ..O BAGEL DUNA ..JEJEJE
56. <GABRIEL> UUU QUE MAL CHE,
57. <Ana Sofia> es mejor esperar a alguien?
*** miguel225 ingresa al Canal
58. <hombre> claro!!!!....incluso que sea una pieza dentaria... mejor empasterla...
59. <duna> pan estaria bien chiki
60. <miguel225> hola chicas
61. <GABRIEL> Y SI TENES A QUIEN ESPERAR SI
62. <duna> tengo hambre
*** Jazz aburri ingresa al Canal
63. <CYBERIO> YO QUIERO PAN INTEGRAL MI REINA
64. <Jazz aburri> holaa
65. <CYBERIO> AQUI TE TRAJE MANTEQUILLA DE MANI
66. <Demonia> <-----tiene dientes de cielo, MAGNIFICOS, nunca le han sacado ni una muela
67. <Roque> jazz
68. <Ana Sofia> jajja no tengo a quien
*** PAJARO ingresa al Canal
69. <chikita> HABER ...DUNITA ..TENGO CONCHAS , CUERNITOS, JEJEJE
70. <Jazz aburri> roque?
71. <PAJARO> QUE TAL
72. <Roque> je
73. <Roque> com va
74. <duna> cuernitosssssssssss
75. <chikita> INTEGRAL ..CYBER
76. <duna> sisisisisis
77. <Jazz aburri> bien ja
78. <hombre> <,,,,,,,,,,como los del lobo???
79. <chikita> JAJAJAJCUERNITOS ...NOOOOOOOOOO
80. <duna> jajaajajajajaaaaaaa
81. <GABRIEL> HACES ALGUN DEPORTE ANA?
82. <Demonia> MEJORES!!! para COMERTE MEJOR!!!!!!
83. <duna> tu crees????????"
84. <duna> jajajjaajajaja
85. <chikita> JAJJA

86. <Ana Sofia> me gusta el tennis....
87. <CYBERIO> CLARO CHIQUI HAY QUE MANTENERSE EN FORMA
*** MONIK ingresa al Canal
88. <hombre> uyyyyyyyyy...que medooooo!!!
89. <GABRIEL> QUE BIEN!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!11
90. <Ana Sofia> y jogging en las mañanas
91. <chikita> UPPSS PREGUNTAMELO A MI CYBER
92. <MONIK> HOLA A TODOS
93. <PAJARO> HOLA MONIK
94. <Demonia> y estas manotas??? para darle al teclado tremendos golpes cuando se congela la pantalla....
95. <duna> hola monik
96. <GABRIEL> A MI TAMBIEN, PERO MAS EL RUGBY
97. <Jazz aburri> hi monik
98. <CYBERIO> MONIK CREO QUE YO TE CONOZCO
99. <chikita> COMO DE TODO ... DE TODO ..Y NO ENGORODO JEJEJE
*** Syberio#1 ingresa al Canal
100. <duna> ni yoooooooooooo
101. <GABRIEL> Y EL FUTBOL POR SUPESTO
102. <Ana Sofia> muy bien
103. <duna> no engordo nadaaaaaaaaaaaaaaa
104. <Jazz aburri> syberio?
105. <Ana Sofia> aaaah soccer?
106. <Syberio#1> CYBERIO ES UN MARICON
107. <hombre> <....pensando no quisiera ser yo teclado....
108. <GABRIEL> si soccer
109. <chikita> NO CYBER ...A EL GYM
110. <Demonia> <-----tene sueñoito, le duele la herida
111. <GABRIEL> pero soy mas fanatico del rugby
112. <Ana Sofia> me encanta el soccer mas no lo practico
113. <CYBERIO> MIRA SOPLA POLLAS MARICON TU OPADRE
114. <Demonia> no quieres? es lo mas cerca que puedes estar de que te pnga una mano encima jajajajajajajaja
115. <Syberio#1> GABRIEL NO TIENES IDEA DE LO QUE ES RUGBY
116. <duna> ???cybe?"
117. <GABRIEL> que apostamos syberio!!!!
118. <duna> q paso?"
*** c@riño-osito ingresa al Canal
119. <chikita> UPPSS ...SE NOS SALIO EL CANIJO MUCHACHO DUNITA ... JEJEJE
120. <Syberio#1> EL CULO TUYO MARICON
121. <duna> jajaaja
122. <hombre> <....esas son las esperanzas que tengo??
123. <Jazz aburri> ups
124. <c@riño-osito> Holaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa alguna dama sincera cariñosa amable y soltera que guste dialogar
125. <Syberio#1> CYBERIO PAJUO
126. <duna> cuanto pides cariño
127. <MONIK> HOLA A TODOSSSSSSSSSSSSSSSSS
128. <CYBERIO> ESPERA QUE ME TERMINA DE FOLLAR A TU MADRE Y HABLAMOS
129. <Syberio#1> TODOS SON GAY

130. <GABRIEL> che sofia queresir al rpivado?
131. <GABRIEL> siempre hay de estos pesados
132. <Ana Sofia> ok!
133. <Demonia> sip!!!! y son muchas esperanzas, tomando encuesta que a otro individuo le dije que lo mas que me veria seria una vez en television en un sport que solo se trasmitio una vez y fueron 13 segundos
134. <Jazz aburri> estreno el ignore,,,,,,,,,,,,,POINGGGGGGGGGGGGG
135. <Demonia> jajajajajajajaja
136. <Syberio#1> GABRIEL VAS A TACLEAR A SOFIA
137. <chikita> YA VAN A EMPEZAR.....LSITOS PARA EL IGNORE...
138. <duna> siiiiiiii
139. <hombre> <.....mi autoestima por los suelos....
140. <Jazz aburri> me voy a buscar coca cola
141. <Jazz aburri> ya vengo
142. <chikita> JAZZZZZ
143. <Demonia> puedo hacer algo para levantarla???
144. <chikita> QUIERES CAFE?
145. <Syberio#1> JAZZZZZ WASSUUP
146. <hombre> <.....pensando de este trauma no saldré ya....
147. <Demonia> la moral eh!!!!!!
148. <CYBERIO> MI DEMONIA LINDA DONDE ESTAS QUE NO TE VEO
*** NiTo ingresa al Canal

El análisis de esta grabación comienza en la línea 146 (en adelante, línea número 1)²⁰. El material recopilado inicia con una conversación entre Miri y Flash sobre el chat y el canal en que se desarrolla la conversación: quiénes son los participantes más frecuentes y conocidos; cuántos años llevan de estar ahí; cuáles es su procedencia. Es interesante notar que en los chats se habla mucho sobre los chats. En este ejemplo sí se presenta una sensación de comunidad, debido a la cantidad de usuarios frecuentes y conocidos entre sí. También es uno de los mejores ejemplos que hemos visto de los fenómenos característicos de un chat:

- Juegos narrativos y teatrales, *emotes*
- Creatividad: juego con espacialidad y virtualidad
- Explotación de las posibilidades expresivas
- Presencia de un verdadero *flame* y acción conjunta para ignorarlo

²⁰ La grabación completa de todos los chats analizados se encuentra en los Anexos.

Específicamente en el fragmento analizado, se dan tres conversaciones paralelas. Una entre Chikita, Duna y Cyberio (*Amigas*); otra entre Gabriel y Ana Sofía (*Hola*); y la última entre Hombre y Demonía (*Juegos*).

Amigas comienza en la línea 98 de la grabación original, cuando entra Duna. Ella es una de las conocidas del canal, y tiene una relación de amistad con Chikita; ambas parecen buscar a sus ‘amores electrónicos’, pero ellos no están. Ellas ríen juntas, son amigas y comparten una experiencia (la de mantener una relación a través del chat).

Cyberio y Chikita ya estaban presentes en la conversación, pero es hasta la línea 129 que él la saluda directamente en forma muy efusiva (“mi chiquita linda bella y hermosa”); ella se muestra un poco fría (“hi Cyberio”). Ellos parecen conocerse porque él pregunta cómo ha seguido. Cabe resaltar que él se dirige a ella como “mi reina”, a pesar de que ella habla sobre su amado (probablemente no es Cyberio) con Duna.

En la segunda conversación, *Hola*, ambos hablantes ingresan al canal más o menos al mismo tiempo. Mantienen una típica conversación de desconocidos en un chat, aunque bastante larga y exitosa (la continúan en privado). Gabriel se mantiene al tanto de otras interacciones y participa en ellas; Ana Sofía parece concentrarse sólo en la suya.

En *Juegos* ambos participantes se encontraban en la sala anteriormente. No está claro si se conocen, pero su interacción está llena de juegos y coqueteos creativos. Ignoran bastante a los demás.

SOBRE INTERACCIÓN AMIGAS

I- secuencia A (<chikita>, <duna> y <CYBERIO>): OFRECER

<i>línea</i>	<i>acción</i>
1	Chikita avisa que se ausentará: irá por café. Le ofrece a su amiga traerle uno.
2	Duna acepta el ofrecimiento efusivamente (con mucho énfasis).

- 3 Duna recuerda que es un favor.
- 4 Cyberio le pide a Chikita un café, aunque ella le ofreció directamente sólo a Duna. Para enfatizar la importancia de su interlocutora, cambia a letras minúsculas y escribe en mayúsculas solamente su nombre.
- 5 Chikita responde, aunque sin especificar a quien, y avisa que traerá el café.
- 7 Cyberio agrega una ‘condición’ más a su pedido.
- 8 Chikita debe responder directamente a Cyberio (porque él la interpeló directamente), pero le recuerda que la suya es una petición añadida (“otra para vos”) y de paso le resta importancia.
- 11 Chikita nuevamente recuerda que se ausentará.
- 12 Cyberio agradece, refiriéndose a Chikita de manera ‘cariñosa’ e íntima, pero la convierte en un objeto: le cambia el género para convertirla en su posesión (“mi dulcito lindo”).
- 16 Duna agradece a Chikita, aunque tarde.

En esta secuencia Chikita se preocupa por dejar a los demás saber que no podrá participar en la conversación por un rato, pues se alejará de su computadora. Esto indica que ella es consciente de la falta de pistas contextuales; la ausencia (y la presencia) de una persona no es visible ni fácil de determinar. Si ella simplemente se retira sin avisar, otros podrían querer hablarle y no tendrían forma de saber por qué no responde. Para evitar que los demás se incomoden o molesten por eso, les deja saber que se irá.

Además, así evita quedar fuera del hilo temático al advertirlo a sus compañeros: nadie se molestará con su ausencia ni se sorprenderá con su regreso. La esperarán y estarán atentos a su regreso, para poder seguir hablando con ella (y de paso, si fuera necesario, ponerla al tanto).

Pero Chikita no sólo anuncia que se va. También da una explicación y comienza un juego solidario y amistoso que acrecenta la cercanía entre los participantes, especialmente con su amiga Duna. Va a traer café y lo compartirá virtualmente con sus conocidos. Duna acepta la ofrenda, y así tendrá una razón más para esperar a Chikita: cuando regrese, compartirán algo, se divertirán creando una atmósfera ficticia.

Cyberio entra en esta conversación de manera algo entrometida. Unas líneas antes del anuncio de Chikita, él probó un saludo bastante íntimo con ella, y recibió una respuesta fría (parca y en inglés, cosa poco usual en los chats). Su segundo intento por establecer contacto con ella fue infructuoso. Seguramente por eso decide responder a la oferta de Chikita, dirigida sólo a Duna, como si hubiera sido abierta. Para asegurarse de ser tomado en cuenta resalta el nombre de Chikita en mayúsculas, y cambia lo demás a minúsculas. También es llamativo que no respete la escogencia ortográfica de ella al escribir su apodo (“chiqui”): ya no se refiere a ella con su *nick*, ahora la trata como una verdadera “chiquita”. Esta forma de incluirse a la fuerza en la interacción es una estrategia agresiva para participar, así como para reclamar la conducta de Chikita: puede ser un reclamo por haberlo ignorado (por eso subraya el nombre).

Cuando Chikita afirma que traerá el café, parece hablarle sólo a Duna. A continuación Cyberio aprovecha para asegurarse de no pasar desapercibido: escribe una petición directa y obviamente relacionada con el tema del café, casi una orden. Ahora Chikita no podrá ‘olvidar’ encubiertamente la contribución de Cyberio: podría no ver una intervención, pero sería fácil disimular la negligencia de dos peticiones tan seguidas. Entonces ella responde, marcando una clara diferencia (“O.K. otra para vos”): ‘está bien, ya que insistes tanto voy a tener que traer otra taza de café más’.

Hasta aquí y en otras ocasiones más adelante, Chikita usa los signos de puntuación bastante, ya sea para indicar gestos (como al repartir el café) o para dar suspenso a sus afirmaciones, como también para aclarar el tono y la intención.

Finalmente, Chikita se retira de la conversación, pero antes asegura nuevamente que volverá. Cyberio agradece en forma muy ‘cariñosa’ (aparentemente), pero que puede ser más bien demasiado violenta: él continúa tratando de establecer una relación de intimidad (amorosa-sexual) con Chikita. En esta ocasión llega al punto de cosificarla, reducirla a una mera cosa poseída por él, además de usar una palabra cliché en diminutivo para indicar amor (“mi dulcito”). Esta actitud de Cyberio no parece ser en juego, y es violenta porque busca forzar una cercanía que no existe. Además, Chikita no lo trata de la misma forma, ni le presta mucha atención: no busca lo mismo con él y no lo acepta, ni en

broma –a pesar de tener un gran sentido del humor–. Al ser unilateral, se acrecenta la violencia.

II- secuencia B (<chikita>, <duna> y <CYBERIO>): REACOMODO

<i>línea</i>	<i>acción</i>
36	Chikita anuncia su regreso y ‘reparte’ cafés; agrega los puntos suspensivos para intentar señalar la repartición.
37	Cyberio pregunta a Duna dónde había estado; es una especie de broma por no haberlo reconocido como interlocutor antes. (Ella le dirige la palabra directamente hasta la línea 33.)
39	Duna reconoce a Cyberio y por fin lo saluda directamente.
41	Cyberio agradece a Chikita, siempre usando términos zalameros e íntimos
42	Cyberio pregunta sobre la procedencia de alguien, pero no queda claro a quién se dirige.
43	Duna agradece a Chikita.
47	Duna se refiere a su ‘café virtual’.
48	Chikita responde (tal vez a un privado de Cyberio) y dice de dónde es.

Mientras Chikita se ausentó, Duna y Cyberio participaron en una secuencia con múltiples hablantes. Es hasta prácticamente finalizado este corto intercambio que Duna reconoce la presencia de Cyberio mediante una apelación directa, tal vez porque ninguno de los dos se pudo incorporar a la otra interacción. Regresa Chikita y avisa que está lista para hablar; sigue el juego especial y entrega lo que traía para los otros. Nuevamente deben acomodarse los personajes para continuar hablando. Cyberio bromea – ¿irónicamente?– acerca del tardío reconocimiento de Duna (también la trata como suya “mi duna”); ella le confirma su aceptación.

Cyberio agradece el gesto de Chikita (“mi chiquita... amor”). Pregunta algo que parece confirmar que no se conocen: lugar de procedencia; también podría indicar su deseo de coquetear.

III- secuencia C (<chikita>, <duna> y <CYBERIO>): COMER

<i>línea</i>	<i>acción</i>
55	Chikita continúa el juego espacial-virtual y ofrece ahora comida a Duna. Se ríe porque es consciente de su juego y lo disfruta.
59	Duna acepta y escoge entre las alternativas que Chikita le puso.
62	Duna afirma estar hambrienta.
63	Cyberio nuevamente se incluye en la conversación y pide una variación de lo que Chikita puso a su disposición. Continúan los apelativos ‘abusivos’.
65	Cyberio ofrece algo a Chikita, cosa que lo hace una parte más vinculada del juego.
69	Chikita responde a las sensaciones de Duna (el hambre) y amplía su ‘surtido’. Se dirige a ella directamente mediante un diminutivo de cariño. Nuevamente se ríe.
74	Duna acepta agradecida el nuevo juego: enfatiza su elección.
75	Chikita responde (después) a Cyberio y entrega su pedido.
76	Duna refuerza su elección.
79	Chikita bromea sobre la escogencia de Duna: “cuernitos” para comer mejor no, porque pueden ser los ‘cuernos’ que según la cultura popular aparecen cuando la persona es engañada amorosamente por su pareja. Chikita exagera al final su negación. Así, le recuerda a Duna su punto en común como amigas y bromea al respecto.
80	Duna comparte la broma de Chikita. Se ríe bastante.
83	Duna continúa su chiste, y le devuelve el comentario a Chikita, lo cual subraya aún más su relación de cercanía.

- 84 Duna se ríe nuevamente; para aclarar el carácter humorístico de su contribución anterior.
- 85 Chikita comparte ahora la broma de Duna, ya propiedad de ambas.

Chikita continúa con su tono bromista y humorístico a compartir con Duna: quiere estrechar los lazos que las unen mediante el juego. Siempre se dirige a ella y ríe bastante. Duna responde agradecida (usa abreviaturas cariñosas y respeta su apodo). Nuevamente Cyberio ‘se mete’ en el juego; pide cosas específicas, no necesariamente ofrecidas por Chikita. No queda claro si lo hace para mejorar las opciones imaginativas de ella o si es para recordarle que él está ahí. Siempre usa apelativos que buscan acaparar (“mi reina”). Luego ofrece él mismo algo, con lo cual se integra más al juego y obliga prácticamente a responderle. Esto no sucedería si solamente aceptara los ofrecimientos de Chikita, pues su participación podría verse muy limitada. Con esta estrategia se incluye de lleno y más activamente en la conversación.

Chikita parece dejar a un lado, o para más adelante, la inclusión de Cyberio. Prefiere saciar antes el hambre de su amiga: amplía las opciones del juego. Después de continuar el juego con Duna, quien habló antes que Cyberio, Chikita reconoce el aporte de éste. Duna y Chikita continúan con una broma que las acerca, al tiempo que las distancia de Cyberio: les recuerda la experiencia que comparten, aumenta la intimidad entre ellas y saca a Cyberio de su círculo. Bromean con su estado e indirectamente recuerdan su estatus de ‘comprometidas’ a Cyberio. Además, recalcan que consideran importante no engañar a su pareja: no quieren “cuernitos”. Así, subrayan a la vez el hecho de que no les interesa buscar otro amor, especialmente Chikita, la cual empieza con la broma.

A partir de este momento, Cyberio se separa poco a poco de la conversación. Ya no vuelve a dirigirse a Chikita ‘íntimamente’; aunque luego tratará con Demonía.

IV- secuencia D (<chikita>, <duna> y <CYBERIO>): EN FORMA

<i>línea</i>	<i>acción</i>
87	Cyberio contesta directamente a Chikita (línea 75); no queda claro si aquella intervención fue una pregunta, pero él la toma así. Hace referencia al mundo físico: estar en forma. ¿Puede ser que quiera seguir ese tema para impresionar?
91	Chikita contesta a Cyberio (¿toma su afirmación como pregunta?). Introduce su enunciado con una expresión que indica algo ‘malo’ (“ups”); tal vez sea para dar a entender que Cyberio escogió un tema delicado.
99	Chikita bromea con la ‘seriedad’ del tema; aprovecha el ciberespacio para su juego: no hay presencia física, nadie sabe cómo ella se ve, no se puede saber si “está en forma” o no. Se ríe para resaltar lo lúdico de su contribución.
100	Duna rápidamente aprovecha la nueva oportunidad para bromear; repite varias veces la última letra de su enunciado para marcar el énfasis y el acuerdo.
103	Duna refuerza su intervención anterior y la hace coincidir aún más con la última de Chikita (99).
109	Chikita parece responder –tarde– a un privado de Cyberio sobre “mantenerse en forma”. Seguramente a él le interesó la contribución de la línea 99 y no la tomó como broma. ¿Debe cerciorarse de que ella hace ejercicios?

Cyberio espera bastante para responder a “chiqui”. Introduce el tema de estar en forma: él se preocupa por eso, es un deber (“hay que estar en forma”); todos deberían interesarse por ese tema. Aunque la afirmación correspondiente de Chikita no es claramente una pregunta, él la toma como tal; quizá porque está ya a la defensiva por haber sido relegado a un segundo plano; quizá por un interés genuino en el tema; quizá porque goza de una condición saludable, la cual pueda considerarse atractiva.

Chikita introduce una respuesta directa a Cyberio marcando que es algo serio, problemático o al menos delicado. Sin embargo, en su siguiente afirmación retoma su carácter bromista e irónico: es un tema delicado, pero también se puede reír de él; exagera y subraya su exageración (mediante la reduplicación). Luego se ríe. En seguida Duna la

apoya, ‘gritando’ su eco. Nuevamente se juntan las amigas en contra del invasor. Además, el tema que Cyberio sugiere es sensible para ambas, y juegan con reírse de las apariencias: aprovechan el medio para enmascarar su físico. Eso no importa en un chat, y nadie debería estar interesado en hablar sobre eso.

Luego parece que Cyberio envía un privado que continúa el tema del cuerpo: quiere confirmar si Chikita se cuida, hace ejercicio (pues ella empezó con el tema de comer).

V- secuencia E (<chikita>, <duna>, <CYBERIO>, <Jazz aburri>, <Gabriel> y <Syberio#1>): FLAME / CONFUSIÓN

<i>línea</i>	<i>acción</i>
104	Jazz se extraña por la intromisión de un nuevo participante con un <i>nick</i> casi igual al de otro usuario.
106	Syberio#1 reacciona ante el reconocimiento de Jazz insultando a Cyberio; parece querer dar a entender que este último fue quien robó un apodo ya usado.
113	Cyberio se defiende devolviendo un insulto más fuerte.
115	Syberio#1 continúa su <i>flame</i> , pero ahora dirige su agresión a Gabriel: busca desacreditar sus enunciados.
116	Duna demuestra su perplejidad con signos de interrogación. Interpela directamente a Cyberio y busca una explicación.
117	Gabriel responde a Syberio#1 tratando de demostrar su experiencia. No insulta pero sí usa signos de admiración para enfatizar. Este comportamiento distanciado puede relacionarse con la conversación que mantiene con Ana: no quiere parecer vulgar ante ella.
118	Duna reitera su confusión.
119	Chikita responde directamente a Duna con una broma. Empieza indicando que algo anda mal; termina con risas. Tal vez quiere separarse de la pelea resaltando su vínculo con Duna. (‘Deja que los hombres peleen solos.’)
120	Syberio#1 responde a Gabriel con una ofensa fuerte; trata de ponerse encima.
121	Duna se ríe con Chikita.

- 123 Jazz parece referirse al público general indicando su incomodidad ante los insultos. Tal vez quiera mostrar solidaridad con Gabriel o establecer contacto con Chikita (pues repite su expresión “ups”).
- 125 Syberio#1 nuevamente se dirige a Cyberio en forma soez; continúa con las referencias homosexuales. (Sus ataques sólo se dirigen a hombres.)
- 126 Duna parece referirse a la guerra de difamaciones de Syberio#1 con Gabriel; su intención podría ser la de defender a Gabriel, pero no queda claro.
- 128 Cyberio responde a Syberio#1 con un insulto muy fuerte.
- 129 Syberio#1 opta por ofender a todos los participantes, o por lo menos a todos los hombres del canal.

Jazz ha tratado antes de iniciar conversaciones. Su aparente confusión y sorpresa ante el apodo repetido puede haber sido formulada también como otro intento por conversar con alguien, no necesariamente con el recién ingresado. El *nick* de Syberio#1 es sumamente agresivo. Suena igual que el de Cyberio, pero al agregar el #1 da a entender que él fue el primero en usarlo, o que él es mejor que el otro. Solamente el nombre de este personaje anuncia problemas. Syberio#1 inicia su participación a partir de la provocación de Jazz, pues llamó la atención sobre el problema, aunque seguramente otra persona lo hubiera hecho en algún momento. Eso es lo que esperaba Syberio#1 al escoger su nombre. Él inicia ofendiendo al impostor, Cyberio. Éste contesta, aunque no muy pronto, y devuelve la ofensa: así acepta el reto de pelear, e intentará superar al #1 mediante insultos más largos, más complejos y más fuertes.

Sin embargo, Syberio#1 ignora este llamado a la guerra, e intenta enojar a Gabriel. Éste reconoce la provocación de #1, pero no responde con una declaración abierta de guerra, pues no demuestra la misma conducta ofensiva. Syberio#1, seguramente consciente de actitud sospechosa de Gabriel (no lo insulta para no estropear su oportunidad de intimidad con Ana Sofía) le responde rápidamente; otra vez trata de hacerlo morder el anzuelo del próximo insulto, bastante más inflamado que el anterior. Entretanto, Duna y Chikita bromean entre sí, tal vez para aliviar la tensión de los ánimos o para separarse del juego de los varones. Mediante su unión y la burla a la conducta masculina, se acercan

más entre sí y alejan a los demás. Cuando Jazz repite la alusión de Chikita al peligro (“ups”), puede ser que desea unirse a su grupo, también para distanciarse de las peleas.

Al no lograr encender los comentarios de Gabriel, Syberio#1 regresa a Cyberio. Antes seguramente lo ignoró a propósito: es tan indigno que no merece siquiera que le reconozca sus insultos mediante réplicas. Cyberio continúa subiendo la ferocidad de sus respuestas, pero Syberio#1 no parece querer aceptarlo de ninguna manera, ni como rival. No acepta el reto tácito de aumentar el nivel de vulgaridad de sus insultos anteriores. Entonces, insulta a todo el público: ¿quiere pelear o sólo desquitarse?

VI- secuencia F (<chikita>, <duna>, <Jazz aburri> y <Syberio#1>): IGNORAR

línea *acción*

- 134 Jazz ‘habla en voz alta’ (es decir, no se dirige a nadie): indica la acción que realizará e intenta verbalizarla mediante un juego. Demuestra su cansancio con el ‘peleón’: ignorará, mediante el comando *Ignore*, a Syberio#1. Es probable que dirija el comentario a toda la sala esperando que los demás imiten su comportamiento.
- 136 Syberio#1 continúa su ataque contra Gabriel, aun cuando éste ya se ha retirado al privado con Ana Sofía.
- 137 Chikita denota un acuerdo indirecto con Jazz; demuestra aburrición y hastío con las peleas y llama a todos los participantes a hacer lo mismo que Jazz.
- 138 Duna responde afirmativamente, con énfasis.
- 140-41 Jazz continúa hablando al público abierto; avisa que se ausentará, pero volverá pronto.
- 142 Chikita llama efusivamente a Jazz.
- 144 Chikita ofrece café a Jazz: intenta incluirlo en la conversación lúdica y amistosa que llevaba con Duna; quiere que se sienta bienvenido(a) y que no se retire sólo por la guerra de pesados.

Jazz responde al último intento de Syberio#1 por desatar una guerra con el *Ignore*. Es interesante que le haga saber a todo el público que usará el comando, y lo hace con mucha teatralidad y un intento por hacer verdadera su acción (físicamente: visible). Así le deja saber a Syberio#1 que no le interesa ser parte de sus peleas, ni siquiera como testigo silente, pero sin tener que decirle nada directamente, y evitar cualquier contacto con él. Syberio#1 continúa buscando con quién pelear (pero sigue sin admitir a Cyberio como contrincante).

Chikita muestra su acuerdo con Jazz y llama al público general a ignorar a *los* peleones. Jazz avisa que se retirará, a pesar de que no está participando activamente en ninguna conversación. Chikita lo(a) llama, y luego lo(a) invita a que forme parte del ‘círculo del café’: tienen en común el querer divertirse, sin tener que aguantar peleas de nadie. La acción de Jazz al ignorar a Syberio#1 lo(a) acercó al grupo de Chikita. Ella intenta acercarlo(a) aún más. Además, parece agradecer el gesto de avisar que se separará un rato: así esperará que vuelva y no se arruinará la atmósfera abierta y amistosa del salón.

Esta interacción se llama *Amigas* y no *Amigos* especialmente debido a la actitud de Cyberio, pues trata de incorporarse a un grupo al que no pertenece de una manera inapropiada. Las muchachas que forman parte de ese grupo no aceptan esta intromisión forzosa, y por eso intentan alejarlo.

Cyberio insiste en incluirse íntimamente en una conversación y en una relación con Chikita; ella parece querer aumentar la cercanía con Duna al mismo tiempo que la lejanía con Cyberio, seguramente por la forma inapropiada en que él se comporta. Duna muestra apoyo constante a Chikita y no reconoce mayormente a Cyberio.

Las muchachas muestran solidaridad entre sí: son cercanas y no es fácil entrar de cualquier manera en su círculo. Ante la insistencia agresiva de Cyberio, se percibe tensión. Ellas son frecuentes del canal, se conocen, comparten la experiencia de tener pareja en los chats; Cyberio no parece conocer a ninguna e indica necesitar desesperadamente contacto íntimo con alguna mujer, o al menos coquetear un rato. Eso no les interesa a ellas, lo cual crea aún más tensión.

Sin embargo, Chikita lo acepta parcialmente, tal vez por no ofenderlo, tal vez para evitar un conflicto o por su insistencia violenta. Ellos (las muchachas y Cyberio) parecen manejar distintas reglas para el contrato conversacional del chat, lo cual sucede a menudo en los intercambios entre géneros: él cree que coquetear es parte del comportamiento normal y esperado; ellas privilegian las bromas y la amistad (tienen más experiencia y saben de qué se trata realmente). Por eso él finalmente se retira y ellas se acercan más entre sí.

Examinemos más de cerca las imágenes de estos participantes.

I- CHIKITA

Es la protagonista: maneja el juego del café, introduce casi todas las variaciones y los temas. En todo caso, lleva las riendas de la conversación, tiene más turnos principales y menos respuestas o ecos; sus turnos son bastante largos.

1. *Personalidad*: en cuanto a destrezas conversacionales, conoce bastante el ambiente de los chats. Aprovecha el espacio para jugar creativamente y bromear; avisa cuando se va y cuando regresa. Se dirige directamente a sus interlocutores para evitar confusiones, e intenta mantener una atmósfera relajada y amistosa. Comparte con los que tienen cosas en común con ella y se aleja disimuladamente de quienes buscan otras sensaciones. Evita los conflictos con Cyberio, pero marca la distancia: nunca usa apelativos equivalentes (“mi rey”) ni le responde demasiado atentamente. Incluye siempre de manera muy explícita a su amiga Duna, y nada más. Además, individualmente se muestra como una muchacha amistosa y bromista, siempre de buen humor y lista para ironizar, y reírse; habla con varias personas antes de iniciar la interacción *Amigas*, y siempre se muestra atenta y risueña.

2. *Presencia*: Chikita es líder y lo sabe; mueve mucho a su pública más inmediato: invita muchos ecos, incluso de Jazz. Su forma de ser amistosa la hace más accesible que su amiga Duna; por eso incluye a Cyberio y a Jazz en su juego. Su compañía es muy solicitada. En cuanto a las relaciones, es más prudente. Subraya sus lazos con Duna pero deja claro que, a pesar de estar en el juego, Cyberio es el *otro* que se les unió; está fuera del círculo, y no comparte lo que Chikita y Duna sí. Además no se ubica, en cuanto a su percepción de la relación con ellas, ni sabe cómo debería tratarlas. Por eso siempre será un intruso.

II - DUNA

Su participación es más encubierta; funciona como eco de Chikita: acepta sus juegos y muestra acuerdo con sus afirmaciones. Pero no inicia ningún tema, sus intervenciones son cortas aunque entusiastas. Es atenta, pero más pasiva.

1. *Personalidad:* En cuanto a sus destrezas conversacionales, es conocedora del medio y lo explota. Sus respuestas no se hacen esperar; sus enunciados son cortos (prefiere separarlos antes que escribir frases muy largas). Individualmente, es amistosa con Chikita: acorta su apodo cariñosamente; siempre la apoya; sigue sus pasos. No participa con nadie más. Es más distante y reservada que Chikita.

2. *Presencia:* Debido a su recato y el poco riesgo de sus contribuciones, no mueve al público; sólo lo hace cuando se dirige directamente a alguien. En cuanto a relaciones también es recatada. Se muestra muy cercana a Chikita, pero se mantiene alejada de los demás.

III – CYBERIO

Es un hombre insistente que quiere introducirse constantemente en las conversaciones de mujeres. Al inicio de la grabación, se presenta como un amante soñado, esperado por las mujeres (“soy el hombre con el que sueñas todos los días”); se ofrece como la pareja perfecta (“ha llegado John Lennon mi Yoko Ono”). Además, intenta hablar con Chikita, luego con Monik, más adelante con Demonía. Quiere intimidad como sea, aunque sea forzada.

1. *Personalidad:* En cuanto al CC, es contradictorio. Ya dijimos que espera coqueteo e intimidad a toda costa, pero no necesariamente pasa al olvido tan rápidamente como otros que buscan lo mismo. Parece conocer bastante bien las reglas del juego, así como las estrategias para hacerse ver. Después de fracasar inicialmente con Chikita, aprovecha la oportunidad de juego que ella ofrece y se incluye muy obviamente en ese intercambio: ya sería difícil ignorarlo sin que fuera evidente. Obliga a Chikita a responder. Luego también demuestra habilidad al tratar de introducir una variación al juego, lo cual también obliga a tomarlo en cuenta. Además, es rápido en sus respuestas y aprovecha toda oportunidad para establecer contacto con las mujeres, incluso dentro de la íntima conversación de Chikita y Duna.

Individualmente, se presenta como un hombre lleno de amor (o listo para el amor), en busca de cariño e intimidad. Se muestra muy atento con las mujeres, es paciente (espera bastante sin quejarse sobre ser ignorado; aguarda mucho antes de preguntar ¿de dónde eres?) y amistoso con ellas. Pero en realidad es violento e intenta forzar relaciones cercanas mediante apelativos inapropiados para extrañas, y obliga a las mujeres a involucrarlo en su juego. Es entrometido y su paciencia parece falsa, como si fuera para convencerlas de su amistad cuando en realidad se esconde un interés amoroso detrás: de ahí su interés por saber si Chikita está en forma. Cuando las mujeres bromean sobre sus parejas nuevamente, y lo ignoran, comienza su retirada y busca a alguien más, lo cual confirma su falsedad y sus intenciones. Cuando empieza la guerra de insultos, olvida a las mujeres e incluso ignora sus preguntas. Además, al involucrarse de lleno en la guerra muestra un carácter violento y soez, de 'macho': quiere ganar insultando cada vez más a Syberio#1, pero fracasa. Entonces, irrumpe en otra conversación bastante íntima, la de Demonía y Hombre. Su aparente amabilidad y cariño son otra cosa; esconde sus verdaderas intenciones y no es de fiar.

2. *Presencia*: En cuanto al público, lo afecta poco. Cuando logra una reacción es debido a su evidente insistencia, o porque no deja otra opción. En cuanto a relaciones, sucede lo mismo: quiere 'ligar', pero no lo admite abiertamente; intenta ganarse la confianza de las mujeres mediante engaños. Sin embargo, se desubica: por un lado, no todas las mujeres siempre quieren coquetear en un chat; por otro lado, él las cosifica, las presenta como objetos sexuales deseosas de amantes, que siempre sueñan con encontrar algún hombre. Las llama "reinas" y "hermosas" –apela a lo físico y a cierto tipo de relación–; se interesa por sus cuerpos. No busca contacto que no sea físico que no sea superficial o físico.²¹

²¹ La interacción *Hola* es típica de un intercambio entre un hombre y una mujer desconocidos: inicia con preguntas sobre la edad, la procedencia, etc.; mantiene siempre un tono amigable y bromista. No se comentará aquí debido a que no presenta ningún fenómeno especialmente llamativo para nuestro análisis.

SOBRE INTERACCIÓN JUEGOS

I- secuencia A (<Demonia>, <hombre>, <GABRIEL>, <Ana Sofía>, <duna> y <CYBERIO>): IRRUMPIR

<i>línea</i>	<i>acción</i>
14	Demonia irrumpe en la pantalla con entusiasmo; asume un público plural.
17	Hombre responde a broma de Demonia; usa una acción (gerundio).
18	Gabriel parece aceptar la broma de Demonia también con entusiasmo.
19	Ana Sofía repite parte del enunciado de Demonia (eco): muestra apoyo y acuerdo.
21	Gabriel bromea más; se refiere a la confusión entre la procedencia de Ana Sofía y Demonia.
22	Demonia alude al equipo de fútbol Barcelona.
23	Demonia inmediatamente hace referencia a su enunciado anterior: es peligroso porque despierta pasiones fuertes. Es interesante que escriba su pensamiento (como si fuera ‘en voz alta’).
25	Duna apoya porra de Demonia. Grita en forma obvia: cambia todo a mayúsculas y repite la última letra.
26	Duna inmediatamente intenta asegurarle a Demonia que nadie la hará daño: todos la apoyan y piensan igual (atmósfera amistosa).
27	Hombre, juguetonamente, acepta el reto de Demonia: mediante una acción, le pega.
29	Cyberio intenta demostrar apoyo para conversar (ligar) con Demonia; también usa un adjetivo posesivo y se refiere a su belleza física; afirma directamente apoyarla y nuevamente se dirige a ella ‘halagándola’ (“mi reina”). Repite el enunciado de Demonia, e incluso corrige la ortografía.
30	Demonia se queja por la agresión de Hombre. Usa mayúsculas para enfatizar.
32	Hombre termina su acción anterior: justifica la razón de su agresión.

- 33 Duna decide apoyar el enunciado de Cyberio: ambos fueron ignorados por Demonia; antes conversaron los dos con Chikita.
- 34 Demonia amplía su enunciado anterior: ‘no me traten mal porque sufro por otras razones’. En tono bromista busca no hacer a Hombre sentir mal.
- 38 Gabriel retoma la broma de Demonia; juega con la metáfora que ella usa. Su risa al final subraya el carácter amistoso de su contribución.

Esta secuencia comienza con un comentario ‘inquietante’ de Demonia: busca provocar (“y si no me creen...”) a su público; se dirige a toda la audiencia y es atrevido (usa varios signos de admiración y enfatiza, mediante las mayúsculas, las palabras “arriba” y “norte”). También es inquietante porque sale de la nada, es decir, no tiene relación con ninguna conversación –ni ningún tema– anterior; Demonia se encontraba hasta ese momento en silencio. Por otra parte, ella inicia su participación sin emitir un saludo, y tampoco aborda a un interlocutor específico. Por esas razones, los demás hablantes no saben bien qué hace con ese enunciado ni cómo interpretarlo; crea confusión y se presta para varias interpretaciones.

El primero en reaccionar es Hombre, hasta entonces también callado. Su intervención es cómica y teatral, con un gerundio que indica una acción (especie de *emote*) actual; utiliza también los signos de puntuación para indicar que es un enunciado de tipo diferente, y es el primero en ‘actuar’ de esa manera en el chat. Además, esta acción hace que se vea escéptico ante la afirmación de Demonia: debe ver el mapa para cerciorarse, porque es uno de los que no le creen. Responde entonces al reto de Demonia y a su vez le impone uno nuevo a ella: debe probarse, ya sea como persona honesta (si fuera en sentido literal, podría demostrarle: ‘¿viste el mapa? Te lo dije.’), ya sea –más importante aún– como buena bromista. Ahora deberá enseñar que, cuando su chiste-provocación se le devuelve, ella puede continuar el tono, o tal vez subirlo.

El mismo comentario de Demonia confunde a Gabriel y Ana Sofía, porque no saben si ella quiere establecer contacto con ellos e incorporarse en su conversación. El enunciado de Demonia podría ser relevante a su intercambio si se toma en cuenta que: Gabriel es de Argentina y Ana Sofía de México (lo habían dicho un poco antes); Ana Sofía es del Norte de México; ellos dos estaban hablando del tema de vivir lejos justo antes de

que Demonía irrumpiera. Entonces, ellos podrían pensar que Demonía es: o mexicana o de Monterrey (lo más probable, por la escogencia de vocablos “*arriba el Norte*”); incluso, que proviene de algún lugar del hemisferio Norte. Debido a que Demonía habla por primera vez tan seguido de la secuencia de su interacción en la que hablan sobre la procedencia, creen que les habla a ellos.

El acuerdo marcado de Gabriel puede ser una forma de invitarla a la conversación (o de aceptarla en ella), además de una estrategia para agradar indirectamente a Ana Sofía, también del Norte. Así podría acercarse a su compañera de interacción y mostrarse amigable a la vez; también podría parecer que no le interesa sólo ligar con Ana Sofía, una conducta generalmente mejor recibida que la del coqueteo exclusivo e incansable. Ana Sofía también apoya a Demonía, al tiempo que se une a Gabriel en su reacción.

Luego, Demonía se arriesga con otro comentario provocador que busca despertar las pasiones entre el público; tal vez quiere también aclarar a qué Norte se refería. En seguida, ella misma subraya lo peligroso de su afirmación: puede no ser muy popular; puede volver al público agresivo, y en su contra. Sin embargo, Duna entra rápidamente a ‘salvar’ a Demonía: ‘no te preocupes; aquí somos relajados y amigables, y pensamos igual que tú’.

Regresa entonces Hombre con sus acciones, y golpea a Demonía (puede pensar que eso es lo que ella desea). Otra vez es el único en aceptar el reto, la parte más peligrosa del comentario y no trata de reconfortarla: ‘tú bromeas, yo bromeo; juguemos juntos, porque nos entendemos. Tú quieres bromear y pelear, no buscas sólo apoyos y ecos; buscas retos y diversión.’

Hasta ese momento, Cyberio estaba callado. Puede ser casualidad, pero también es bastante sospechoso: Gabriel ya regresó a su diálogo con Ana Sofía; Hombre se muestra algo hostil con Demonía (la agrede físicamente). Ningún hombre ha apoyado la porra de Demonía. Ahí entra él, muy ‘cariñoso’ y compañero: ‘yo sí estoy contigo, bonita mujer; yo sé que quieres que te oigan, te apoyen y te hagan sentir bien; yo pienso igual y quiero ofrecer mi cariño para que te sientas importante y atractiva como mujer.’ Según su *face* y su *línea* en la interacción anterior, seguramente piensa que él podrá salvarla de los demás hombres, quienes –a su juicio– no la podrán entender.

Seguidamente, Démonia reclama enfática y directamente a Hombre, lo cual representa para él un nuevo reto: ‘¿de veras quieres jugar y divertirme? Muéstramelo. (Eso sí, mejor no seas brusco en adelante.)’ Hombre intenta arreglar el supuesto desencuentro, para lo cual alude a los primeros comentarios de Démonia; quiere hacerle saber que habla sobre lo que ella misma puso como opción (“me darán”), y que seguramente esperaba.

Duna presiente que ella y Cyberio quedarán fuera de la conversación e intenta rescatar el intercambio en el que se encontraban anteriormente, para evitar que sus comentarios sigan siendo ignorados.

A continuación, Démonia asume el papel de mujer estereotípica: empieza a llorar y se queja por su sufrimiento. Sin embargo, se asegura de aclarar que es en broma; sigue con el juego indicando que está de buen humor y es consciente de que Hombre respondió también en broma. Aun así, ella decide aprovecharse de que él es hombre y cometió el error de golpear a una mujer, lo cual le sirve para asumir la posición de víctima: él sabrá que ella lo comprende, pero apelando a sus sentimientos de esa manera se asegura de volver a atraerlo para hablar.

II- secuencia B (<Démonia> y <hombre>): SACAR

<i>línea</i>	<i>acción</i>
45	Hombre emite un comentario metadiscursivo sobre la atmósfera del chat: se debe bromear, estar “afilado” y al tanto de todo para asegurar una participación audaz, rápida y viva, es decir, exitosa.
50	Démonia bromea con otra interpretación de las palabras de Hombre: emite un <i>emote</i> típico (escrito en tercera persona, introducido mediante un símbolo que marca su diferencia).
58	Hombre continúa con referencia a su primer comentario (línea 45), y muestra acuerdo con Démonia: ‘estoy contigo’; propone una solución.

A partir de aquí, sólo Hombre y Démonia hablan juntos. Se concentran solamente en sus propios chistes y juegos. Para que Démonia se sienta mejor, y pueda reír en lugar

de llorar –además de olvidar su ‘rencor’–, Hombre le recuerda que en el chat todos están atentos a los demás, listos para bromear y divertirse. Le recuerda que la atmósfera es amistosa y relajada, y que todos son vulnerables a los ataques de los demás: ella no es la única, y se espera que continúe con un tono burlesco y bromista.

Demonia acepta la disculpa de Hombre, e introduce un nuevo chiste sobre otra interpretación posible de sus palabras, la cual alude a la intimidad (física: retirar algo; emocional: sacar un secreto). Ella le coquetea, pero también le aclara que es un juego, pero que ella no es fácil; mantiene su distancia. Hombre está de acuerdo y sigue bromeando, aunque –seguramente para quedarse ‘a salvo’– permanece en el sentido literal del enunciado de Demonia. Esquiva el comentario de doble sentido, coqueto y provocador, e introduce una asociación poco sensual: arreglar los dientes de alguien.

III- secuencia C (<Demonia> y <hombre>): DIENTES

<i>línea</i>	<i>acción</i>
66	Demonia construye un nuevo chiste a partir del último enunciado de Hombre.
78	Hombre acepta su broma y la amplía.
82	Demonia continúa el juego: alude a los cuentos infantiles. Usa mayúsculas para énfasis (¿gritar, asustar o provocar?); quiere indicar que pueda ser peligrosa.
88	Hombre responde adecuadamente, como si tuviera miedo.

Demonia aprovecha la referencia de Hombre a los dientes, una parte del cuerpo de todas formas, y se describe con una metáfora agradable y mucho entusiasmo; podría también ser una broma, debido a su insistencia en la perfección de su sonrisa. Puede ser además un intento por describirse físicamente y presentarse como una mujer atractiva. En todo caso, continúa con el intercambio lúdico con Hombre.

Hombre responde con una nueva broma y provocación. Además, alude a los ‘movimientos’ de ella: incita al interlocutor, luego lo aleja, como si fuera un lobo al acecho. También podría estar riéndose sobre la supuesta belleza y perfección de su sonrisa. Casi inmediatamente, Demonia acepta y supera el chiste mediante el énfasis de

sus mayúsculas, unido a la alusión a la literatura infantil (con la imagen del lobo: peligroso, provocador de miedo y tentación). Además, amenaza con comerse a Hombre: lo sorprende con su propia broma, le da vuelta y le advierte que debe tener cuidado. De paso, agrega un nuevo componente erótico y pasional al juego (“para comerte mejor”): ‘te podría comer; puedo ser agresiva y dar el primer paso; puedo controlarte.’

Así, Hombre asume el papel de víctima. Se asusta, aunque también puede estar emocionado (“uuyy”), y acepta el coqueteo. No se puede saber certeramente si escribe “medo” y no “miedo” a propósito, aunque, puesto que no comete ningún error ortográfico (aparte de un ‘dedazo’) e incluye todas las tildes, se puede pensar que sí. De esa manera, estaría intentando sonar infantil (acorde con la referencia de Demonia a un cuento de niños), más ‘victimizado y victimizable’, más vulnerable.

IV- secuencia D (<Demonia> y <hombre>): ESPERANZAS

<i>línea</i>	<i>acción</i>
94	Demonia continúa el juego; ahora combina la referencia a los cuentos infantiles con alusiones al medio.
107	Hombre nuevamente acepta su coqueteo.
110	Demonia, tal vez por la tardanza de Hombre en contestar, emite una acción: busca llamar la atención, provocar.
114	Demonia responde al miedo de Hombre; bromea con el medio y con la falta de cuerpos. Recuerda, con su risa, que todo es un juego: ‘podemos coquetear, pero estamos lejos y somos desconocidos; no llegará a más, no necesito más’.
122	Hombre responde sorprendido.
133	Demonia juega con la aparente inocencia y desilusión de Hombre; le avisa que él no es el primero ni el único, pero puede ser el más dichoso: por lo menos le da la posibilidad de tocarla, no sólo de verla.
135	Demonia agrega risas para suavizar su comentario, tal vez para ironizar sobre él o aclarar su intención.
139	Hombre asume juego y papel de rechazado.

- 143 Démonia parece sentirse mal con la tristeza de Hombre y le ofrece ayuda.
146 Hombre continúa con su papel de víctima: agrega más drama a la situación.
147 Démonia juega con el tono de la conversación; alude al doble sentido de su enunciado anterior, en tono pícaro.

Démonia continúa jugando, pero se aleja de las alusiones al contacto físico con Hombre; mantiene la idea de que es peligrosa, agresiva e impredecible, pero recuerda que hay un ‘intermediario’, una pantalla que impide cualquier posibilidad de contacto físico con otras personas. Recuerda que sólo son juegos y no busca nada más. También, bromea con problemas frecuentes en los chats.

Hombre sigue con el tema de tenerle miedo a Démonia; tal vez le quiere asegurar indirectamente que él tampoco busca nada más, pero especialmente es para ‘seguirle la corriente’ a Démonia. Ella, en un momento, parece querer suavizar la imagen que ha presentado, por lo que admite estar cansada y se refiere a sí misma con un diminutivo, afirma estar con dolor. Además, esta actitud podría llamar a que la reconforten, al contacto. Esta acción parece haber sido escrita al mismo tiempo que el enunciado siguiente de Hombre.

Después de que él hace su contribución, ella rápidamente retoma el doble sentido con el que venía jugando antes: tocar o golpear, ambas formas de acercarse físicamente. Se ríe y bromea, y se burla de la posibilidad de tocarse (quizá cree que hombre desea eso). Más adelante, Hombre nuevamente se muestra como víctima, ahora de la crueldad y la indecisión de Démonia. Tal vez él pensaba que la conversación iba bien, y ella quería coquetear, pero cuando ella lo aleja –incluso de la posibilidad de golpearlo– él se siente rechazado.

Démonia se presenta como inalcanzable y deseada. Indirectamente deja saber que es atractiva (según los supuestos compartidos), pues salió una vez en un anuncio de televisión. Cualquiera pensaría que es bello o atractiva, porque se supone que sólo gente guapa sale en la televisión. Nuevamente, Démonia se ríe con malicia y Hombre alude a sus sentimientos: quiere verse como una persona sensible, vulnerable. También puede querer despertar la simpatía de Démonia, lástima por él y su situación. Así habría un

chance de que ella lo quiera salvar o ayudar. Demonía acude al llamado, y Hombre exagera más su dolor. Ella aprovecha para bromear con el doble sentido de sus palabras. Nuevamente le asegura que lo reconfortará, pero sólo ‘de lejos’.

Esta interacción lleva el nombre de *Juegos* por varias razones: 1) los participantes demuestran un tono bromista y pícaro, esperado en la mayoría de los chats; 2) abundan los juegos de todo tipo: tipográficos (mayúsculas para énfasis; signos de puntuación escogidos cuidadosamente), espaciales (referencias al medio), de identidad y anonimato, con los usos verbales (teatralidad-expresividad; narraciones: incorporar varios niveles comunicativos; *emotes* y gerundios) y el uso creativo de múltiples herramientas y estrategias para jugar; 3) predomina una atmósfera de flirteo juguetón.

Esta es una conversación interesante, porque ambos hablantes estaban presentes en el canal bastante tiempo; aguardan mucho antes de irrumpir provocativa y estrepitosamente en la interacción. Además, en ningún momento reconocen a otros hablantes, aunque éstos se dirijan a ellos explícitamente. Tampoco muestran reacción alguna ante el molesto ‘guerrero’ (Syberio#1). Su intercambio no es muy dinámico, pero es el único que no se interrumpe con las peleas.

Su conversación se encuentra cargada de elementos característicos del chat: el afán lúdico y estético, la originalidad y la diversión. Ellos son unos de los pocos hablantes que hemos visto utilizando las mayúsculas selectivamente para dar importancia a una parte de su contribución.

Por otra parte, es un coqueteo entre dos personas, pero no representa la conducta típica de este tipo de interacciones en el chat; es más original e ‘inteligente’ que la mayoría de flirteos. No usa el típico guion (¿de dónde eres?) y tampoco se basa en enunciados y comportamientos estereotipados, en los que el hombre pregunta y la mujer responde; el hombre se muestra como un macho seductor y la mujer como una voz de aliento, etcétera.

Ahora veremos las imágenes de estos dos hablantes.

I- DEMONIA

1. *Personalidad*: en cuanto a destrezas conversacionales, Demonia sabe bastante sobre el chat: juega con las acciones, las mayúsculas y los signos de puntuación para enfatizar, aumentar el drama y aclarar sus intenciones. Además, es creativa y bromista, comprende y acepta el carácter lúdico de los intercambios. Se presenta como una mujer osada y valiente, provocativa: busca las reacciones del público, quiere calentar los ánimos. También sabe que es llamativa.

Incluso a partir de su apodo invita a la picardía y a los juegos, y avisa sobre su peligro. Por eso alude constantemente a sí misma: quiere seducir e incitar a otros a hablarle; explota el doble sentido de las palabras. Pero se aleja rápidamente, regaña a otros, es ambigua y agresiva. Quiere parecer (y asume que lo logra) una mujer atractiva y deseable, pero inalcanzable. Las posibilidades de enmascaramiento del medio le ayudan, y ella les saca el máximo provecho. Es una muchacha astuta y exitosa en sus juegos.

2. *Presencia*: en cuanto a mover al público, es experta en hacerlo. Mediante sólo un par de afirmaciones cortas, motiva a más personas a hablarle que ningún otro participante. Llama la atención inmediatamente, pues sabe exactamente qué hacer para lograr una reacción. Apenas entra, empieza una conversación exitosa. Incluso frena la interacción *Hola* (Gabriel y Ana Sofía) por un momento. Esto se debe a su conocimiento de las reglas del chat y la atmósfera que la gente desea encontrar en ellos. Demonia aguarda a que Chikita se retire, la cual había sido hasta ese momento bastante protagónica, para abrirse un espacio.

En cuanto a sus relaciones, también parece tomarlas como un juego: a veces se muestra accesible, a veces no. Se ríe de los sentimientos de Hombre, y no queda claro si es en broma. Además, a pesar de mover a tanta gente, se limita a contestarle a Hombre, puesto que él es el único que respondió como ella quería. No quiere parecer ‘normal’ ni establecer relaciones ‘normales’ en el chat: quiere alejarse del comportamiento estereotípico. Es ambigua y no es fácil acercarse a ella. Incluso para sus relaciones, trae a colación la impersonalidad y la distancia que el medio impone y juega con eso. No busca mucho más que juegos.

II- HOMBRE

1. *Personalidad:* en cuanto al CC, es bastante experimentado. Ni siquiera reconoce la entrada y la participación del 'guerrero'. Es creativo y ágil con el teclado; saca provecho de las acciones y los signos de puntuación. Conoce las interacciones de los chats: acepta su tono amistoso y bromista. Se presenta como una persona de buen humor, atenta y pícaro. Es el único que reta a Demonía con sus contribuciones. No asume que debe coquetear con Demonía; no teme cambiar los papeles estereotípicos y hacer cosas inesperadas ("darle" a Demonía). Es amistoso y apoya la participación de Demonía. Adopta el rol de víctima y hombre sensible ante los ataques de Demonía, pero la deja llevar el control (de los temas y los turnos como de la relación). No es el macho típico; sólo quiere divertirse.

2. *Presencia:* no afecta mucho a su audiencia, con la excepción de Demonía. Pero él busca contacto con ella nada más. En cuanto a las relaciones, es cauteloso. Se mantiene prudentemente alejado de Demonía: sigue sus chistes y se divierte mucho, pero nunca alude tan directamente como ella a lo físico y sexual. A veces incluso lo esquiva. Deja claro que, si ella es tan peligrosa como dice, entonces él no irá sin cuidado.

Otros aspectos llamativos de la relación entre Demonía y Hombre se dan desde la comparación de sus apodos. En principio, podrían establecer una relación bastante erótica, pero ellos no aceptan lo que podría tomarse como la primera impresión. Su conducta sí se rige por sus *nicks*: ella es la 'mala' y poderosa que está en control y él es el la víctima que está a su merced.

CHAT C - "FLOOD"

de planeta.tierranet.com (Red Planeta, canal 18-25#1), 19 de octubre del 2002

1. <Poeta_Maldito> HOLA POLLITAAAAAAAAA
- *** karen ingresa al Canal
2. <Poeta_Maldito> PALOMAAAAAAAAA
3. <***devora***> HOLAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
4. <"Lagrimas Muertas"> CHIALES CUATROMIL AMÑOS
5. <►♪☉БâфЩǎ♪☉> alalalalaalalalalalal!!!!.alalalaa
6. <"Lagrimas Muertas"> CHIALES.
7. <►♪☉БâфЩǎ♪☉> PALOMAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!!!
8. <"Lagrimas Muertas"> SI SE LA JALO ESE WE
9. <►♪☉БâфЩǎ♪☉> HOLA POETAAAAA!!!!
10. <***devora***> COMO ESTAN TODOS
11. <Poeta_Maldito> JEJEJEJEJE
12. <*Alejandra*> ZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZ
13. <Poeta_Maldito> ME RECONOCES?
14. <►♪☉БâфЩǎ♪☉> JEJEJEE
15. <►♪☉БâфЩǎ♪☉> MMMMMMM
16. <***devora***> NADIE HABLA
17. <►♪☉БâфЩǎ♪☉> NOOO
18. <***devora***> QUE LADILLA
- *** Rastafari ingresa al Canal
19. <Poeta_Maldito> QUIEN ES EL QUE TE DICE POLLITA?
20. <►♪☉БâфЩǎ♪☉> PORQUE LO DICESij
21. <Poeta_Maldito> :s
22. <FANTASMA> ALEXANDRA ESTAS AHI????
23. <Poeta_Maldito> JEJEJEJ
24. <►♪☉БâфЩǎ♪☉> JEEJEJEEJ
25. <►♪☉БâфЩǎ♪☉> MMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMM
- *** DYING ORCHID ingresa al Canal
26. <Poeta_Maldito> JEJEJEJE
27. <►♪☉БâфЩǎ♪☉> MMMMMMMMMMMMMMMMMM
28. <Poeta_Maldito> MMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMM
29. <"Lagrimas Muertas"> <-----ESTA ENBRIAGANDOSE !!!!!!!>
30. <Poeta_Maldito> MMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMM
31. <Poeta_Maldito> MMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMM
32. <DYING ORCHID> HOLA!!
33. <►♪☉БâфЩǎ♪☉> JAJAJAJAJAJAJA
34. <Poeta_Maldito> MMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMM
35. <Poeta_Maldito> MMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMM
36. <►♪☉БâфЩǎ♪☉> JAJAJAJAJAAJA
37. <monicka> alguien que quiera CHATEAR CON UNA COLOMBIANA
38. <Poeta_Maldito> <<----- FRIO
39. <karen> hola
40. <Poeta_Maldito> COME ON

226. <▶♪☀̂âφЩǎ☀̂♪«>
VIVAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!1
227. <"Lagrimas Muertas"> ok neo
228. <(((.-.))cansada....> jajajajajaaj
229. <Neo-krush> o de un vodka con jugo de uva
230. <"Lagrimas Muertas"> un segundo
231. <▶♪☀̂âφЩǎ☀̂♪«> jjajajajajaajajaj
232. <(((.-.))cansada....> jajajaajajaj
233. <"Lagrimas Muertas"> tengo de naranja nada mas we
234. <▶♪☀̂âφЩǎ☀̂♪«> nooo con jugo de durasno , es mas ricoooo
235. <(((.-.))cansada....> y eso que estoy cansdada he?
236. <"Lagrimas Muertas"> quieres asi
237. <"Lagrimas Muertas"> con naraja
238. <"Lagrimas Muertas"> naranja
239. <Neo-krush> simon
240. <▶♪☀̂âφЩǎ☀̂♪«> OO CON JUGO DE MANZANA JAJAJAJAAJAJAA

SOBRE INTERACCIÓN PRINCIPAL (SECCIÓN PALOMA Y LAGRIMAS)

I- secuencia A (<Poeta_Maldito>, <▶♪☀̂âφЩǎ☀̂♪«> y <"Lagrimas Muertas">):

RECONOCERSE

<i>línea</i>	<i>acción</i>
1	Poeta saluda a "Pollita" (así le dice a ▶♪☀̂âφЩǎ☀̂♪«, es decir a Paloma).
2	Poeta ahora busca a Paloma y grita su nombre.
5	Paloma parece cantar y juega con ser reconocida.
7	Paloma repite su nombre con énfasis.
9	Paloma saluda a Poeta.
11	Poeta emite risa cómplice.
13	Poeta pregunta a Paloma si lo reconoce.
14	Paloma repite risa cómplice.
15	Paloma 'piensa', trata de recordar si lo reconoce.
17	Paloma niega reconocerlo.
19	Poeta pregunta y ofrece una pista a Paloma.
20	Paloma no sabe por qué Poeta la llama "pollita".
21	Poeta emite emoticono con el significado de confusión o perplejidad.

- 23 Poeta se ríe.
24 Paloma se ríe.
25 Paloma juega con las letras.
26 Poeta se ríe.
27 Paloma continúa su juego.
28 Poeta responde y lo amplía.
30-31 Poeta continúa.
33 Paloma se ríe.
34-35 Poeta sigue.
36 Paloma se ríe.
38 Poeta le indica a Paloma, mediante una ‘flecha’ que él es Frío.
40 Poeta llama la atención de Paloma (en inglés): la motiva a reconocerlo.
41 Paloma finalmente lo reconoce y se ríe.
42 Poeta recrimina a Paloma por no acordarse de su chiste privado (“pollita”)
43 Poeta ríe; quiere mantener el tono bromista.
46 Paloma se ríe: acepta mantener ese tono.

A lo largo de toda esta secuencia, Lagrimas habla ‘al aire’ constantemente; después logrará incorporarse a la conversación mediante las acciones que realiza en esta secuencia, aunque aquí todavía no se le reconocen. Sus comentarios en las líneas 4, 6 y 8 parecen ser pensamientos en voz alta: no necesitan réplica.

En esta grabación es sorprendente ver cuántos participantes cambian su apodo habitual e intentan usar otro nuevo. Varios parecen conocerse, y adivinan quién es quién, aunque no queda claro por qué hacen ese cambio. Seguramente, se debe más a un afán lúdico que a tratar de pasar desapercibidos. En el caso de Paloma, ella quizá quiere evitar la cantidad de mensajes privados de hombres que recibiría si se identifica como una mujer.

En esta secuencia sobresalen dos cosas: el carácter juguetón de Paloma y los aportes en solitario de Lagrimas. Paloma y Poeta ríen juntos y recuerdan encuentros anteriores y un cierto nivel de intimidad. Lagrimas indica su estado mediante acciones: aunque no pueda participar en el diálogo, deja su marca en la conversación.

II- secuencia B (<▶♪☼⌘⌘⌘☼♪«>, <“Lagrimas Muertas”> y <DYING ORCHID>): COMPARTIR

<i>línea</i>	<i>acción</i>
49	Lagrimas continúa con el tema de emborracharse y ofrece cerveza al público.
50	Lagrimas corrige su ‘dedazo’.
51	Paloma reclama a Lagrimas (tarde) por no compartir su trago.
52	Dying Orchid acepta el ofrecimiento: intenta incluirse en la conversación.
54	Lagrimas parece ofrecerla a Poeta un trago, pero no queda claro.
55	Paloma justifica su llamado de atención: quiere sentirse igual que Lagrimas.
56	Lagrimas asiente, no se sabe a quién se dirige.
58	Paloma se ríe, al parecer, sola.
59	Lagrimas indica mediante emoticono y signos de puntuación que entrega la cerveza.
61	Lagrimas aclara la intención de su enunciado anterior: ‘te la pase, tómatela’.
64	Paloma simula tomarse la cerveza.
65	Dying Orchid intenta ‘salir del olvido’; pregunta quién reparte “la cruda”.
66	Paloma opina sobre la cerveza.
70	Lagrimas aclara indirectamente que él no reparte cruda, y pregunta a su vez si alguien más lo está haciendo.
71-72	Lagrimas maldice, se queja.
73	Lagrimas parece rechazar el intento de Dying Orchid: ‘si tú tienes, aprovecha y no me pidas a mí; tú no eres de los míos, quédate en tu lado’.

Lagrimas ve su oportunidad para participar más cuando el diálogo anterior se hace menos denso: hay más espacio entre los turnos de Paloma y Poeta. Él intenta incorporarse con un enunciado dirigido al público general, esperando que alguien conteste. Lagrimas constantemente corrige sus errores y ‘dedazos’; escribe rápidamente y no quiere parecer descuidado, además de asegurarse de esta manera bastante notoriedad en la pantalla.

Finalmente Paloma reconoce los esfuerzos de Lagrimas y le reclama su distancia en forma coloquial, lo cual denota una cierta confianza y cercanía entre ellos.

Dying Orchid también ve la oportunidad de entrar en el grupo, después de algunos intentos infructuosos. Sin embargo, no se muestra muy hábil en el manejo de las reglas del chat. Además, pregunta quién reparte la cerveza cuando es obvio que es Lagrimas; se refiere a la cerveza como cruda y se equivoca al escribirla. Junto con sus intentos anteriores, muy poco creativos, y su apodo en inglés, poco usual en los chats, da la impresión de ser novato(a). Nadie se interesa por su compañía, ya que lo(a) consideran aburrido.

III- secuencia C (<Poeta_Maldito> y <►♪☀️БâφИЦă☀️♪«>): NICK

(Esta secuencia está parcialmente inserta en la anterior)

<i>línea</i>	<i>acción</i>
60	Paloma pregunta a Poeta por su nuevo <i>nick</i> ; lo llama por su antiguo nombre. Parece recibir una respuesta en privado.
62	Paloma emite un enunciado que indica comprensión; no está claro si es para Poeta o Lagrimas.
67	Poeta continúa diciéndole “pollita” a Paloma: quizá quiere aludir a encuentros anteriores.
68	Paloma asiente.
74	Paloma reclama levemente por el cambio de apodo: dificulta el reconocimiento. Sin embargo ella también lo cambia; puede ser que ella quiera hablar de eso, o por alguna razón no quiera ser reconocida.
76	Poeta bromea sobre cómo escogió el apodo.
77	Paloma ríe y aumenta la crítica de Poeta: “maldito y hediondo”.
78	Poeta ríe y ‘abraza’ ([]) a Paloma.
79	Paloma emite risa cómplice.

Paloma llama a Poeta por el nombre que le conoce (“Frío”). Poeta quiere cosechar un vínculo más íntimo, especial y exclusivo con Paloma y parece competir con Lagrimas. Por eso busca unirse a ella contra él y hace bromas que sólo ellos dos entienden, debido a información compartida de encuentros previos y mensajes en privado. Además, usa un apodo exclusivo para hablarle a ella, e incluso termina abrazándola.

IV- secuencia D (<Poeta_Maldito>, <▶♪☀️♫♫♫♫♫♫♪«>, <“Lagrimas Muertas”>, <~*LuNa AzUI*~>, <*Alejandra*> y <FANTASMA>): LUNA

<i>línea</i>	<i>acción</i>
80	Poeta saluda efusivamente a la recién ingresada Luna con un saludo más típico de chateros experimentados (no diciendo “hola” sino enfatizando su nombre).
81-82	Poeta continúa el saludo: se identifica como amigo y muestra que la conoce.
83	Luna responde a su saludo.
84	Fantasma aprovecha: intenta ingresar a la conversación personal y de paso conocer a una “damita hermosa”. Además, imita el saludo de Poeta, a pesar de que carece de familiaridad con Luna (¿por eso no acorta su nombre?).
85	Paloma también emite un saludo no típico.
86	Luna nuevamente reconoce los saludos y los devuelve.
90	Paloma indica, con ‘flechas’ quién es ella.
91	Luna saluda más efusivamente a Paloma, ahora reconocida como amiga.
92	Lagrimas saluda a Luna (tarde).
93	Lagrimas continúa el saludo efusivamente.
94	Fantasma pregunta por la procedencia de Luna: comete un error, puesto que se identifica como ‘ligador’ y novato.
95	Lagrimas continúa saludando.
96	Paloma vuelve a saludar, implica cercanía: apelativo cariñoso, referencia a encuentros anteriores.
97-98	Alejandra se queja de su aburrimiento (no ha parado de hacerlo desde que entró): nadie le habla, ella no es parte del grupo.
99-100	Lagrimas reconoce la queja de Alejandra y bromea.

- 101 Luna responde al saludo de Lagrimas.
- 102 Alejandra reconoce la broma de Lagrimas; ríe, pero no abre un espacio para hablar.
- 103 Lagrimas responde al saludo de Luna.
- 104 Luna responde al saludo de Fantasma.
- 105-106 Paloma bromea ‘al aire’.
- 107 Fantasma repite su pregunta sobre la procedencia, pero agrega signos de interrogación para presionar por una respuesta.
- 108 Paloma nuevamente indica quién es ella; tal vez para hablar con Luna sobre sus intereses, tal vez por reclamar la indiferencia de ésta ante sus saludos, tal vez para evitar que comience una conversación trillada (¿de dónde eres?, etc.).

Aquí sobresale el comportamiento de Paloma, quien se muestra muy hostil ante Fantasma. Es evidente que él no es parte de su grupo de conocidos (regulares en el chat) y es un hombre aburrido. Paloma se encarga de que él sepa –y de que Luna recuerde– cuál es su lugar y cómo deben comportarse.

En cuanto entra Luna, es reconocida. Poeta incluso olvida su diálogo con Paloma para hablar con su amiga Luna. Fantasma aprovecha el hecho de que Luna sea mujer recién ingresada; observa que Poeta la reconoce y que ella es popular, entonces cambia su estrategia de saludo y lo imita. Paloma busca ser reconocida e indica su ‘verdadera’ identidad.

Alejandra parece estar aburrida, puesto que nadie ha hablado con ella. Sin embargo, su estrategia no es adecuada: es frecuente encontrarse este tipo de quejas en los chats; si ella está aburrida debería irse a otro lado.

V- secuencia E (<▶♪☀БâφИã☀♪«>, <“Lagrimas Muertas”>, <~*LuNa AzUl*~> y <FANTASMA>): NÁUSEA

- | <i>línea</i> | <i>acción</i> |
|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 109 | Lagrimas nuevamente utiliza una acción y regresa al tema de tomar. |
| 110 | Luna contesta a la pregunta sobre su procedencia con un juego relacionado con su apodo. |
| 111 | Luna pregunta por la procedencia de Fantasma; tal vez lo reta para entrar en un juego divertido y alejarse de lo trillado. |
| 112 | Lagrimas, siempre en relación con tomar, afirma sentirse mal. |
| 113 | Fantasma contesta con un juego alusivo a su nombre: acepta el reto. |
| 114-115 | Paloma amenaza a Fantasma mediante una referencia lúdica a su conversación con Luna. Emite una broma sarcástica y luego se ríe. Da a entender que no le gusta ese tipo de conversación, pues denota ignorancia sobre el medio y es típica de un hombre necio, desesperado y desesperante. Además, avisa que lo va a sacar o por lo menos hacer quedar en ridículo. |
| 116 | Paloma continúa su estrategia para desanimar a Fantasma y pregunta a Luna por otra persona en forma enfatizada. Se infiere que Goku es hombre, posiblemente la pareja electrónica de Luna. |
| 117 | Fantasma continúa ‘metiendo la pata’ con una conversación aburrida y trillada; cada vez es más obvio que no sabe lo que hace ni entiende a Paloma en sus amenazas. Además, comete otro error común: llama “hermosa” a Luna, pues cree que de esa forma agradaría a cualquier mujer. |
| 118 | Lagrimas reitera su estado físico y anímico. También podría ser una queja indirecta por la conversación cursi de Luna y Fantasma. |
| 119-121 | Lagrimas vomita. |
| 122-123 | Paloma imita a Lagrimas y ríe: es un juego y una manera de referirse indirectamente a la actitud de Fantasma. |
| 124 | Lagrimas continúa su dramatización. |
| 125 | Luna contesta a la pregunta sobre Goku con un leve tinte de indiferencia. |
| 126-127 | Lagrimas vuelve a vomitar. |

- 133 Fantasma continúa demostrando poca (o mala) experiencia en los chats: parece referirse a la respuesta anterior de Luna en la línea 125, lo cual indica que sólo le presta atención a ella y cree que ella hace lo mismo. Es muy evidente que no sabe qué hacer, e insiste en obtener información.
- 135 Lagrimas empieza un nuevo autojuego.
- 136 Luna responde a Paloma efusivamente; quiere asegurar que aún anda con Goku.
- 137 Paloma reitera su queja de la línea 108, pero más directamente: le recuerda a Luna que ella sabe quién es su novio.
- 138 Lagrimas continúa.
- 139 Luna nuevamente enfatiza su relación con Goku.
- 140-141 Lagrimas continúa.
- 142 Fantasma ‘deja’ a Luna e intenta con Karen, recién ingresada. No queda claro si entendió que Luna está comprometida, o sólo se retira al no recibir satisfactorias a su afán por conocer “damitas hermosas”.
- 143-144 Luna finalmente reconoce a Paloma efusivamente.
- 145-147 Paloma contesta con risa cómplice.
- 148 Luna repite la risa cómplice.
- 149 Fantasma, cansado y desesperado (Karen también lo ignoró) pregunta enfáticamente dónde están las mujeres, insultándolas.
- 150 Paloma subraya nuevamente la relación Luna-Goku.
- 151 Lagrimas continúa.

Paloma no queda satisfecha con la respuesta de Luna, y quiere que sea notorio que ella está comprometida. Para que Luna no se ‘escape’ con una respuesta ambigua, y para asegurarse de espantar a Fantasma, vuelve a preguntar “*siguen igual o no??*”. Quiere evidenciar que llevan tiempo juntos, que varia gente lo sabe y que la cosa iba bien. Parece recriminar a Luna su actitud de coqueteo con un hombre desconocido y poco experimentado en el medio. Fantasma no se da por enterado, o no percibe la amenaza, puesto que no sigue cuidadosamente toda la interacción. Está concentrado solamente en Luna, otra señal de que no es experto. Desprecia el carácter público del canal y no puede

seguir el hilo; ni siquiera lee todos los enunciados o, lo que es peor, no los entiende. Llega tan lejos como para creer ingenuamente que Luna sólo le presta atención a él.

Más adelante Fantasma por fin comprende que no es bienvenido en el grupo. Paloma ríe maliciosamente cuando se da cuenta de su triunfo ante el extraño. Luna se ve obligada a sellar el pacto de echarlo, así como su pertenencia al grupo y su amistad con Paloma con la misma risa cómplice.

Después Fantasma reclama por ser ignorado. Su interrogante sobre la presencia de “damas” en el chat es ofensiva: es obvio que sí hay mujeres participando. Sin embargo, él no se refiere a ellas como mujeres, sino que usa una palabra que recuerda a cierto tipo de mujer, específicamente una educada, recatada, y muchas veces indefensa. Además, presupone la necesidad de un caballero, lo cual repetiría su idea de que las mujeres buscan un hombre ideal (y él lo es). Si no hablan con él, es porque no les interesa encontrar un caballero, no son damas.

SOBRE INTERACCIÓN PRINCIPAL (SECCIÓN CANSADA)

I- secuencia A (<▶♪☀️♫♫☀️♫☀️♪<>, <“Lagrimas Muertas”> y <(((--))cansada....>):

SALUDOS

<i>línea</i>	<i>acción</i>
155	Cansada, poco después de ingresar saluda a todos.
156-157	Lagrimas reconoce su entrada.
159	Cansada responde a Lagrimas.
160-161	Lagrimas busca una conexión: indica sentirse igual y lo enfatiza con un emoticono.
163	Paloma saluda a Cansada efusivamente.
164	Lagrimas se lamenta.
165	Cansada responde a Lagrimas con su propio emoticono.
170	Cansada saluda a Paloma por su nombre y canta.

- 171 Paloma también reconoce a Cansada y recuerda anteriores encuentros.
172 Paloma saluda con énfasis.

Aquí nuevamente se trata de reconocerse. Lagrimas simpatiza con la recién llegada que saluda a todos. Paloma pronto se da cuenta de quien es; Cansada hace lo mismo.

II- secuencia B (<▶♪☀️БâφΠã☀️♪«>, <“Lagrimas Muertas”>, <(((--))cansada....> y <Neo-krush>): PREGUNTAS

- | <i>línea</i> | <i>acción</i> |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 173-174 | Paloma reitera el reconocimiento y juega a pensar en voz alta. |
| 175-176 | Cansada se identifica como Paulina; ríe con el juego de enmascararse y manifestar su estado de ánimo. |
| 177 | Paloma emite risa cómplice: reconoce su amistad y los puntos en común (ambas están encubiertas). |
| 178 | Cansada vuelve a saludar a Paloma, ahora con más cariño: apelativo, diminutivo y ‘beso’. |
| 179 | Paloma pregunta por su estado de ánimo. |
| 180 | Lagrimas avisa que se ausentará: continúa el tema de tomar. |
| 181 | Paloma devuelve el beso. |
| 182 | Lagrimas pregunta al público si alguien quiere tomar con él. |
| 183-184 | Neo bromea: aprovecha para confundir. |
| 185 | Lagrimas sigue el juego; reitera que se alejará un momento. |
| 186 | Cansada responde a Paloma. |
| 187 | Neo amplía el juego de Lagrimas. |
| 188-189 | Paloma muestra compasión hacia Cansada y demuestra interés. |
| 191 | Cansada reitera su estado físico y ríe maliciosamente. |
| 192 | Paloma repite la risa maliciosa. |
| 194 | Lagrimas avisa su regreso. |
| 195 | Cansada responde a Paloma su pregunta sobre el trabajo. |

Otra vez se evidencia el carácter de Paloma: ríe con su amiga. El saludo cariñoso de Cansada denota cercanía, y la preocupación de Paloma por su amiga indica que se interesa por su situación y puede identificarse con ella. Mientras tanto, Lagrimas queda nuevamente alejado de un diálogo íntimo y opta por invitar al público a participar.

III- secuencia C (<►♪☀️БâφΠã☀️♪«>, <“Lagrimas Muertas”> y <(((---))cansada....>): TRANSICIÓN

<i>línea</i>	<i>acción</i>
196-199	Lagrimas emite lamentos y llamados de atención.
200	Lagrimas aclara por qué hace alboroto.
201	Cansada reconoce a Lagrimas y brinda con él por su regreso.
202-203	Lagrimas brinda con el público y responde a Cansada.
204-205	Paloma continúa con el tema del trabajo.
206-207	Cansada toma cerveza y afirma disfrutarla mediante un juego.
208	Paloma celebra el juego de su amiga y ríe
209	Cansada retoma el tema del trabajo.

Lagrimas primero se asegura de hacerse notar mediante varios turnos tipográficamente llamativos: será difícil ignorarlo. Cansada admite el llamado de atención y actúa como corresponde: hace referencia a la acción anterior de Lagrimas y brinda con su amigo, al cual se dirige con un diminutivo afectuoso. Lagrimas brinda al público, pero rápidamente reconoce el esfuerzo de Cansada, a quien también trata con cariño. Paloma continúa el tema de la empatía con Cansada.

IV- secuencia D (<►♪☀️БâφΠã☀️♪«>, <“Lagrimas Muertas”>, <(((.-.))cansada....> y <Neo-krush>): TOMAR

<i>línea</i>	<i>acción</i>
211	Lagrimas reparte cerveza mediante emoticono a todos.
212	Paloma cierra el tema del trabajo.
213	Lagrimas emite un grito de emoción.
214	Neo agradece el gesto de Lagrimas.
215	Cansada bromea con el emoticono de Lagrimas (lo confunde con el que se usa para una taza de café).
216	Lagrimas responde a Neo.
217	Paloma se ríe, seguramente celebrando la broma de Cansada.
219	Neo emite un enunciado enigmático.
220	Cansada busca evitar que Lagrimas se ofenda por su chiste, por eso ensalza su país de procedencia.
221	Lagrimas aclara: es cerveza, no es café.
222	Lagrimas responde a vítores de Cansada con un grito entusiasta.
223	Paloma hace sentir su presencia; no queda clara su intención.
224	Cansada quiere incluir a Paloma en sus halagos; también indica su conocimiento sobre los datos personales de Lagrimas y Paloma y los identifica como amigos.
225	Neo insiste en tomar otra cosa: quiere un juego más creativo.
226	Paloma apoya a Cansada.
227	Lagrimas finalmente reconoce las intenciones de Neo.
228	Cansada ríe: está contenta.
229	Neo amplía el juego creativo; quiere dar a entender que hay muchas opciones más.
230	Lagrimas pide esperar: él quiere llevar el control del juego.
231	Paloma ríe.
232	Cansada celebra el juego.
233	Lagrimas aumenta la diversión.

- 234 Paloma entra a jugar: incluye una nueva opción.
- 235 Cansada bromea con su estado anímico.
- 236-238 Lagrimas corrobora las intenciones de los demás; luego las especifica y se corrige.
- 239 Neo asiente coloquialmente.
- 240 Paloma se entusiasma: enfatiza su nueva opción con mayúsculas y ríe.

Lagrimas intenta ser creativo gráficamente al repartir cervezas, aunque aclara lo que hace para evitar confusiones. Se muestra contento con la fiesta, ya que los amigos están tomando juntos gracias a su idea y a su esfuerzo. Seguidamente, todos los demás comparten el juego y enfatizan su amistad, su respeto y su cariño. Se crea una atmósfera lúdica, cargada de vótores, risas e imaginación. Ellos buscan pasar un rato interesante y divertido en compañía de sus amigos.

En ambas secciones de este intercambio, Paloma y Lagrimas juegan papeles importantes. Comentaremos sobre las imágenes de los protagonistas y los personajes sobresalientes, por lo cual Poeta, Dying Orchid, Luna y Neo quedarán por fuera: su participación es escasa y menos interesante.

I- PALOMA

Es la más sobresaliente de los usuarios. Se mantiene en el centro de la acción y atención de los demás por mucho tiempo; tiene varias conversaciones; conoce a mucha gente.

1. *Personalidad:* sus destrezas conversacionales demuestran que es frecuente visitante de los chats, ya que es juguetona y creativa, está siempre abierta a la interacción, tiene buen sentido del humor y disposición hacia las bromas. Además contesta rápidamente y en forma audaz; no ignora a nadie; canta, ríe y habla sola si es necesario, cualquier cosa para hacer patente su presencia constante. Sabe que son muy importantes la diversión y la agilidad. Conoce varias estrategias de los chats, sabe cómo llamar la atención y aprovecha las oportunidades que se le dan para sobresalir. También juega con el misterio: identifica personas que cambian su apodo y usa uno que reta a los demás a

hablarle, marca cierta distancia y la hace destacar. También sabe cómo separarse y observar a los demás para emitir comentarios cuando resulte pertinente, divertido o necesario. Es bromista y amigable con aquellos que demuestren disposición al juego.

Se presenta como una muchacha provocadora y misteriosa: por un lado, su *nick* es extraño; por otro, se preocupa por que los demás la reconozcan y por llamar la atención. Por lo general, es más cariñosa con otras mujeres y se preocupa por mantener las relaciones en el chat intactas, además de hacer respetar ciertas reglas generales, especialmente en relación con el episodio de Luna y Fantasma. Adopta una posición altiva al lidiar con el novato: interrumpe su conversación y se burla de él. No le interesa interactuar con extraños aburridos, pero se molesta si sus conocidos no la reconocen. Se siente diferente a los que no son originales.

2. *Presencia:* Debido a su *nick* notorio, desconocido y complicado, no invita a conversar. Una vez reconocida, sus intercambios se llevan a cabo principalmente con amigos. Para facilitarlos ella les indica quien es, y supone que los menos experimentados no entenderán su enunciado. En cuanto a sus relaciones, no le interesa ser amistosa con todos; es reservada y parece rechazar la típica relación de coqueteo en el chat. Valora la amistad y la diversión; cuida sus relaciones establecidas y sólo le interesa conocer gente nueva para pasar un buen rato en el chat. Tampoco le importa despreciar abiertamente a aquellos que no le parecen llamativos.

II- LAGRIMAS

Otro personaje protagonista, quizá el más activo de todos.

1. *Personalidad:* Es un chatero experto, porque conoce los emoticonos y las acciones y juega con las representaciones gráficas. Es rápido para responder, y separa sus enunciados en frases cortas para dejar su huella. Si queda fuera de un diálogo o es ignorado, habla solo y juega hasta provocar una reacción. También hace uso de otras estrategias, como cantar o decir tonterías. Es bromista y provocador. Está consciente de su público observador, y por eso nace su afán de crear reacciones. Se muestra como un muchacho irreverente y divertido: le gusta usar mucho el lenguaje coloquial, se emborracha, etc. Disfruta de la fiesta y la compañía de amigos, y es muy atento con todos. Está dispuesto a jugar y conversar siempre.

2. *Presencia:* mueve mucho público; sus constantes contribuciones casi siempre reciben respuesta. Él sabe cómo hacerlo, ya que hace uso de una autocrítica humorística (al referirse a su impotencia al teclado, por estar borracho); pero es muy audaz. Sus acciones y pensamientos enviados ‘al aire’ invitan a otros a contribuir. En cuanto a sus relaciones, es amistoso, busca reconocer a sus amigos y crear una atmósfera divertida para conocer gente nueva y ser visto.

III- FANTASMA

1. *Personalidad:* desde un inicio se muestra conversacionalmente como un novato. Sus enunciados se dirigen sólo a mujeres, y parece desesperado por lograr una conversación en privado. Se repite en forma constante, es poco paciente y poco atento, rápidamente cambia a sus interlocutores. Cuando finalmente logra establecer contacto con una mujer, inmediatamente empieza a ponerse demasiado cariñosos y confianzudo, lo cual resulta sospechoso. Utiliza el viejo truco de referirse a las mujeres como “hermosas” para ganarse su favor: piensa que es tan fácil como eso; bastaría eso para hacerlas sentir bien y despertarles un deseo de hablarle.

2. *Presencia:* su conducta típica no motiva a nadie a hablarle. Es ignorado varias veces, e incluso amenazado por Paloma. En cuanto a sus relaciones, parece muy necesitado de coqueteo, pero es irrespetuoso y falso. Piensa que las mujeres están ahí sólo para ligar y las aborda únicamente con la intención de establecer una relación amorosa.

IV- CANSADA

1. *Personalidad:* También es experimentada y juega con el cambio de apodo; usa sus propios emoticonos, responde atentamente a todos, saluda al público múltiple, es amigable y demuestra audacia y buen humor. Se presenta como una mujer cariñosa, preocupada por hacer a otros sentirse bien. Demuestra una actitud casi maternal con sus amigos, los quiere, los defiende, bromea con ellos pero se preocupa por hacerles saber cuándo lo hace.

2. *Presencia:* se hace notar fácilmente; al saludar a todos, invita a muchas personas a responderle. Por ser atenta recibe mucha atención. Además, escogió un apodo que invita a la conversación y a demostrar empatía; busca conexión con otras personas. También puede reconocer rápidamente a sus amigos y se deja querer. Demuestra

Luciana Pavez Phillips

cercanía con todos sus conocidos, ya que utiliza apelativos cariñosos y diminutivos. En cuanto a sus relaciones también es amable y abierta. Le interesa crear un ambiente familiar y estrechar lazos sentimentales.

7. SOBRE LA NETIQUETA

En general, los sitios especializados en el tema, así como también las reglas de cada chat coinciden en cuanto a las nociones básicas de la netiqueta, las normas del comportamiento correcto y cortés en la Internet.

- Se basa en el sentido común y las normas de conducta estándar (cara a cara).
- Se debe recordar que hay otras *personas* interactuando; además, es necesario ser consciente del carácter multicultural de los participantes.
- No se debe insultar a nadie; se debe ser respetuoso ante los demás.
- El usuario debe mostrarse accesible y amigable.
- Es necesario tener paciencia, especialmente con los novatos.
- Se debe procurar escribir bien (ortografía y gramática).
- Es imperativo ser claro, conciso y directo en la participación.
- No se deben corregir los errores de otros; tampoco está bien burlarse de ellos.
- Es preferible observar atentamente las interacciones, de manera que se tenga una idea del ambiente antes de formar parte de él.
- Es mejor no ser muy soez u obsceno.

En resumen, evite hacer a otros lo que no le gustaría que le hagan. Se busca establecer una atmósfera agradable y relajada, la cual permita el libre flujo de comunicación. Además, por ejemplo, el primer mandamiento del Instituto de Ética Computacional es: “No usarás una computadora para hacer daño a otras personas”.

Todos los lugares visitados concuerdan en marcar el uso de sólo mayúsculas como para ‘gritar’, pero esto no se prueba en mis datos. Es probable que se refieran a los chats de IRC, porque en los chats *web* es cada vez más común que los hablantes prefieran sólo las mayúsculas, y nadie les reclama por hacer algo indebido.

En todo caso, lo más importante de la netiqueta es saber ubicarse: depende del sitio, del medio, de los participantes la conducta que deberá esgrimirse. Siempre se debe partir de la experiencia personal y del afán por socializar:

- Ser amigable
- Conocer el medio
- Explotar las posibilidades.

Uno de los primeros intentos, y el más citado, por reunir las reglas de la netiqueta es el trabajo de Shea (1994). Hace referencia principalmente al correo electrónico y a las listas de correo. Las diez normas principales que ella cita son:

1. Acuérdesse del ser humano.
2. Actúe según las mismas pautas de conducta en línea como las que sigue en la vida real.
3. Conozca el lugar del ciberespacio en el que esté.
4. Respete el tiempo y el ancho de banda de los otros.
5. Hágase ver bien en línea.
6. Comparta sus conocimientos de experto.
7. Ayude a mantener las guerras de insultos (*flame wars*) bajo control.
8. Respete la privacidad de los demás.
9. No abuse de su poder.
10. Disculpe los errores de otros.

Sobre la 1. Básicamente se trata de limitar la deshinibición total de los usuarios por estar solos frente a la pantalla. Es para personalizar el medio: no olvide que hay gente, ¿haría eso cara a cara? No sea desconsiderado con los sentimientos de otros sólo porque no los tiene a su lado.

Esta regla también afirma que todo lo escrito en Internet podría estar archivado en alguna parte: no es tan efímero como parece. No intenta frenar la libre expresión, sino solamente mejorar la calidad de las relaciones y el ambiente: “Use your network connections to express yourself freely, explore strange new worlds, and boldly go where you’ve never gone before. But remember the Prime Directive of Netiquette: *those are real people out there.*” (Shea, 1994)

Sobre la 2. Solamente porque no hay presencia física y se da un anonimato aparente no se sigue que haya códigos éticos más relajados en Internet, sólo son normas distintas. No se debe olvidar la moral y tampoco se deben cometer actos ilícitos.

Sobre la 3. Se subraya la importancia del contexto y la situación: observar antes de actuar (“lurk before you leap”). Es necesario saber cómo son los participantes, cuál es su relación, qué se espera de cada hablante, cuál es el ambiente, cómo son las intervenciones de cada usuario, etcétera.

Sobre la 4. Nadie debe considerarse el centro del mundo: no a todos les interesará lo que tenemos que decir; no todos deberán responder; no todos estarán de acuerdo e incluso puede no importarles nuestra participación. No se deben recursos repitiendo mensajes o mandando mensajes innecesarios; no se debe mandar información básica, obvia o conocida. Si uno no está de acuerdo con una premisa del grupo o no está a gusto con el ambiente, no debe desperdiciar esfuerzos quejándose. Sólo es necesario retirarse.

Sobre la 5. Tiene que ver con el “estilo electrónico”. Se debe aprovechar el anonimato, ya que los demás no podrán juzgar a nadie a partir de su imagen física. Se parte del supuesto de que la mayoría de personas en Internet quieren ser apreciadas por otros. Sin embargo, sí se juzgará a la gente por la calidad de su escritura; la ortografía y la gramática sí cuentan. También es importante la relevancia (“know what you’re talking

about and make sense”); el hablante debe ser claro, sus mensajes simples y cortos. Además, se espera que sea agradable y cortés, que no use lenguaje ofensivo ni busque confrontaciones. Se recomienda el uso de eufemismos divertidos o sustituciones gráficas antes que decir malas palabras.

Sobre la 6. Se refiere a mantenerse accesible a otros, a ayudarlos y orientarlos.

Sobre la 7. Aquí se define el insulto inflamado: “«Flaming» is what people do when they express a strongly held opinion without holding back any emotion... Tact is not it's objective.” Esta conducta es parte de una tradición en la Internet y no se quiere eliminar, ya que puede ser un tipo de entretenimiento divertido. Pero es mal visto perpetuar estos encuentros sin razón: aburren a otros rápidamente y monopolizan el ancho de banda innecesariamente.

Sobre la 8. Se relaciona con el correo electrónico: debe permanecer privado.

Sobre la 9. Las personas que tengan algún poder especial en la Internet, como por ejemplo los moderadores de sitios, deberán ser cuidadosos al ejercer su labor.

Sobre la 10. No es necesario recordarles a los novatos que lo son; la arrogancia no es bienvenida. Es preferible ser amable.

Específicamente sobre el chat, Grossman (2000) y la página www.ker95.com²² agregan lo siguiente:

- Sea cuidadoso al repartir información personal en el canal.
- Recuerde que usted no es anónimo.
- Incluya el nombre de su interlocutor en los mensajes que envía.
- Responda a cualquier mensaje que se le envía en forma atenta, a no ser que tenga una buena razón para no hacerlo. No limite su conversación a un solo interlocutor, pues otras personas podrían ofenderse.

²² Ambos documentos se incluyen en los Anexos.

- Evite hacerse pasar por alguien más: esto podría molestar a los demás, y es fácil de descubrir.
- No se queje si nadie le habla.

Noblia (2001) es un estudio sobre la negociación de la cortesía en los chats. La autora parte del modelo de Brown y Levinson para realizar su análisis. Ella también hace referencia a una identidad discursiva unida a una identidad social. Considera que las reglas de la netiqueta son obligatorias, cosa que no compartimos: más bien son recomendaciones que, de acuerdo con nuestros datos, no se siguen fielmente. Incluso en ocasiones se ignoran por completo. En todo caso, Noblia asegura que los hablantes son conscientes de las diferencias entre el ciberespacio y las relaciones cara a cara, lo cual daría paso a aceptar comportamientos que no serían adecuados en otras situaciones (2001: 151).

Sobre la imagen, la autora afirma:

El anonimato y la textualidad encubren aquellos rasgos que la gente no verbaliza, indicios como el género, la edad, la fisonomía, la raza, están ausentes y su presencia verbal no garantiza su veracidad. La identidad de los participantes es la representación que cada uno provee al describirse y que se va constituyendo a lo largo del intercambio. La imagen es neutralizada y en algunos casos impostadas (la gente tiende a asumir aspectos no explorados de su personalidad enmascarados en múltiples identidades, desde el sexo, la edad o trabajo); lo único que cada uno puede ver del otro son sus palabras. En estos casos, sólo es posible reconocer un sujeto estrictamente textual (150).

8. CONCLUSIONES

SOBRE EL CHAT

Es un medio que se presta fácilmente a los estereotipos. Su abundancia crea roces y tensiones. Es bastante hostil para las mujeres, pues tienen menos opciones en las cuales ser encasilladas. Generalmente se las asume como interesadas en, y necesitadas de, relaciones íntimas y nada más. Además, querrían que las hagan sentir bien apelando a su físico y refiriéndose a ellas con cariño.

Existe una gran cantidad de personas que todavía no utilizan los chats creativamente, es decir, que no asumen el medio como algo novedoso que brinda la oportunidad de ser rebelde. Los pocos conocedores intentan alejarse de los estereotipos y explotar las posibilidades expresivas al máximo. Buscan diversión, juegos y amistades; el amor no es su prioridad.

El apodo, como el primer acercamiento a la imagen social del individuo, es sumamente importante y representa también un nivel de innovación posible.

La supervivencia y el éxito en los chats dependen de varias cosas:

- Una actitud amigable, la cual demuestre una disposición al juego.
- Una afán estético y creativo.
- Aportes innovadores y retadores, que incluyan a varios participantes.
- Reconocimiento del carácter público de las conversaciones.
- Lucha por evitar conductas trilladas.
- Demostrar atención y respeto por las reglas de los chats y por las personas que hacen lo mismo.
- Participar frecuente y activamente: poner atención y observar cuidadosamente.

SOBRE LA CORTESÍA Y LA IMAGEN

A pesar de que todavía es muy usual hablar de cortesía lingüística como algo relacionado con la cortesía de la etiqueta, hemos preferido enfocar la primera como un fenómeno siempre presente en las conversaciones. La confusión entre cortesía lingüística y etiqueta se evidencia también en las normas de conducta de la netiqueta, más relacionadas con las “buenas maneras” que con una comportamiento adecuada a la situación. Es necesario estar conscientes de que, por más que existan tratados y listados sobre las normas de la etiqueta, los usuarios no están obligados a tomarlos en cuenta, ni siquiera a verlos. Ellos establecerán las reglas del juego por sí mismos, según sus principios y deseos, según sus usos y experiencias. No hace falta crear un manual que les explique cómo deben ser las relaciones en Internet; las relaciones inevitablemente se darán, y será a partir de ellas que los manuales se escribirán. Cualquier análisis de una conducta lingüística social deberá partir de la realidad, de los datos, y no de ninguna presuposición abstracta. Los usuarios son quienes hacen las reglas, las reglas no son las que hacen a los usuarios ni a las conversaciones.

Según nuestra visión, es importante saber que la cortesía posee una doble vertiente: la social y la conversacional. La primera tiene que ver con las relaciones humanas que van más allá de lo puramente formal; la segunda tiene que ver con la actuación lingüística de acuerdo con las reglas del contrato conversacional.

La cortesía en los chats está más relacionada con los conocimientos que cada hablante posee sobre el medio, los fines de la interacción, y los demás participantes: representa su competencia conversacional. Debe saber cuál es el contexto y qué se espera de él.

La imagen (*face*) también tiene una doble vertiente: un componente individual y uno público, vinculados con lo formal y lo social respectivamente, de la misma manera que con la cortesía. La imagen se construye a partir de las actitudes, el comportamiento y los enunciados de cada hablante. Es una creación conjunta: cada quien propone una

interpretación e intenta plasmarla a través de su actividad, pero depende de otros, quienes deben completar su sentido. No hay manera de no reconocer la imagen propia y la de los demás: como la cortesía, está siempre presente. Nuestra actuación se construye con base en nuestra impresión de los otros, y viceversa.

La cortesía lingüística y la imagen social en los chats, al igual que en toda interacción, se basan en el cruce de muchas variables. Específicamente:

- La habilidad para adaptarse al medio en general, al contexto y a la conversación en particular (competencia conversacional).
- La disposición para adaptarse a esas condiciones (actuación y competencia sociales).
- La habilidad para contribuir a la conversación y reconocer el lugar de otros en ella (actuación conversacional).
- La disposición para comportarse según la autopresentación y en relación con las presentaciones de otros (actuación y competencia sociales).

El chat es un medio aún indefinido y desconocido para muchos, pero no atenta contra las conversaciones cara a cara: es un registro independiente. Los chateros experimentados saben que se trata de otra cosa diferente, y no desean que se compare con nada. Además, el chat es una especie de laboratorio lingüístico y social que permite investigar sobre los cambios en el lenguaje, las formas de relación y el habla coloquial, de paso descubriendo las actitudes de los mismos usuarios hacia el lenguaje, la conversación y las relaciones. Esta nueva forma de entretenimiento debería valorarse como parte del repertorio lingüístico legítimo de los hablantes. Se le debe dar el espacio que merece, sin reducirla a una simple copia de la conversación cara a cara, y sin considerarla su rival.

BIBLIOGRAFÍA

- Blum-Kulka, Shoshana. (2000) "Pragmática del discurso". En van Dijk, T. A., 2000, ed. cit.
- Boretti, Susana H. (2001) "Aspectos de la cortesía lingüística en el español coloquial de la Argentina". En *Oralia*, 4, pp. 75-102.
- Bravo, Diana. (2001) "Sobre la cortesía lingüística, estratégica y conversacional en español". En *Oralia*, 4, pp. 299-314
- _____. (1999) "¿Imagen «positiva» vs. imagen «negativa»?": Pragmática socio-cultural y componentes de *face*". En *Oralia*, 2, pp. 155-184.
- Briz Gómez, Antonio. (2000) "Las unidades de la conversación". En *Rilce. Revista de filología hispánica*, 16 (2), pp. 225-246.
- _____. (1998) *El español coloquial en la conversación, Esbozo de pragmatología*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Calvo Pérez, Julio. (1994) *Introducción a la pragmática del español*. Madrid: Cátedra.
- Cherny, Lynn. (1999) *Conversation and Community, Chat in a Virtual World*. Stanford, California: CSLI Publications, Center for the Study of Language and Information.
- Cruse, Alan. (2000) *Meaning in Language: An Introduction to Semantics and Pragmatics*. New York: Oxford University Press.
- Culpeper, Jonathan. (1996) "Towards an anatomy of impoliteness". En *Journal of Pragmatics*, 25 (3), pp. 349-367.
- Crystal, David. (2001) *Language and the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dascal, Marcelo (Editor). (1999) *Filosofía del lenguaje II. Pragmática*. Madrid: Trotta.
- Davis, Boyd H. & Jeutonne P. Brewer. (1997) *Electronic Discourse. Linguistic Individuals in Virtual Space*. Albany, New York: State University of New York Press.
- Dijk, Teun A. van (Compilador). (2000) *El discurso como interacción social. Estudios sobre el discurso II: Una introducción multidisciplinaria*. Barcelona: Gedisa.
- Escandell Vidal, M. Victoria. (1996) *Introducción a la pragmática*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Fairclough, Norman. (2001) *Language and power*. 2nd edition. Essex, UK: Pearson Education Limited.
- Fernández García, Francisco. (2001) "Ironía y (des)cortesía". En *Oralia*, 4, pp. 103-127.
- Fraser, Bruce. (1990) "Perspectives on politeness". *Journal of Pragmatics*, 14 (2), pp. 219-236.

- Gibson, William. (1994) *Neuromancer*. New York: Ace books.
- Goddard, Cliff & Anna Wierzbicka. (2000) "Discurso y cultura". En van Dijk, T. A., 2000, ed. cit.
- Grundy, Peter. (2000) *Doing Pragmatics*. 2nd edition. London: Arnold.
- Hägkvist, Cilla. (2002) "Ya hemos pasado deportes y estudios..." *La gestión temática en el diálogo intercultural*. Tesis doctoral. Stockholm, Sweden: Stockholms universitet, Institutionen för spanska, portugisiska och latinamerikastudier.
- Haverkate, Henk. (2001) "Cortesía y descortesía en los diálogos del Quijote. Análisis de la representación de las imágenes positiva y negativa de los protagonistas". En *Oralia*, 4, pp. 129-148.
- Hayashi, Reiko. (1991) "Floor structure of English and Japanese conversation". En *Journal of Pragmatics*, 16 (1), pp. 1-30.
- Hayashi, Takuo. (1996) "Politeness in conflict management: A conversation analysis of dispreferred message from a cognitive perspective". En *Journal of Pragmatics*, 25 (2), pp. 227-255.
- Heim, Michael. (1993) *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press.
- Hernando Cuadrado, Luis Alberto. (1999) "Sobre la conversación y su análisis". En *Oralia*, 2, pp. 265-278.
- Hickey, Leo. (1991) "Surprise, surprise, but do so politely". En *Journal of Pragmatics*, 15 (4), pp. 367-372.
- Iglesias Recuero, Silvia. (2001) "Los estudios de la cortesía en el mundo hispánico. Estado de la cuestión". En *Oralia*, 4, pp. 245-298.
- Kasper, Gabriele. (1990) "Linguistic politeness: Current research issues". En *Journal of Pragmatics*, 14 (2), pp. 193-218.
- Leech, Geoffrey N. (1997) *Principios de pragmática*. Traducción, notas y prólogo de Felipe Alcántara Iglesias. Logroño: Universidad de la Rioja, Servicio de publicaciones.
- Lozano Domingo, Irene. (1995) *Lenguaje femenino, lenguaje masculino. ¿Condiciona nuestro sexo la forma de hablar?* Madrid: Minerva ediciones.
- Meier, A. J. (1995) "Passages of politeness". *Journal of Pragmatics*, 24 (4), pp. 381-392.
- Mey, Jacob L. (2001) *Pragmatics, An Introduction*. 2nd edition. Oxford & Cambridge: Blackwell Publishers.
- Moreno Fernández, Francisco. (1998) *Principios de sociolingüística y sociología del lenguaje*. Barcelona: Ariel.
- Morgenthaler, Lynelle. (1990) "A Study of Group Process: Who's Got WHAT Floor?" En *Journal of Pragmatics*, 14 (4), pp. 537-557.

- Morse, Margaret. (1998) *Virtualities, Television, Media Art and Cyberculture*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- Noblia, María Valentina. (2001) “Más allá de la «netiquette»: La negociación de la cortesía y del español en las chats”. En *Oralia*, 4, pp. 149-175.
- Paccagnella, Luciano. (1997) “Getting the seats of your pants dirty: Strategies for ethnographic research on virtual communities”. En *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3 (1).
[<http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/paccagnella.html>] (19-8-2002)
- Pomerantz, Anita & B. J. Fehr. (2000) “Análisis de la conversación: enfoque del estudio de la acción social como prácticas de producción de sentido”. En van Dijk, T. A., 2000, ed. cit.
- Renkema, Jan. (1999) *Introducción a los estudios sobre el discurso*. Trad. de María Luz Melon. Barcelona: Gedisa.
- Schegloff, Emanuel A. (1999) “Discourse, pragmatics, conversation, analysis”. En *Discourse Studies*, 1 (4), 405-435.
- Thomsen, Steven R.; Straubhaar, Joseph D. & Drew M. Bolyard. (1998) “Ethnomethodology and the study of on-line communities: Exploring the cyber streets”. Bristol, UK: IRISS '98 International Conference.
[<http://www.sosig.ac.uk/iriss/papers/paper32.htm>] (20-8-2002)
- Turkle, Sherry. (1997) *Life on the screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Touchstone.
- Vilches, Lorenzo. (2001) *La migración digital*. Barcelona: Gedisa.
- West, Candace; Lazar, Michelle M. & Cheri Kramarae. (2000) “El género en el discurso”. En van Dijk, T. A., 2000, ed. cit.
- Woolley, Benjamin. (1994) *El universo virtual*. Madrid: Editorial Acento.
- Wortham, Stanton E. F. (1996) “Mapping participant deictics: A technique for discovering speakers’ footing”. En *Journal of Pragmatics*, 25 (3), pp. 331-348.
- Yus, Francisco. (2001) *Ciberpragmática, El uso del lenguaje en Internet*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Zajdman, Anat. (1995) “Humorous face-threatening acts: Humor as strategy”. En *Journal of Pragmatics*, 23 (3), pp. 325-339.

ANEXOS

I

Chat grabado de Red planeta, 19 octubre del 2002, canal de 18-25 #3

1. <SATANIKA> JAMON!
2. <SATANIKA> ATUN!
3. <TICA> HOLA !
4. <AGENTE--007> CHIKAS
5. <SATANIKA> SAL!
6. <SATANIKA> PIEDRA
7. <AGENTE--007> SON PERUANAS
8. <AGENTE--007> JAJAJAJJAA
9. <SATANIKA> YA VES DA PARA TODO!
10. <AGENTE--007> PARECE QUE LA METALERA SABE COCINAR
11. <AGENTE--007> JAJAJAJA
12. <CHIKAS> NNNNOOOOOOOOOOO
13. <AGENTE--007> NO VA CONTIGO SATANICA
14. <AGENTE--007> NO VA CONTIGO
15. <SATANIKA> JAJAJAJAJAA
16. <CHIKAS> SOMOS D PUERTO RICO
17. <SATANIKA> AREPA DE PIEDRA!!!UMMMMMMM
18. <AGENTE--007> JAJAJAJAJAJAJAJAJAJAA
19. <AGENTE--007> JAJAJAJAJJAA
- *** monserrath19 ingresa al Canal
20. <AGENTE--007> TENIA SU CORAZONCITO
- *** CEAH8115 ingresa al Canal
21. <AGENTE--007> EN EL FONDO
22. <AGENTE--007> MUY EN EL FONDO
23. <CEAH8115> HOLA TICA CAVEZONA
24. <AGENTE--007> PLOPPPPPPPPPP
25. <SATANIKA> JAJAJAJAJAJAJAJAJAJA
26. <AGENTE--007> Y CUANTOS SIGLOS TIENE LA SATANICA !
27. <AGENTE--007> SI SE PUEDE SABER
28. <SATANIKA> UNOS 428!
29. <AGENTE--007> MIRA QUE EL MAL TIENE TIEMPO AQUI
30. <AGENTE--007> ASUUUUUUUUUUUUUUUUUUUU
31. <AGENTE--007> AC
32. <AGENTE--007> O
33. <SATANIKA> Q VA! 21
34. <AGENTE--007> DC
35. <AGENTE--007> TE FALTARON LOS TRES CEROS
36. <SATANIKA> 21 ANTES DE CRISTO!
- *** SUPER MAN ingresa al Canal
- *** Arturo ingresa al Canal
- *** BELLOTA ingresa al Canal
37. <AGENTE--007> 21.000
38. <AGENTE--007> PUCHA
39. <TICA> AGENTE 007 Y SATANIKA POR QUE NO HABLAN EN PRIVADO ...BABOSOS
40. <AGENTE--007> NO ENTIENDO COMO UN ANGEL SE VOLVIO SATANICA
41. <SATANIKA> PQ NO QUIERO!
42. <AGENTE--007> AGUANTA TICA
43. <AGENTE--007> DE QUE TE DUELE
44. <SATANIKA> HABLO DONDE QUIERA NO DONDE TE GUSTE!
45. <AGENTE--007> UYYYYYYYYYYYYYYY
- *** DUQUE BLANCO ingresa al Canal

Luciana Pavez Phillips

- 328. <EMILIANO(nico)> A
- 329. <EMILIANO(nico)> A
- 330. <EMILIANO(nico)> A
- 331. <EMILIANO(nico)> A
- 332. <EMILIANO(nico)> AA
- 333. <EMILIANO(nico)> A
- 334. <EMILIANO(nico)> AA
- 335. <EMILIANO(nico)> A
- 336. <EMILIANO(nico)> A
- 337. <EMILIANO(nico)> A
- 338. <EMILIANO(nico)> A
- 339. <EMILIANO(nico)> A
- 340. <EMILIANO(nico)> AA
- 341. <EMILIANO(nico)> AA
- 342. <EMILIANO(nico)> A
- 343. <EMILIANO(nico)> A
- 344. <EMILIANO(nico)> A
- 345. <EMILIANO(nico)> A
- 346. <EMILIANO(nico)> A
- 347. <EMILIANO(nico)> A
- 348. <EMILIANO(nico)> A
- 349. <EMILIANO(nico)> A
- 350. <EMILIANO(nico)> A
- 351. <EMILIANO(nico)> A
- 352. <EMILIANO(nico)> A
- 353. <EMILIANO(nico)> A
- 354. <EMILIANO(nico)> A
- 355. <EMILIANO(nico)> A
- 356. <EMILIANO(nico)> A
- 357. <EMILIANO(nico)> A
- 358. <EMILIANO(nico)> A
- 359. <EMILIANO(nico)> A
- 360. <EMILIANO(nico)> A
- 361. <EMILIANO(nico)> A
- 362. <EMILIANO(nico)> A
- 363. <EMILIANO(nico)> A
- 364. <EMILIANO(nico)> A
- 365. <EMILIANO(nico)> A
- 366. <EMILIANO(nico)>
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAA
- 367. <EMILIANO(nico)> A
- 368. <EMILIANO(nico)> A
- 369. <EMILIANO(nico)> A
- 370. <EMILIANO(nico)> A
- 371. <EMILIANO(nico)> A
- 372. <EMILIANO(nico)> A
- 373. <EMILIANO(nico)> A
- 374. <EMILIANO(nico)> A
- 375. <EMILIANO(nico)> A
- 376. <EMILIANO(nico)> A
- 377. <EMILIANO(nico)> A
- 378. <EMILIANO(nico)> A
- *** Carely ingresa al Canal
- 379. <Carely> HOLAA
- *** Addlerslash ingresa al Canal
- 380. <Addlerslash> holas hay alguien de peru
- 381. <Chileno de Chile> alguna chilena??????

II.

Chat grabado de Elchat.com, domingo 17 de marzo del 2002

1. <forlan> HOLA DIANA DE DONDE SOS
- * marcio: entro al canal
2. <Criolla> Sólo prefiero el general, muchachos... Gracias
3. <wolf> OK
4. <GOTHICGUY> JAJAJAJAJA
5. <mae gay, bi> ALGUN MAE GAY, BI O HETEROSEXUAL DE MENTE ABIERTA
6. <STINKYFIST> CHICS
7. <-ito's> Hola Criolla
8. <STINKYFIST> CHICAS
9. <Criolla> Hola
- * brujo: ska entro al canal
10. <Criolla> No te encuentro, WOLF
11. <forlan> HOLA
12. <mau> HOLA
13. <GATORADE> HOLA CRIOLLA
14. <forlan> ALGUIEN POR AHI
- * Diddo: Diddi entro al canal
15. <Criolla> Hola, GATORADE
16. <forlan> HOLA DIDDO
17. <Diddo> hola
18. <wolf> HOLA
- * Carlose: entro al canal
19. <Diddo> hola forlan
20. <wolf> ANGEL
21. <GATORADE> HOLA CRIOLA
22. <GATORADE> CRIOLLA
23. <STINKYFIST> Y DIDDO Q ES
24. <wolf> YA
25. <forlan> DE DONDE SOS DIDDO
26. <Criolla> Hola, Furcio: perdón pero prefiero el general
27. <furcio> hola
28. <GOTHICGUY> ALGUIEN PARA FOLLAR
29. <Criolla> Dónde estás, Wolf?
30. <wolf> QUE CRIOLLA
- * CHINCHORRO: entro al canal
31. <furcio> de donde eres
32. <forlan> DIDDO DE DONDE SOS
33. <furcio> criolla
34. <wolf> AQUI
35. <CHINCHORRO> HOLA A TODOS
36. <Criolla> Soy de Zapote
- * barbaro: entro al canal
37. <Criolla> Hola, Furcio.
38. <wolf> QUE TODA LA VIDA
39. <GOTHICGUY> ERES DE LA CARPIO
40. <furcio> mejor charlemos en privado criolla
41. <GATORADE> QUE EDAD CRIOLA
42. <GOTHICGUY> JAJAJAJAJAJ
43. <Criolla> Qué lindo que sos, Wolf
44. <wolf> P Q
45. <forlan> HOLA
46. <Criolla> Edad? Quétin?
- * J.C: entro al canal
47. <GOTHICGUY> PURO CUENTO ES ESE MAE
48. <CHINCHORRO> ALGUNA CHICA QUE QUIERA CHARLAR

49. <Criolla> Perdón, pero no doy datos personales por chat
 50. <J.C> HOLA
 51. <wolf> Y
 52. <Carlosc> Hola, alguna mujer?
 * LATIN LOVER25: entro al canal
 * Ivannia: entro al canal
 53. <*Candy13*> q aburrido!algun chico?
 54. <GOTHICGUY> HOLA CRIOLLA
 55. <wolf> CRIOLLLLLLLLLAAAAA
 56. <Criolla> Suave!!!!
 57. <GOTHICGUY> YO
 58. <LATIN LOVER25> HOLA A TODOS
 59. <GATORADE> HOLA IVANNIA
 60. <Criolla> Ya te vi!!!
 61. <wolf> OK
 62. <CHINCHORRO> HOLA CANDY
 63. <wolf> CANDY
 64. <*Candy13*> Hola!
 65. <GOTHICGUY> CANDY TE ACUERDAS DE MI
 66. <MUÑEQUITA 26> HOLAAAAAAA AMIGAAAAAAA CANDYYYYYYYYYYYY
 67. <STINKYFIST> Y ALGUNA CHICA
 68. <*Candy13*> Hola chinchorro!
 69. <CHINCHORRO> COMO ESTAS
 70. <Ivannia> DIDOOOOOOOOOOOOO ARE YOU THEREEEEEEEEEEEEEEEEEEE
 71. <GOTHICGUY> EL ARGENTINO
 * brujo: ska entro al canal
 72. <*Candy13*> no go...
 73. <forlan> HOLA IVANIA
 74. <*Candy13*> Hola mune!pura vida!
 75. <Ivannia> DIDDOOOOOOOOOOOOOO ARE YOU THERE
 76. <CHINCHORRO> COMO ESTAS CANDY
 77. <GOTHICGUY> EL DE ARGENTINA
 78. <*Candy13*> bien y tu??
 * andre13: 1.60,moreno,pelo negro 50k,ojos cafes entro al canal
 79. <CHINCHORRO> PURA VIDA
 80. <GOTHICGUY> CHE CANDY
 81. <MUÑEQUITA 26> PURA VIDAAAAAAA CANDYYYYYYYY
 82. <andre13> hola algun gay
 83. <-ito's> andre care picha
 84. <*Candy13*> de donde eres?
 85. <Katty> GABY ENTRÓ, HOLA!!!
 86. <-ito's> cuerpo de puta
 87. <CHINCHORRO> CANDY QUIERES IR AL PRIVADO
 * brujo: ska entro al canal
 88. <J.C> TE EQUIVOCASTE DE CANAL PLAYO
 89. <Carlosc> Hola Ivannia, como estas?
 * Diddo: Diddo entro al canal
 90. <Katty> ALGUIEN QUIERE SER MI AMIGO O AMIGA?
 91. <STINKYFIST> SI
 92. <Carlosc> Hola Katty
 93. <GOTHICGUY> YO KATTY
 94. <*Candy13*> no puedo
 95. <J.C> ALGUNA MUJER DE HEREDIA
 96. <GATORADE> YOOOOOOOOOOO KATTY
 97. <CHINCHORRO> POR QUE
 98. <STINKYFIST> I FEEL YOU
 99. <gustavo> hola katy
 100. <STINKYFIST> THE SUN ITS SHINE
 101. <*Candy13*> pq estoy con dos priv
 102. <*Candy13*> ya puedo
 103. <CHINCHORRO> NO IMPORTA
 104. <STINKYFIST> ALGUNA CHICA

105. <*Candy13*> ok
* DANTE: GUAPO entro al canal
106. <J.C> TITA SOS DE HEREDIA
* lomp: entro al canal
107. <TITA19_HEREDIANA-> SI CORAZON
108. <J.C> YO TAMBIEN
109. <RANDY> HOLA TITA
110. <*Candy13*> chin...de donde eres?
111. <TITA19_HEREDIANA-> DE Q PARTE
112. <CHINCHORRO> DE SAN JOSE
113. <J.C> DE QUE PARTE DE HEREDIA
114. <*Candy13*> de q parte de san jose?
115. <TITA19_HEREDIANA-> SAN P
116. <CHINCHORRO> POR QUE NO ENTRAS AL PRIVADO
117. <J.C> SAN JOAQUIN DE FLORES
118. <Carlosc> Hola, yuliana
* brujo: ska entro al canal
119. <*Candy13*> pq no puedo!tengo dos priv
* solita: entro al canal
* Susan: entro al canal
120. <CHINCHORRO> DE SAN SEBASTIAN
121. <CHINCHORRO> AAAAAAAAAAAAAAH YA
122. <STINKYFIST> HOLA SOLITA
123. <J.C> ESTAMOS MUY CERCA
124. <forlan> HOLA SOLITA
* Susan XXXXXX: entro al canal
125. <TITA19_HEREDIANA-> PUES SI
126. <Susan XXXXXX> HOOLA
127. <*Candy13*> q edad tienes?
128. <STINKYFIST> HOLA
129. <CHINCHORRO> 15 AÑOS
130. <STINKYFIST> SUSAN
131. <*Candy13*> estudias?
132. <J.C> HOLA SUSAN
133. <Dongle> Mujeres de Desampa/Zapote/SanFrancisco o alrededores Enviar Privado !
134. <CHINCHORRO> TU TIENES 13 VERDAD
135. <*Candy13*> si
136. <CHINCHORRO> SI ESTUDIO
137. <J.C> HOLA SUSANXXXXXX
138. <CHINCHORRO> Y TU
139. <*Candy13*> si estoy en octavo
140. <STINKYFIST> SUSAN DE LA LIGA
* jessica: entro al canal
141. <CHINCHORRO> EN QUE COLE
142. <jessica> hola
143. <STINKYFIST> HOLA JESS
144. <STINKYFIST> Q HAY
145. <J.C> HOLA JESSICA
146. <*Candy13*> los angeles y tu?
* carla: entro al canal
* garnett: tuanis entro al canal
147. <TITA19_HEREDIANA-> CANDY YA HAS HABLADO CON JOSE E}DWIN
148. <carla> hola
149. <Dongle> Mujeres de Desampa/Zapote/SanFrancisco o alrededores! Enviar privado.
150. <STINKYFIST> HOLA CARLA
151. <garnett> que gente
152. <CHINCHORRO> EN EL RI.FE.GU
153. <J.C> HOLA TITA
154. <*Candy13*> nop tita!hace mucho q no lo veo!
* pablito: entro al canal
155. <J.C> DESEAS HABLAR
156. <*Candy13*> como te llamas?

Luciana Pavez Phillips

157. <TITA19_HEREDIANA-> DIAY JC..EN DONDE ESTAS TUE DAD
158. <CHINCHORRO> DANNY
159. <STINKYFIST> ALGUNA CHICA
160. <STINKYFIST> MAYOR DE 20
* brujo: ska entro al canal
161. <TITA19_HEREDIANA-> SI PERO ME OCR TAS
162. <J.C> 18 CASI 19
163. <Katty> HOLA CACE
164. <Dongle> Mujeres de Desampa/Zapote/SanFrancisco o alrededores! Enviar privado.
* Tica19: entro al canal
165. <Carlosc> Hola jessica
166. <carla> costa rica hola hablen con esta pobre chica
167. <Carlosc> Hola tica19
168. <J.C> JALAME AL PRIV
169. <GOTHICGUY> ALGUNA CHICA QUE SEPA HORGANISARSE CON LOS PRIVADOS
170. <STINKYFIST> HOLA
171. <Tica19> hola
172. <STINKYFIST> CARLA
173. <forlan> HOLA CARLA
174. <forlan> DE DONDE SOS
175. <*Candy13*> q te gusta hacer?
176. <Dongle> Organizarse....
177. <*Candy13*> Hola dongle!pura vida
178. <Dongle> Como estas Candycita !
* irene: entro al canal
179. <J.C> HOLA IRENE
180. <CHINCHORRO> MUCHAS COSAS
181. <GOTHICGUY> SI CHE
182. <forlan> HOLA IRENE
183. <STINKYFIST> NINGUNA
184. <forlan> COMO ESTAS
185. <STINKYFIST> MAYOR DE 20
186. <*Candy13*> diay bien!!estudiando para los examanes!! q pereza
187. <GOTHICGUY> HAS LO TUYO
188. <Dongle> no le creo, que es una pereza, pero aca no estas estudiando mucho por lo que veo
189. <GOTHICGUY> QUE CHE TE ESPERO EN EL PRIVADO
* chino: entro al canal
190. <J.C> TITA DESEAS CHATEAR
191. <GOTHICGUY> www.monomario.com
* Nomo: entro al canal
192. <Dongle> GOTHIC.. estas viendo demasiado mono mario ajajajajaja
193. <J.C> POR EL PRIV
194. <*Candy13*> no,estabaaa estudiando,pero ahorita estudio de nuevo frances!
* miriam (MSN): entro al canal
195. <miriam (MSN)> hola
196. <STINKYFIST> HOLA MIRIAN
197. <Dongle> Buena nota Candy !
198. <STINKYFIST> Q TAL
199. <Carlosc> Hola miriam
200. <CHINCHORRO> HOLA MARIAM
201. <GOTHICGUY> mirian hola
202. <J.C> HOLA MARIAN
203. <CHINCHORRO> HOLA MIRIAM
* ALGUNACHICACALIENTE?: ENTRE 16 Y 19 entro al canal
204. <GOTHICGUY> mirian quieres hablar con migo en el privado
205. <STINKYFIST> TRY WAKING IN MY SHOES
206. <Dongle> Mujeres de Desampa/Zapote/SanFrancisco o alrededores! Enviar privado.
207. <STINKYFIST> MIRIAN
208. <irene> hola
* FELINO: DIVERTIDO entro al canal
209. <GOTHICGUY> WALKING
210. <Carlosc> Hola irene

Luciana Pavez Phillips

40. <ANGELO(CAMP)> SIIIIIIIIIII
41. <arena> JAJAJAJA
42. <ANGELO(CAMP)> JEJEJEJE
43. <jorge> hola karla como estas?
44. <@NGEL> hola arena
45. <arena> HOLA ANGEL
46. <ANGELO(CAMP)> LO HIZO CON FOMI
47. <arena> asiiiiiii
48. <@NGEL> QUE EDAD TIENES MAI
49. <arena> siempre se esconde
50. <@NGEL> ARENA
51. <ANGELO(CAMP)> AH YA SE LO VIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
52. <yopiiii> jajajaja
53. <arena> si angelo
54. <@NGEL> SI
55. <arena> siiiii
56. <ANGELO(CAMP)> MANITAAAAA DICE KE YA SE VA
57. <R.A.C.S.> DONDE ESTAN LASA CHICAS DE
HEREDIAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
58. <DEMON> Algunca chica para chatear
59. <ANGELO(CAMP)> SOLO ENTRO A DESPEDIRSE
60. <arena> a dondeeeeeeeeeee
61. <arena> del msn
62. <Miguel> ALGUNA CHICA PARA HABLAR
63. <ANGELO(CAMP)> SI
64. <Cristian R.> HOLA COMO ESTAS
65. <ANGELO(CAMP)> KE TIENE KE COMPRAR
* tysha: entro al canal
66. <arena> ok esta bien
67. <solitario> liz te gusatria hablar conmigo
68. <ANGELO(CAMP)> UNAS COSAS
69. <ANGELO(CAMP)> OYE
70. <arena> ajaaaaaaa
71. <arena> si manita
72. <ANGELO(CAMP)> CREO KE NECESITA DINERO
73. <R.A.C.S.> UNA CHICA MSN DE HEREDIA
74. <arena> por que lo dices
75. <arena> que te dijo
* fran: entro al canal
76. <arena> euuuuuuuuuuu
77. <@NGEL> arena tu msn
78. <ANGELO(CAMP)> "NO SE COMO LE VOY HACER PARA COMPRAR LO QUE NE CESITO, NO
TENGO DINERO"
79. <Miguel> ALGUNA CHICA
80. <arena> okas
81. <DEMON> Algunca chica deheredia
82. <andres14> alguna de 14
* MARI: entro al canal
83. <ANGELO(CAMP)> YOPIIIIIII???????????? ONTASSSSSS PUESSSSSS
84. <rebeca> hola andres tengo 14
85. <yopiiii> ero aqui toyyyyyyyyyyyy
86. <yopiiii> siempre presenteeeeeeeeee
87. <arena> ya lo habri
88. <ANGELO(CAMP)> AH YA TE LO VOLVI A VER
89. <ANGELO(CAMP)> PORQUE NO ESCRIBESSSSSSSSSSSSSSSSSSSS
90. <Miguel> ALGUNA CHICA MAYOR DE 24 AÑOS
91. <ANGELO(CAMP)> YA TE VI
92. <ANGELO(CAMP)> YA PA KE
93. <arena> me llevaaaaaa
94. <yopiiii> oye y la llevaras a pasear?
95. <ANGELO(CAMP)> A LA SUPER SUPER?

211. <yopiiii> a lli felicitas a super super
212. <arena> QUIEN YO OOOOOO
213. <ANGELO(CAMP)> CHARLEN ESTARE EN LA SALA DE SIEMPRE POR CUALQUIER COSA
214. <arena> MANITA LLAMARAS AH YECA
215. <ANGELO(CAMP)> SI QUIERES LLAMALEEEEEEE CUÑIS
216. <ANGELO(CAMP)> SI MANITA
217. <andrey> HOLA GENTE COMO ESTAN ,ANDO BUSCANDO UNA CHICA QUE QUIERA CHATEAR
218. <ANGELO(CAMP)> HABER KE SUCEDE
219. <yopiiii> alli esta???
220. <arena> Y ESO POR QUE
221. <ANGELO(CAMP)> CUÑISSSSSSSSSSSSSSSS
* DIEGO 16: entro al canal
222. <yopiiii> eeeuuuu
223. <arena> MI AMOR
224. <ANGELO(CAMP)> HABLAL A SU HOMEEEEEEEEEEE
225. <arena> YO OOOOOO
226. <DIEGO 16> HOOOLA CHICAS!
* SONIC: entro al canal
227. <yopiiii> oraleeee!!!
228. <ANGELO(CAMP)> JALAME TE DOY EL FON
229. <rebeca> alguien de 14 y de heredia
230. <ANGELO(CAMP)> NO SE ENOJA
231. <arena> NO ENTIENDO NADA
232. <@NGEL> arena miamor
* este: entro al canal
233. <@NGEL> estas ahi lind
234. <DIEGO 16> ALGUNA CHICA DISPONIBLE_
235. <@NGEL> linda
236. <arena> AHHHHHH
237. <@NGEL> preciosa
238. <arena> OK
239. <ANGELO(CAMP)> OYE ANGEL TUMOR TE VA A SALIR SINO DEJAS A ARENAAA WEY
* meli: entro al canal
* pitbull: entro al canal
240. <ANDRES> HOLA ALGUIEN DE HEREDIA
241. <arena> SIIIIII
242. <@NGEL> hola
243. <arena> AMORRRRRRRR
244. <arena> BEBE DONDE ESTAS
245. <ANDRES> HEREDIANOS PARA CHATEAR
246. <@NGEL> donde estas
247. <yopiiii> bebeeeee
248. <arena> MI VIDA DONDE TE METES
249. <@NGEL> aqui estoy linda
250. <@NGEL> me buscabas
251. <arena> YOPI MAOR
* marie Li20: entro al canal
252. <arena> AMOR
253. <ANDRES> HOLA ALGUIEN DE HEREDIA PARA CHATEAR
* teen16: entro al canal
254. <@NGEL> si
* CHICO CALIENTE: entro al canal
255. <EN BUSCA DE> HOLA CARTAGO
256. <EN BUSCA DE> HOLA CARTAGO
257. <sk8g@yboy> ALGUN MAE GAY O BI.....QUE PATINE?????????
258. <yopiiii> arenaaaaaaaa
259. <yopiiii> bebeeeeeeee
260. <@NGEL> aqui estoy arena
261. <EN BUSCA DE> ***** CARTAGO *****
262. <EN BUSCA DE> *****CARTAGO*****
263. <andrey> YO SOY DE HEREDIA PERO SOY HOMBRE
264. <DEMON> Alguna chica de Heredia

265. <ANDRES> Y QUE PURA VIDA
* CHICO 21SOLOYTRISTE: entro al canal
266. <yopiiii> angelooooooooo
267. <DIEGO 16> ALGUNA CHICA
268. <rebeca> hola andrey
269. <ANGELO(CAMP)> EUUUUUUUUUU
270. <ANGELO(CAMP)> KE PASIONNNNNNNNN
271. <ANGELO(CAMP)> ACA TOY
272. <ANDRES> O CAPRE PIÑA
273. <yopiiii> pasionnn!!!.....en el aniversario!!!
* tati: entro al canal
* steph: entro al canal
274. <@NGEL> arena donde estas
* Cristian Bi: entro al canal
275. <steph> hola
276. <@NGEL> el mar te esta buscando
277. <ANGELO(CAMP)> JAJAJAJAJAJA
278. <ANGELO(CAMP)> OYE YOPII
279. <DIEGO 16> HOOLA STEPH!
280. <roxanna> hola como estas
281. <yopiiii> presenteeeeeeee
282. <ANGELO(CAMP)> EXPLICALA A TU AMOR ARENA
283. <ANGELO(CAMP)> LO DEL FON
* christian: entro al canal
284. DARKNESS-ANGELL: entro al canal
285. <ANGELO(CAMP)> ANDA BIEN EXTRAVIADA
286. <yopiiii> aaahhh si si esta bien
287. <yopiiii> jajajaja
288. <christian> alguien de coronado
289. <arena> que onda
290. <yopiiii> todo esta bienno pasa nada
291. <DIEGO 16> HOOLA ROXANA!
292. <arena> no entiendo nada de nada
293. <tysha> tysha<alguien de heredia
294. <ANGELO(CAMP)> JAJAJAJAJ MANITA
295. <ANGELO(CAMP)> CUANDO?
296. <yopiiii> jajajajaj
297. <arena> juepucha
298. <@NGEL> arena donde estas
299. <@NGEL> i eso
300. <yopiiii> este aqui angel
* Sagitario: entro al canal
301. <christian> alguna chica de coronado
302. <ANGELO(CAMP)> AH
303. <ANGELO(CAMP)> ASI NOS LLEVAMOSSSSSS MANITA?
304. <@NGEL> que paso yopiii
305. <arena> noooooooooo
306. <DIEGO 16> ALGUNA CHICA DE DONDE SEA,Y CUALQUIER EDAD_
307. <arena> no es a ti manita
308. <@NGEL> algun problema
* LEO19: entro al canal
309. <ANGELO(CAMP)> AHHHHHHHHHHH
310. <arena> eyyyyyyy con yopi no ok
* vivi: entro al canal
311. <ANGELO(CAMP)> KE PASO ANGEL
312. <ANGELO(CAMP)> KE TE TRAES CON YOPII
313. <LEO19> HOLA
314. <arena> amorrrrrr
315. <@NGEL> eso digo digo yo
316. <arena> bebe donde estas
317. <DIEGO 16> HOOLA VIVI!
* teban: entro al canal

318. <ANGELO(CAMP)> POS TRANQUILO
319. <ANGELO(CAMP)> OK?
320. <yopiiii> bebeeee
321. <arena> amorrrrrrrr
322. <vivi> hola
323. <arena> te amo
324. <ANGELO(CAMP)> AY SIIIIII
* ELLUZ: entro al canal
325. <ANGELO(CAMP)> BEBEEEEEEEEEEEE
326. <yopiiii> aayy si
327. <ANGELO(CAMP)> AMORRRRRRRRRRRRRRRRRR
328. <ELLUZ> HOLA
329. <ELLUZ> HOLA+HOLA
330. <yopiiii> bebe aaaayyy sii
331. <ANGELO(CAMP)> NAAAAAAAAAAAA
332. <ELLUZ> HOLA
333. <ANGELO(CAMP)> MEJOR
334. <ELLUZ> HOLSA
335. <yopiiii> jajajaja angelo
336. <arena> jajajaja
337. <DIEGO 16> ALGUNA CHICA
338. <@NGEL> que paso angelo
339. <arena> no manches angelo
340. <ANGELO(CAMP)> TE AMOOOOOOOOOO SUPERRRRRRRRRRRRRRRRRRR
341. <yopiiii> jajaj si verdad lo cursi que se lee todo eso
342. <ANGELO(CAMP)> JEJEJEJE
343. <arena> jajajajaaa
344. <yopiiii> aaayyyy si te amo superrrrrr
345. <arena> ok no lo dire mas
346. <vivi> diego vamosalprivado
347. <ANGELO(CAMP)> POS SI
348. <yopiiii> aaaayy si a aaaayyyyy que tierno
* Renzo: entro al canal
349. <yopiiii> jajajajaja
350. <DIEGO 16> SI VIVI
351. <ANGELO(CAMP)> JAJAJAJAA
352. <ANGELO(CAMP)> NAAAAA
353. <yopiiii> jajajaj
354. <arena> naaaaaaa
355. <yopiiii> hola mi vida
356. <arena> hablare asi
357. <ANGELO(CAMP)> ES BONITO EL AMORRRRRRRRRRRRRRRR
358. <yopiiii> aaayy que lindo
* R.A.C.S.: entro al canal
359. <arena> que onda como te va eh
360. <yopiiii> mero bonito!!!
* stepha: entro al canal
361. <yopiiii> jajaja
362. <ANGELO(CAMP)> PERO UDS SE PASANNNNNNNNN
363. <arena> te super amo
364. <yopiiii> no no no
365. <vivi> hola
366. <ANGELO(CAMP)> NO COMAN PAN FRENTE AL HAMBRIENTOOOOO
367. <arena> yopiiiiiiiiiiiiii
368. <stepha> andres ahora si me desconecte
369. <R.A.C.S.> HALA CHICAS
370. <yopiiii> para nadaaaaa.....jajaja
371. <DIEGO 16> HOLA VIVI!
372. <R.A.C.S.> UNA CHICA DE COSTA RICA
373. <arena> mi vida
374. <DIEGO 16> VIVI,ESTAS CON DOS PRI!
375. <ANGELO(CAMP)> SOLO PORQUE NO ESTA MI BB AKI

376. <yopiiii> pues vaya y coma angelo!!!
377. <andrey> HOLA VIVI
378. <ANGELO(CAMP)> SINOOOOOOO
379. <ANGELO(CAMP)> UYYYY
380. <R.A.C.S.> QUIEN DE HEREDIA
381. <Renzo> hola arena
382. <ANGELO(CAMP)> OJALA PUDIERAAAAAAAAAAAAA IRRRRRRRRR CUÑADA
383. <yopiiii> aproveche que hoy es aniversario.....y hay bufet!!!!!!!!!!
384. <arena> eres la persona que mas amo en mi vida yopi
385. <andrey> HOLA VIVI
386. <ELLUZ> HOLA}
387. <ELLUZ> HOLA
388. <ELLUZ> HOLA
389. <ELLUZ> HOLA

IV

Chat tomado de Red planeta, 22 de septiembre del 2002, Sala de 18 a 25 #4

1. <Brujita> que acaso estas ocupado
- *** katuska ingresa al Canal
2. <ran> INGRID, COMO TE VA...
3. <aydee> yo tambien ando aca con mi mama
4. <INGRID> BIEN GRACIAS Y A TI
5. <LLUNHA> ESTAIS AHORA JUNTAS??
6. <INGRID> DEL MEXICO
7. <Brujita> frodooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo
8. <INGRID> Y TU?
9. <aydee> pues ella se recosto un rato
10. <ran> lima
11. <FRODO> tuve problemas con mi pc, disculpa. no soy muy bueno con el teclado
- *** jose ingresa al Canal
12. <aydee> a dormir
13. <LLUNHA> AH!!!
14. <INGRID> OK
15. <FRODO> Yo soy de La Habana
16. <INGRID> NO HAY PROBLEMA
- *** latifa ingresa al Canal
17. <Brujita> estas con algien mas
18. <FRODO> no
19. <aydee> y manana vas ala escuela
20. <Brujita> que te parece si chateamos en privadi
21. <LLUNHA> NO
22. <LLUNHA> ESTOY DE VACACIONES
23. <aydee> porque
24. <ran> PUES CLARO QUE SI
25. <aydee> aa ok
26. <INGRID> DE DONDE ERES RAN?
27. <aydee> que bien
28. <aydee> que estudias
29. <LLUNHA> AUX DE ENFERMERIA
30. <aydee> que padre
- *** cesar ingresa al Canal
31. <aydee> muy bien
- *** MAMI ingresa al Canal
32. <LLUNHA> GRACIAS!!
33. <MAMI> HOLAS...!!
34. <MAMI> ??
35. <LLUNHA> Y LO APROVE TODO!!
36. <aydee> oye que bien eres estudiosa??

37. <LLUNHA> SEGUN ME DA!!!
38. <LLUNHA> JEJEE
39. <aydee> y como se llama tu novio
40. <INGRID> ¿QUE EDAD TIENES?
41. <LLUNHA> FERNANDO Y TU MARIDO???
42. <aydee> luis alfonso
43. <LLUNHA> AH!!
44. <aydee> son de la misma edad
45. <LLUNHA> SI
46. <LLUNHA> Y VOSOTROS???
47. <aydee> que bueno
48. <aydee> nno
49. <aydee> yo soy uno mayor
50. <aydee> pero no parece
51. <LLUNHA> AH!!
52. <aydee> por eso aveces me arrepiento
53. <LLUNHA> LA EDAD CUANDO HAY AMOR NO IMPORTA!!
*** javier ingresa al Canal
54. <aydee> bueno aveces
55. <aydee> pues no
*** santi ingresa al Canal
*** LORENA ingresa al Canal
56. <santi> hola a todas
57. <aydee> aunque hay veces que se comporta
58. <santi> hola lorena
59. <aydee> como nino
*** diego galdamez esta ingresa al Canal
*** MARCOS ingresa al Canal
*** carlos ingresa al Canal
60. <LLUNHA> PERO ESO TODOS!!!!
61. <aydee> pues si
62. <MARCOS> HOLA A TODAS
63. <LLUNHA> JEJE
64. <aydee> como que no le ha caido
65. <LLUNHA> SI VIERAS AL MIO!!!
66. <aydee> que el ya esta casado
67. <LLUNHA> NO LE HA CAIDO???
68. <aydee> pues bueno
69. <diego galdamez esta> hola como estan
*** MARCOS ingresa al Canal
70. <aydee> como que no se quiere hacer a la idea
71. <aydee> de que ya es un Sr casado
72. <LLUNHA> AH!!
73. <aydee> y tiene que estar con su esposa
74. <LLUNHA> YA TE ENTIENDO!!
75. <santi> todo el mundo esta en privados, o ke?
*** carlos5 ingresa al Canal
76. <LLUNHA> HABLA CON EL!!
77. <aydee> mmmmmmmmmmmmmmm
78. <aydee> ya lo hemos hecho
79. <LLUNHA> QUE??
80. <diego galdamez esta> hola hay alguien con quien platicar
81. <aydee> pero el no dejaaaaaaaaa
82. <aydee> a sus amigos y las salidas
83. <LLUNHA> NO DEJA??
84. <LLUNHA> PUES CHICA HAZ TU LO MISMO!!!!
85. <aydee> que le gusta salir mucho
86. <aydee> no puedo
87. <aydee> no es facil
88. <LLUNHA> PORQUE??
*** nick ingresa al Canal
89. <aydee> pues no se

90. <nick> hola quien quiere con migo
91. <LLUNHA> ES MUY FACIL
92. <aydee> aunque derrepente me salgo
93. <aydee> pero no es lo mismo
94. <LLUNHA> COGE A LAS AMIGAS Y PEGAOS 1 FIESTA!!
95. <aydee> pues veras que casi no las tengo
*** taty ingresa al Canal
96. <aydee> desde que me case
*** panas del guayas ingresa al Canal
*** latifa ingresa al Canal
97. <aydee> yo preferia estar con el
98. <aydee> y no salir
99. <LLUNHA> PUES NO SEAS TONTA JUNTALAS DE NUEVO Y NO LAS PIERDAS ESTA VEZ!!
100. <aydee> pero el despues empezp a salirse con sus amigos
101. <aydee> pues esque las que amigas que tengo ya tiene hijos
102. <aydee> y pues no salen mucho
103. <LLUNHA> PUES VES A SUS CASAS
104. <CAMERICK MSN> ME CAGO EN LOS MX
105. <aydee> pues aver que pasa
106. <aydee> y tu sales con tu novio
107. <Juan13> ando vuscando a algien para cojer
108. <LLUNHA> SI
109. <LLUNHA> Y TB ESOY PERDIEN A MIS AMIGAS POR IR CON L2S SUY@S
110. <aydee> y que hacen
*** INGRID ingresa al Canal
111. <INGRID> HOLAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
112. <INGRID> YA VINE OTRA VEZ
113. <LLUNHA> VAMOS AL CINE
114. <LLUNHA> A TOMAR ALGO
115. <LLUNHA> O CON SUS AMISTADES
116. <aydee> qu bien
*** lobo andino ingresa al Canal
117. <INGRID> QUE EDAD TIENES FRODO?
118. <LLUNHA> Y TU QUE HACES??
119. <lobo andino> hola todos
120. <INGRID> ¿DE DONDE ERES FRODO?
121. <INGRID> HOLAAAAAAAAAAAAA
122. <LLUNHA> CON TU CHICO??
123. <INGRID> HOLA LOBO
124. <aydee> pues
125. <aydee> mira
126. <aydee> me gusta ir al cine
127. <aydee> pero luis no
128. <aydee> asi que casi no salgo
129. <lobo andino> que tal ingrid como estas
*** fabian(arg) ingresa al Canal
130. <LLUNHA> Y ESO???
131. <INGRID> BIEN GRACIAS Y TU?
132. <INGRID> ¿DE DONDE ERES LOBO?
133. <LLUNHA> YO FUI EL VIERNES NOCHE
134. <lobo andino> soy de peru y tu?
135. <aydee> y cual estan alla
136. <LLUNHA> SEÑALES
137. <INGRID> DE MÉXICO
*** latifa ingresa al Canal
138. <LLUNHA> TE SUENA
139. <LLUNHA> ??
140. <lobo andino> ah que chidooo jejeje
141. <fabian(arg)> hola, alguna argentina para chatear?
142. <aydee> algo
143. <aydee> quen sale
144. <INGRID> PORQUE?

145. <LLUNHA> MEL GIBSON
146. <lobo andino> y cuantos años tienes
147. <INGRID> ¿QUE EDAD TIENES?
148. <aydee> ok
149. <LLUNHA> Y UNO QUE SALIO EN GLADIATOR
150. <aydee> supuesta mente ayer me dijo luis que me llevaria
151. <aydee> pero ya ves
152. <lobo andino> yo gane, responde je
153. <LLUNHA> PUES QUE TE LLEVE CUANDO VENGA DE VER A SU PADRE
*** anthony ingresa al Canal
154. <aydee> que no ceo
155. <INGRID> YO YO LO DIJE PRIMEROOOOO
156. <INGRID> TENGO 22
157. <LLUNHA> POR??
158. <lobo andino> yo 22 tb
159. <anthony> hola
160. <lobo andino> tamos iguales !
161. <aydee> hay no ya se me quitaron las ganas
162. <anthony> chicas como estanç
163. <LLUNHA> POR????
164. <INGRID> SIP
165. <lobo andino> de q mes eres
166. <INGRID> A QUE TE DEDICAS?
167. <INGRID> JULIO}
168. <INGRID> Y TU?
169. <lobo andino> abril
170. <INGRID> MMM YA NO
171. <aydee> pues es que no tengo muchas ganas de arreglarme
172. <lobo andino> ahorita trabajo en una radio
173. <INGRID> QUE BONITO NICK TE PUSISTE}
174. <LLUNHA> CHICA PARA IR AL CINE NO TIENES QUE IR MUY PUESTA!!
175. <lobo andino> mientras estudio a la vez
176. <INGRID> EN QUE PARTE DE PERÚ VIVES?
177. <INGRID> AAAA OK
178. <aydee> pues yo se
179. <INGRID> QUE INTERESANTE
180. <LLUNHA> QUE??
181. <INGRID> Y QUE HACES EN LA RADIO?
182. <aydee> pero ando muy
183. <aydee> fachosa
184. <lobo andino> en cajamarca y tu' en q parte
185. <aydee> aaa ya me bane pero
186. <aydee> no me arregle
187. <lobo andino> bueno estoy en la parte de produccion
188. <INGRID> DE LA CAPITAL DE MÉXICO: DISTRITO FEDERAL
189. <lobo andino> ah el df
190. <INGRID> EXACTO
191. <LLUNHA> PUES VISTETE UN POCO DE COLONIA
192. <lobo andino> chilanga
193. <LLUNHA> UNA SONRISA
194. <INGRID> NO SE DONDE ESTA ESO
195. <lobo andino> al nortee de peru
196. <LLUNHA> Y YA ESTAS MAS GUAPA QUE UN SOL!!!
197. <INGRID> DEJAME BUSCAR UN MAPA
198. <aydee> jajja
199. <aydee> pues si
200. <LLUNHA> A MI ME GUSTO LA DE SEÑALES
201. <aydee> pero aver que pasa
202. <lobo andino> mas guapa q un sol????????
203. <lobo andino> q fea analogia
204. <aydee> si creo que he visto los cortos
*** CAMEL ingresa al Canal

205. <LLUNHA> QUE MAS ESTRENOS TENEIS POR AHI??
206. <CAMEL> OLASSS
207. <CAMEL> KIEN HAY
208. <CAMEL> OLASSSSS
209. <INGRID> A OK
210. <INGRID> VEO QUE CONOCES ALGO DE MI PAÍS?
211. <LLUNHA> AYDEEEEEEEEEEEEEEEEEEE
212. hola camel
213. <lobo andino> oye y tu q haces
214. <aydee> pues
215. <CAMEL> OLA LUCI
216. <aydee> la verdad no se
217. como estas??
218. <CAMEL> T IMPORTA SI
219. <aydee> con eso de que no he pasado
220. <CAMEL> ENTRAMOS AL PRIBADO
221. ??
222. por que??
223. <LLUNHA> HAS PASADO??
224. <INGRID> ACABO DE TERMINAR MI CARRERA
225. <CAMEL> MAS FACIL PA LEER
226. <INGRID> DISEÑO GRÁFICO
227. si
228. <lobo andino> ah chevereeee
229. <LLUNHA> AYDEEEEEEEEEEEEEEEEEEE
230. <lobo andino> que tal es?
231. <INGRID> MUY CHIDO
232. <lobo andino> si debe ser locazo
233. <INGRID> EN ESTE MOMENTO TENGO EN MIS MANOS UN ATLAS Y ESTOY BUSCANDO DE DONDE ERES
234. <lobo andino> ah jeje q loco
235. <aydee> si esque queda un poco retirado
*** bombogirl ingresa al Canal
*** MARCOS ingresa al Canal
236. <LLUNHA> EL CINE???
237. <aydee> y ni idea cuales estan
238. <INGRID> ¿SABES QUE ES EL DISEÑO?
239. <aydee> si
*** CyNtHi@ ingresa al Canal
240. <LLUNHA> AH!!!
241. <CyNtHi@> HOLAAAAA~
*** JCMP ingresa al Canal
242. <lobo andino> tengo una idea
243. <INGRID> EN QUE CIUDAD ESTA ESO EN DONDE VIVES?
244. <lobo andino> pero tu debes tenerlo mas claro de lo q es
245. <lobo andino> en cajamarca
246. <aydee> pues si
247. <MARCOS> HOLA CYNTHIA
248. <CyNtHi@> hola marcos!!!!
249. <INGRID> QUE MAS OTRAS CIUDADES HAY POR AHI?
250. <MARCOS> COMO ESTAS
251. <CyNtHi@> bien y tu???
252. <lobo andino> tas en el mapa de peru?
253. <aydee> oye y deveras no tienes sueno
254. <MARCOS> SI BIEN DE DONDE ERES
255. <JCMP> HOLA BOMMBONGIRL
256. <INGRID> ES QUE NECESITO SABER UNA CIUDAD PRINCIPAL CERCA DE AHÍ
257. <CyNtHi@> CR y TU??
258. <LLUNHA> UN POCO
259. <LLUNHA> POR???
260. <lobo andino> cajamarca!
261. <MARCOS> PERU

320. <INGRID> ¿QUE HORA ES ALLÁ?
321. <LLUNHA> LOBOOOOOOOOOOO
322. <lobo andino> no pero si quiero ir!
323. <INGRID> HOLA PABLO
324. <lobo andino> 6.08pm
325. <aydee> si lo se
326. <INGRID> PUES ERES BIENVENIDOOOOO
327. <INGRID> CUANDO QUIERAS
328. <PABLO28> HOLA INGRID
329. <LLUNHA> Y EL??
330. <lobo andino> igual tu
331. <INGRID> GRACIAS
332. <INGRID> Y QUE HACES EN LA RADIO?
333. <aydee> pues aveces,,,,,, cuando el quiere vamos
334. <INGRID> ¿CÓMO TE LLAMAS LOBO?
335. <lobo andino> ah estoy ahi como produccion
336. <lobo andino> ayudante
337. <lobo andino> manuel
338. <INGRID> A OK
339. <LLUNHA> INSISTELE
340. <lobo andino> y tu q haces , ahora mismo, buscar trabajo?
341. <aydee> si lo hare
342. <INGRID> ¿CUANTO TE FALTA PARA TERMINAR TUS ESTUDIOS?
343. <INGRID> NO YA TRABAJO DESDE HACE AÑO Y MEDIO
344. <lobo andino> 1 año
345. <lobo andino> en q trabajas
346. <LLUNHA> TE LO DIGO EN SERIO
347. <INGRID> EN UN DESPACHO DE DISEÑO GRÁFICO Y TALLER DE IMPRESIÓN
348. <LLUNHA> NO TE PUEDE DEJAR ASI
349. <aydee> oye cristina y tienes una foto para conoserte
350. <lobo andino> imprenta?
351. <INGRID> SIP
*** lalulin ingresa al Canal
352. <LLUNHA> SI Y TU??
353. <lalulin> hola
354. <aydee> si
355. <lobo andino> ah q chevere. quiero trabajar en revistas tb
356. <lobo andino> tv no!
357. <INGRID> ME ENCANTA EL DISEÑO EDITORIAL
358. <LLUNHA> EN EL ALBUM DE ESTE VERANO
*** robertop ingresa al Canal
359. <LLUNHA> PERO SALGO MUY DIMINUTA!!
360. <lobo andino> puedes producir mi revista jeje
361. <INGRID> CASI NO
362. <aydee> pero para que me la mandes
363. <INGRID> SE ME HACE COMPLICADO
364. <INGRID> QUE ESTACIÓN DE AÑO ES ALLÁ
365. <INGRID> CLARO!
366. <INGRID> JAJAJAJA
367. <lobo andino> invierno-primavera casi
368. <LLUNHA> TENGO QUE PEDIR LOS NEGATIVOS A MI AMIGA
369. <aydee> ok
370. <LLUNHA> SU CAMARA ENFOCABA MEJOR!!!
371. <LLUNHA> JEJEJE
372. <INGRID> AQUI ES VERANO-OTOÑO CASI
373. <aydee> o yo crei que la tenias ya en un disco
374. <LLUNHA> Y TU ??
375. <LLUNHA> TIENES FOTOS PARA QUE TE VEA!!
376. <INGRID> Y HOY YA NO VAS A SALIR A NINGÚN LADO?
377. <LLUNHA> EN 1 DISCO?????????
378. <lobo andino> noooo sali ayer, y ando medio cansado
379. <aydee> si tengo pero a donde te las mando

380. <INGRID> TE FUISTE DE FIESTA?
381. <lobo andino> siiiii
382. <INGRID> QUE BIEN
383. <LLUNHA> TE DOY MI CORREO???
384. <aydee> tienes messenger
385. <aydee> de hotmail
386. <LLUNHA> NO
387. <LLUNHA> SOLO CORREO
388. <aydee> ok
389. <lobo andino> tu?
390. <aydee> bueno ese
391. <INGRID> SI AL RATO VOY AL CINE
392. <INGRID> Y HACE RATO FUI A EXPOCAN
*** SEXOADICTO ingresa al Canal
393. <LLUNHA> APUNTA
394. <INGRID> HOLA ROBERTO!!!!!!!!!!
395. <LLUNHA> CPA@ONO.COM
*** STRIPPER ingresa al Canal
396. <aydee> si
397. <LLUNHA> ME ESCRIBIRAS GUAPISIMA??
398. <STRIPPER> HOLA
399. <lobo andino> a ver que??
400. <INGRID> QUE AL CINE?
401. <LLUNHA> LO APUNTASTE???
*** Keissy ingresa al Canal
402. <aydee> ok mas alrato te las mando
403. <lobo andino> si
404. <aydee> y si no llega
405. <INGRID> EL CRIMEN DEL PADRE AMARO
406. <aydee> si
407. <INGRID> PELÍCULA MEXICANA
408. <INGRID> ALLA YA ESTÁ?
409. <lobo andino> ahh con gael
410. <INGRID> SIP
411. <lobo andino> no pero llegan noticias
412. <INGRID> QUE POR CIERTO YA CASI ME VOY
413. <INGRID> AAAAAAA
414. <LLUNHA> SI NO ME LLEGA LA FOTO NOS ESCRIBIMOS NO???
415. <aydee> tienes otro
416. <lobo andino> uy
417. <LLUNHA> NO SOLO ESE
418. <LLUNHA> PERO LOS MENSAJES DE TEXTO SI ME LLEGAN
*** patadaloca ingresa al Canal
*** PEDRO ingresa al Canal
419. <INGRID> UY QUE?
420. <aydee> ok pero no tienes de yahoo
421. <aydee> o latinmail
422. <lobo andino> q rapido te vas
*** maria ingresa al Canal
423. <INGRID> si es que entre a internet a buscar las funciones
424. <lobo andino> ah
425. <INGRID> y vi que la función es a las 6:50
426. <INGRID> entonces ya sabes en lo que me voy
427. <INGRID> compro boleto
428. <INGRID> bla,bla,bla
*** Picasso ingresa al Canal
429. <patadaloca> cosita donde estas
430. <LLUNHA> ENTONCES ME ESCRIBIRAS???
431. <Picasso> Hola, saludos
432. <lobo andino> y luego te emocionas con la pelicula
433. <aydee> cristina
434. hola

492. <PEDRO> QUE POBRE
493. <patadaloca> Quien es de san Juan aparte de PEDRO
494. <PEDRO> TE VOY A DAR UNOS GOLPES
495. <PEDRO> CUANDO TE VEA
496. <PEDRO> PREPARATE
497. <patadaloca> Cuando quieras pero lo naco nosete quita
498. <PEDRO> ESQUE OTRAS PERSONAS ME LO PEGARON
499. <PEDRO> QUIEN SERIA
500. <PEDRO> NO SERIAS TU
501. <PEDRO> YO PIENSO QUE SI
502. <PEDRO> O
503. <patadaloca> Ivan talvez tu novio
504. <PEDRO> ME EQUIVOCO
505. <patadaloca> SI o NO
*** odlanyeR (>_<) ingresa al Canal
506. <patadaloca> PEDRO eres hombre o ????
507. <NATTY> MARCO SIGUES AHI
508. <PEDRO> ??????????????????
509. <marco> si
510. <marco> natty
511. <PEDRO> TU DIME
*** jac ingresa al Canal
512. <patadaloca> Porque Yo
513. <PEDRO> NO SE
514. <jac> Hola
515. <patadaloca> dime con quien andas y te dire tu sexo
516. <PEDRO> JAC ES JOTO
517. <PEDRO> ME CAI
518. <patadaloca> Como saves?
519. <jac> acabo de entrar y ya me quieren sacar
520. <patadaloca> Jac dile sus verdades a PEDRO
521. <PEDRO> PATADALOCA VERDAD QUE JAC ES JOTO
522. <patadaloca> Como lo comprovaste?
523. <BOOTHY> hola naty
524. <BOOTHY> como estas?
525. <jac> oye pedro tu agresividad se debe a algún desorden sexual?
526. <PEDRO> A MI ME DIJERON
527. <patadaloca> ES mas que desorden sexual
528. <patadaloca> se le da naturalmente
529. <jac> o simplemente es una reacción espontánea de tus deseos reprimidos
530. <patadaloca> ORALE PEDRO
531. <PEDRO> Y TU COMO SABES PATADA LOCA
532. <jac> tal vez estés enamorado de tu madre
533. <patadaloca> you got yourself a boyfriend
534. <patadaloca> Jac con su mama no te metas
535. <jac> por eso es tu actitud agresiva escondida
536. <PEDRO> JAC CON MI MAMA NO TE METAS PENDEJO
537. <jac> tras un ordenador.
538. <patadaloca> Jac dejate de jaladas
539. <jac> bueno si no es de tu madre, puede ser una hermana o peor aún un hermano
540. <jac> visita un psicólogo.
541. <PEDRO> HEY JENO OLVIDATE DE EL PENDEJO DE JAC
542. <jac> bueno, alguié que se desee charlar en serio?
543. <patadaloca> JAc y tu neccesitas alguien con quien acostarte
544. <jac> no, tengo a mi esposa para eso.
545. <PEDRO> PRESTAMELA
546. <patadaloca> bueno que no eres joto
547. <jac> no creo que se deje, habría que preguntarselo.
548. <patadaloca> espura apariencia
549. <patadaloca> Jes. que trai este?
550. <PEDRO> NO LE AGAS CASO
551. <patadaloca> No puedes agarrar el chat privado

*** jufra ingresa al Canal
552. <PEDRO> ES LO QUE ESTOY TRATANDO
553. <patadaloca> ME cai
554. <PEDRO> QUE
*** LUIS24 ingresa al Canal
555. <patadaloca> apurate
*** Hola, Algún chico qu ingresa al Canal
556. <LUIS24> HOLA PATADALOCA
*** NY ingresa al Canal
557. <NY> HOLA
558. <LUIS24> CONTESTAME PATADA LOCA
559. hola NY
*** AMOR DE HOMBRE ingresa al Canal
*** NY ingresa al Canal
560. <NY> HOLA
561. que haces?
*** patada ingresa al Canal
*** Heros ingresa al Canal
*** maria ingresa al Canal
562. <Heros> hola maria
563. <Heros> como te encuentras esta noche?
564. <NY> HOLA
565. <Heros> hola NY

V

Chat grabado de Red Planeta (planeta.tierranet.com) 23 de marzo

1. <Ana Sofía> Hola Tomas
2. <KIKEX> HOLA ANA SOFIA
3. <KIKEX> DESDE DONDE?
4. <Ana Sofía> Hola kikex
5. <<NEGRO FEO>> CHIKITAAAAA,,,,,,,,,REPITO,,,,,,,,DAME TU UBICACION GEOGRAFICA,,,,PO FAVORRR
6. <Tomás> Hola lola
7. <FLASH> MIRI..Y EL TINTO?????
8. <MIRI> NEGRO ESTAS TRABAJANDO?
9. <CARLOS> hola ana sofía
10. <Ana Sofía> desde monterrey
11. <CYBERIO> COMO ESTA MI DULCE HEIDI AMOR DE MI VIDA Y TODO
12. <<NEGRO FEO>> SIPPPIPPPP ,,,,HERMOSAAAAA
13. <MIRI> NI IDEA TUCU, ESTA ENOJADO CONMIGO
14. <Ana Sofía> Hola Carlos
15. <FLASH> VOS LO CONOCES AL TINTO???
16. <CYBERIO> HA LLEGADO JHON LENON MY YOKO ONO
17. <chikita> ESTOY AL NORTE DE MEXICO..SUR DE TEXAS..U.S.A.
18. <FLASH> PERSONALMENTE ME REFIERO
19. <MIRI> SOLO DE AQUI
20. <MIRI> NOOOOO, HASTA AHORA NO
*** Karolina ingresa al Canal
21. <FLASH> Y A QUIEN CONOCES?
22. <MIRI> AJJAJAJAJA Y AL PASO QUE VAMOS SOLO CUANDO NOS MATEMOS
23. <<NEGRO FEO>> TOY ENAMORAOOOOOOOOOOOOOOOOO
*** Ingrid ingresa al Canal
24. <Karolina> Hola como estan
*** marian ingresa al Canal
25. <Tomás> hola karolina
26. <MIRI> ROQUE
27. <MIRI> ESE QUE ESTA ALLI

28. <FLASH> CONOCERA A ALGUINE EL TINTO ESE???
29. <chikita> JAJAJAJA DE QUIEN NEGRITO?
30. <<NEGRO FEO>> DE LA LUNAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
31. <CYBERIO> MI REINA SOY EL HOMBRE QUE CON EL QUE SUEÑAS TODOS LOS DIAS
32. <MIRI> LISA, TANGA
33. <Karolina> HOla Tomas
34. <MIRI> JANA
35. <Ingrid> hola a todos
36. <Ingrid> como estan
37. <Roque> que
38. <<NEGRO FEO>> MIRA QUE BIENNNNNNNNNNNNNNNNN
39. <FLASH> NI SE QUIENES SOSN???
40. <Karolina> que tal Ingrid... bien gracias
41. <MIRI> SI, CREO QUE SI, ALGUNOS DE BUENOSS AIRESS
42. <marian> hola
43. <Tomás> hola ingrid
44. <Ingrid> hola tomas
45. <Ingrid> como anda todo por aqui
46. <MIRI> SON TODOS DE ESTE CANAL
47. <FLASH> VOS TAMBIEN TENES MAS AÑOS QUE LA ESCARAPELA EN ESTE CHAT????
48. <Tomás> ummmmm
- *** Karlo ingresa al Canal
49. <Ingrid> miri has visto a farero
50. <MIRI> DOS AÑOS Y MEDIO
51. <Karolina> Hola Karlo
52. <marian> hola karlo
53. <Ingrid> o a gaviota
54. <Karolina> bienvenido
55. <MIRI> ANTES SOLO ENTRABAN MEXIS Y BORICUAS
56. <Karlo> hola de donde eres
57. <chikita> AYYYYY MIRI ..ES BUEN TIEMPO
58. <FLASH> EHHH YA TE ESTAS POR JUBILAR!!!
59. <Karolina> soy de Mexico y tu?
60. <MIRI> NO INGRID
61. <Ingrid> gracias miri
62. <chikita> AY FLASH ..JEJEJEJ
63. <Tomás> hola marian
- *** ADONIS ingresa al Canal
64. <FLASH> HASTA QUE ENTRO LA LEGION ARGENTINA COMANDADA POR VOS!!!
65. <MIRI> JAAJAAJ NO SE FLASHH
66. <MIRI> NEGROOOOOO
67. <Karlo> a que lindo yo soy de Lima
68. <marian> hola tomas
69. <MIRI> CUANDO YO ENTRABA, SOLO ENTRABAN VECTOR
70. <MIRI> TINTO
71. <Karolina> Te gustaria ir a un privado?
72. <Karlo> me encanta tu pais
73. <chikita> BRAVOOOOOOOOOO POR GAUCHITOS ...YESSSSSSSS
74. <CARLOS> holas
75. <MIRI> ALGUNOS AQUI EN EL UNO
76. <MIRI> PERO CASI NOLOS CONOCIA
77. <Karlo> ok
78. <Karolina> vamos
79. <FLASH> Y VECTOR Y TINTEX... YO LOS CONOCI EN EL 3
80. <MIRI> AHORA ESTA INVADIDO DE ARGENTINOS
81. <FLASH> YO SIGO SIENDO DEL 3!!!
82. <ADONIS> ALGUIEN DE PERU????????????????????
83. <MIRI> SI, YO ERA DE LA EPOCA DE ELLOS
84. <FLASH> Y AHI MORIRE!!!!!
85. <MIRI> SIEMPRE PELEANDONOS LOS TRES
86. <Ingrid> de que hablais miri
87. <ADONIS> ALGUIEN DE PERU????????????????

Luciana Pavez Phillips

88. <chikita> UPPS ...QUE TIENE MIRI ...
89. <MIRI> DE PERSONAS DEL TRES, INGRID
90. <Tomás> no !!! nadie
91. <ADONIS> ALGUIEN DE PERU????????????????????
*** jessi ingresa al Canal
92. <FLASH> INGRID...MMMNO LACONZOZCO
93. <CARLOS> hola
94. <MIRI> JAAJAJAJAA FLASH YA PERDI CONTACTO CON EL TRES, AUNQUE SON MAS O MENOS
LOS MISMOS
95. <Tomás> hola jessi
96. <CARLOS> alguien que desee conversar?
*** SURICATA ingresa al Canal
97. <CARLOS> hola jessi
*** duna ingresa al Canal
98. <FLASH> HOLA ESPAÑOLA!!!!
99. <chikita> TIENES RAZON EN EL TRES ESTAN SOLO HACIENDO TIEMPO ..PARA ENTRAR A EL 1
*** Amanda ingresa al Canal
100. <chikita> HOLA DUNITA
101. <FLASH> BUENO
102. <duna> holla
103. <FLASH> LOS DEJO
104. <Amanda> holaaaaa
105. <CARLOS> holas
106. <MIRI> JAAJAJA NO CHIKITA EN EL TRES HAY MEXI QUE ESTAN DESDE HACE AÑOSSS
107. <duna> hola chiki
108. <Amanda> saludos
109. <FLASH> VUELVO A LA NOCHE
110. <MIRI> HASTA PRONTOOOO FLASHHHHH
111. <chikita> AHHHHHHHHHHHHH
112. <MIRI> OK
113. <chikita> OHHHHHHHHHHHH
114. <FLASH> CHAU CORDOBESA
115. <MIRI> YO TAMBIEN ME VOY A COMERR, UYYYY QUE TARDEE
116. <FLASH> CIAO !!!!!
117. <MIRI> CHAUUU TUCUUU, BESITOSS
118. <FLASH> UN BESOTE
119. <FLASH> CIAO
120. <chikita> BYE MIRI ... PROVECHO
*** GABRIEL ingresa al Canal
121. <MIRI> GRACIAS CHIKITAAA
122. <MIRI> CHAUUU GENTEEEE
123. <chikita> FLASH ...USTED TAMBIEN QUE LE VAYA BONITO
124. <duna> provecho miri
125. <chikita> AHH POR CIERTO NADIEN A VISTO A MI GAUCHITO???
*** miriam ingresa al Canal
126. <duna> y a mi chango'
127. <chikita> JAJAJAJ YA EMPEZAMOS DUNITA
128. <miriam> como estas
129. <CYBERIO> MI CHIQUITA LINDA BELLA Y HERMOSA
130. <duna> q pasa chiki?????"
131. <chikita> HI CYBERIO
132. <miriam> y como
133. <miriam> no lo se
134. <miriam> privado
135. <chikita> AAHH QUE YA EMPEZAMOS ...YO A BUSCAR A MI GAUCHITO Y TU A TU
CHANGUITO
136. <duna> sisisisisisis
137. <duna> jajajaja chiki
138. <CYBERIO> MI CHIQUI QUE ES DE TU VIDA, CUANTO TIEMPO MI REINA
139. <duna> y alguien los a visto?????"
140. <miriam> ok lo que quieras
141. <chikita> JAJAJAJA AYYYYYYYYY DOLOR ...DONDE ANDAS GAUCHITO SOTRETA

142. <GABRIEL> ESTAN QUE LES CHIFLA EL MOÑO CHE
*** Ana Sofia ingresa al Canal
143. <GABRIEL> HOLA ANA SOF
144. <duna> q lindo gabriel
145. <Ana Sofia> Hola gabriel
146. <chikita> HAY VENGO ... VOY POR CAFE..QUIERES DUNA??
147. <duna> siiiiiiiiiiii
148. <duna> porfa
149. <CYBERIO> yo si quiero mi linda CHIQUI
150. <chikita> SALE ...HAY TE LO TRAIGO
151. <GABRIEL> DE DONDE SOS ANA?
152. <CYBERIO> SIN LECHE
153. <chikita> O.K. CYBER ..OTRA PARA VOS
154. <CARLOS> holas
155. <Ana Sofia> De Monterrey
156. <chikita> HAY VENGO
157. <CYBERIO> GRACIAS MI DULCITO LINDO
158. <GABRIEL> A DE MUY LEJOSSSSSSSSSSS
159. <Demonia> Arriba el Norte y si no me creen que vean el mapa!!!!!!
160. <Ana Sofia> creo que si!
*** LUCK ingresa al Canal
161. <duna> gracias chiki
162. <hombre> <.....viendo el mapa...
163. <GABRIEL> Siiiiiiiiii
164. <Ana Sofia> Arriba!!
165. <LUCK> HOLA A TODAS LAS CHICAS LINDAS
*** chico solito ingresa al Canal
166. <GABRIEL> MUY ARRIBA JAJAJA
167. <Demonia> Visca Barsa!!!!
168. <Demonia> mejor me callo que me daran!!!!
169. <Ana Sofia> jajaja si Gabriel
170. <duna> VISCAAAAAAAAAA
171. <duna> no demo
172. <hombre> <.....dándole a demonia
*** VAN ingresa al Canal
173. <GABRIEL> CHE Y CUANTOS AÑOS TENES?
174. <CYBERIO> ESO MI DEMONIA LINDA YO TE APOYO MI REINA VISCA EL BARCA
175. <Demonia> NO ME DES hombre!!!!
176. <LUCK> ALGUNA BELLESA QUE DESEE CHATEAR CONMIGO
177. <hombre> <.....por eso del barsa
178. <duna> eso cybe
179. <Demonia> que ya bastante me da la vida snif snif snif (melodramatizando)
180. <Ana Sofia> tengo 28
181. <chikita> YAP ...DUNA TU COFFE ... CYBER EL TUYO
182. <CYBERIO> MI DUNA DONDE HAS ESTADO ESCONDIDA
183. <GABRIEL> DEMONIA CHE DECILE A LA VODA QUE TE DEJE DE DAR JAJAJAJAJAA
*** GRONE ingresa al Canal
184. <duna> hola cybe
185. <CARLOS> holas
186. <CYBERIO> GRACIAS MI CHIQUITA ERES UN AMOR
187. <CYBERIO> DE DONDE ERES
188. <duna> gracias chiki
*** EL CID ingresa al Canal
189. <GRONE> ALGUNA CHICA QUE DESEE PLATICAR
190. <hombre> aquí se le saca punta a toooo!!!
191. <GABRIEL> SOY MAS CHICO ANA TENGO 24
192. <duna> si chiki q rico
193. <chikita> AHH O.K M E X I C O
194. <Ana Sofia> algo mas chico
195. <Demonia> <-----no quiere que le saquen nada!!!!
196. <GRONE> HOLA
197. <GABRIEL> ANDAS SPERANDO A ALGUIEN ANA?

Luciana Pavez Phillips

198. <LUCK> NO PASA NADA AQUI
199. <Ana Sofia> no gabriel.... ando solo dando la vuelta
200. <chikita> QUIERES PAN ..O BAGEL DUNA ..JEJEJE
201. <GABRIEL> UUU QUE MAL CHE,
202. <Ana Sofia> es mejor esperar a alguien?
*** miguel225 ingresa al Canal
203. <hombre> claro!!!!.....incluso que sea una pieza dentaria... mejor empasterla...
204. <duna> pan estaria bien chiki
205. <miguel225> hola chicas
206. <GABRIEL> Y SI TENES A QUIEN ESPERAR SI
207. <duna> tengo hambre
*** Jazz aburri ingresa al Canal
208. <CYBERIO> YO QUIERO PAN INTEGRAL MI REINA
209. <Jazz aburri> holaa
210. <CYBERIO> AQUI TE TRAJE MANTEQUILLA DE MANI
211. <Demonia> <-----tiene dientes de cielo, MAGNIFICOS, nunca le han sacado ni una muela
212. <Roque> jazz
213. <Ana Sofia> jajja no tengo a quien
*** PAJARO ingresa al Canal
214. <chikita> HABER ...DUNITA ..TENGO CONCHAS , CUERNITOS, JEJEJE
215. <Jazz aburri> roque?
216. <PAJARO> QUE TAL
217. <Roque> je
218. <Roque> com va
219. <duna> cuernitosssssssssss
220. <chikita> INTEGRAL ..CYBER
221. <duna> sisisisisis
222. <Jazz aburri> bien ja
223. <hombre> <.....,como los del lobo???
224. <chikita> JAJAJAJCUERNITOS ...NOOOOOOOOO
225. <duna> jajaajajajajaaaaaaa
226. <GABRIEL> HACES ALGUN DEPORTE ANA?
227. <Demonia> MEJORES!!! para COMERTE MEJOR!!!!!!
228. <duna> tu crees???????"
229. <duna> jajajjaajajaja
230. <chikita> JAJJA
231. <Ana Sofia> me gusta el tennis....
232. <CYBERIO> CLARO CHIQUI HAY QUE MANTENERSE EN FORMA
*** MONIK ingresa al Canal
233. <hombre> uyyyyyyyy...que medooooo!!!
234. <GABRIEL> QUE BIEN!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!11
235. <Ana Sofia> y jogging en las mañanas
236. <chikita> UPPSS PREGUNTAMELO A MI CYBER
237. <MONIK> HOLA A TODOS
238. <PAJARO> HOLA MONIK
239. <Demonia> y estas manotas??? para darle al teclado tremendos golpes cuando se congela la pantalla....
240. <duna> hola monik
241. <GABRIEL> A MI TAMBIEN, PERO MAS EL RUGBY
242. <Jazz aburri> hi monik
243. <CYBERIO> MONIK CREO QUE YO TE CONOZCO
244. <chikita> COMO DE TODO ... DE TODO ..Y NO ENGORODO JEJEJE
*** Syberio#1 ingresa al Canal
245. <duna> ni yoooooooooooo
246. <GABRIEL> Y EL FUTBOL POR SUPESTO
247. <Ana Sofia> muy bien
248. <duna> no engordo nadaaaaaaaaaaaaaa
249. <Jazz aburri> syberio?
250. <Ana Sofia> aaaah soccer?
251. <Syberio#1> CYBERIO ES UN MARICON
252. <hombre> <....pensando no quisiera ser yo teclado....
253. <GABRIEL> si soccer
254. <chikita> NO CYBER ...A EL GYM

255. <Demonia> <-----tene sueñito, le duele la herida
256. <GABRIEL> pero soy mas fanatico del rugby
257. <Ana Sofia> me encanta el soccer mas no lo practico
258. <CYBERIO> MIRA SOPLA POLLAS MARICON TU OPADRE
259. <Demonia> no quieres? es lo mas cerca que puedes estar de que te pnga una mano encima jajajajajajaja
260. <Syberio#1> GABRIEL NO TIENES IDEA DE LO QUE ES RUGBY
261. <duna> ???cybe?"
262. <GABRIEL> que apostamos syberio!!!!
263. <duna> q paso?"
*** c@riño-osito ingresa al Canal
264. <chikita> UPPSS ...SE NOS SALIO EL CANIJO MUCHACHO DUNITA ... JEJEJE
265. <Syberio#1> EL CULO TUYO MARICON
266. <duna> jajaaja
267. <hombre> <.....esas son las esperanzas qie tengo??
268. <Jazz aburri> ups
269. <c@riño-osito> Holaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa alguna dama sincera cariñosa amable y soltera que guste dialogar
270. <Syberio#1> CYBERIO PAJUO
271. <duna> cuanto pides cariño
272. <MONIK> HOLA A TODOSSSSSSSSSSSSSSS
273. <CYBERIO> ESPERA QUE ME TERMINA DE FOLLAR A TU MADRE Y HABLAMOS
274. <Syberio#1> TODOS SON GAY
275. <GABRIEL> che sofia quieresir al rpivado?
276. <GABRIEL> siempre hay de estos pesados
277. <Ana Sofia> ok!
278. <Demonia> sip!!!! y son muchas esperanzas, tomando encuesta que a otro individuo le dije que lo mas que me veria seria una vez en television en un sport que solo se trasmitio una vez y fueron 13 segundos
279. <Jazz aburri> estreno el ignore,,,,,,POINGGGGGGGGGGGGG
280. <Demonia> jajajajajajajaja
281. <Syberio#1> GABRIEL VAS A TACLEAR A SOFIA
282. <chikita> YA VAN A EMPEZAR.....LSITOS PARA EL IGNORE...
283. <duna> siiiii
284. <hombre> <.....mi autoestima por los suelos....
285. <Jazz aburri> me voy a buscar coca cola
286. <Jazz aburri> ya vengo
287. <chikita> JAZZZZZ
288. <Demonia> puedo hacer algo para levantarla???
289. <chikita> QUIERES CAFE?
290. <Syberio#1> JAZZZZ WASSUUP
291. <hombre> <.....pensando de este trauma no saldré ya....
292. <Demonia> la moral eh!!!!!!
293. <CYBERIO> MI DEMONIA LINDA DONDE ESTAS QUE NO TE VEO
*** NiTo ingresa al Canal

VI

Chat grabado de elchat.com, miércoles 6 de marzo del 2002

1. <hector36>te piso ati y a otros nalgones
2. <TO'P TEEN> PERO HAY MUCHAS CHAVAS GORDAS ALLA
3. <TO'P TEEN> ES QUE EN SINALOA SE TRAGA HASTA DECIR BASTA
4. <ivette@> tengo 21 y tu
* Ariano46: entro al canal
5. <elliza> yeeca
6. <ERIK> ALGUIEN DE MEXICALI
* karla: entro al canal
7. <TO'P TEEN> PERO TAMBIEN HAY CHAVITAS QUE TE LA PARAN NADAMAS CON VERLAS

- * BOND 007: APASIONADO entro al canal
- * max8: entro al canal
- 8. <TO'P TEEN> ESO QUE NI QUE
- 9. <karla> hola
- 10. <TO'P TEEN> HOLA KARLA
- 11. <max8> hola karla
- 12. <TO'P TEEN> DE DONDE ERES
- 13. <TO'P TEEN> ?
- * jorge: moreno y alto entro al canal
- * cyber chicas: entro al canal
- 14. <TO'P TEEN> MAX ,, QUITATE
- 15. <hector-36> top ten mete tus palabras por el culo y ya callate nadie te pela estas retrasado
- * EL TRI: ALEGRE entro al canal
- 16. <max8> hola cyber chicas
- 17. <TO'P TEEN> BUENO DECIA QUE CALLATE HECTOR, RECUERDA QUE LA SINCERIDAD ES VIRTUD MIA
- 18. <ERIK> HOLA BOLA DE MONDRIGOS YA LLEGO SU PADRE
- * jose 3: guapo ,buena onda entro al canal
- * marco: entro al canal
- 19. <TO'P TEEN> Y NO TUYA
- 20. <hector-36> ok chula
- 21. <TO'P TEEN> BUENO DECIA QUE LAS GORDAS Y LOS GORDOS SON HORRIBLES
- 22. <marco> hola alguna chica
- * antonio: blanco ojos verde entro al canal
- * sergio363: chido entro al canal
- * BOND 007: ROMANTICO entro al canal
- 23. <TO'P TEEN> ES QUE LES CONTARE QUE UN DIA VINIERON AMIGAS DE MI HERMANA A LA CASA
- 24. <hector-36> pero la s bergas grandes y gordas bien que te las comes no
- * PENIS: entro al canal
- * EL TRI: ALEGRE entro al canal
- 25. <sergio363> que onda nenaas ya llego por quien lloraban
- 26. <TO'P TEEN> Y UNA GORDA QUISO PASAR A MI ESCUSADO
- 27. <PENIS> HOLAA TODAS
- 28. <TO'P TEEN> Y QUE CREEN QUE PASO
- 29. <TO'P TEEN> ??
- * DINA16: ALEGRE entro al canal
- 30. <jose 3> liliana
- 31. <sergio363> HOLA NBENAS
- * AMIGO REGIO IV: entro al canal
- 32. <TO'P TEEN> PUES QUE LO ROMPIO DEL PESO
- 33. <TO'P TEEN> QUE TENIA ELLA
- 34. <sergio363> NI UNA VIEJA YA ME VOYY LA TUBE QUE CORRER DE MI CASA
- * lasdiosas: diosas entro al canal
- 35. <hector-36> ja ja ja jaa
- 36. <TO'P TEEN> ESO FUE LO PEOR QUE HISO ESE DIA
- 37. <TO'P TEEN> POR ESO LAS DETESTO MAS NO LAS OUDIO
- 38. <hector-36> ya top teen ya no me agas reir
- 39. <TO'P TEEN> DEBERAS
- * AL8: ROMANTICO entro al canal
- * MARC: entro al canal
- 40. <TO'P TEEN> NO ES QUE SEA PASADO DE LANZA
- 41. <TO'P TEEN> PERO ASI OCURRIO
- 42. <hector-36> o ocurrio asi
- 43. <TO'P TEEN> ES MAS SI LA HUBIERA GRABADO HUBIERA GANADO MILLONES POR ESE VIDEO
- * jaime j.: feo entro al canal
- 44. <hector-36> ganas mas con tu culo creo yo
- 45. <TO'P TEEN> ES QUE CASI ME CAGODE LA RISA Y MI HERMANA

- ENOJADA
- * hober: especial entro al canal
 - * danis: entro al canal Isolina: entro al canal
 - * jejejijijo: entro al canal
46. <TO'P TEEN> BUENO MI TRASERO ESTA BIEN PERO NO ES PARA TANTO
- * CRAZZY(MUJER): BUENA HONDA entro al canal
 - * mauricio: entro al canal
 - * el cuervo: entro al canal
47. <hober> HOBER ESTA AQUI
48. <CRAZZY(MUJER)> que honda
49. <jose 3> hola
50. <TO'P TEEN> Y TENGO 25
- * Heyby: entro al canal
 - * samy: entro al canal
51. <hober> HOLA CRAZY
52. <CRAZZY(MUJER)> que honda a tosdos
53. <jejejijijo> jeje
54. <TO'P TEEN> Y CUANDO FUI A IXTAPAN DE LA SAL . MME LIGUE A UNA PERRA
55. <BOND 007> PUTO
56. <hober> HOLA CRAZY SOY HOBER
57. <jose 3> que onda
58. <TO'P TEEN> PERO EL COLMO ES QUE ESTABA FLACA
59. <hector-36> o entonces no eres puto
60. <Heyby> Hola como estas
61. <jose 3> como estan todos
62. <CRAZZY(MUJER)> es top teen porque hablas asi de las mujeres
- * @fredo 19 vnzla: entro al canal
 - * Ariano46: entro al canal
63. <TO'P TEEN> PERO ME LA FAJE MUCHO MUCHO
64. <CRAZZY(MUJER)> hey porfavor respeta
65. <elliza> te odio
66. <TO'P TEEN> TOTAL . PERO AHORITA ANDO CON UNA CHAVA BUENA Y RICA
- * fel;ipe: entro al canal
67. <TO'P TEEN> CRAZZY ME DICES AMI
68. <hector-36> gorda por supesto
69. <TO'P TEEN> ??
- * RiCaRdO: entro al canal
70. <elliza> esta buenisima
71. <@fredo 19 vnzla> hola
72. <TO'P TEEN> NO ESTA GORDA
- * se me paró: entro al canal
73. <TO'P TEEN> ESTA LLENITA
74. <TO'P TEEN> PERO RICA
75. <CRAZZY(MUJER)> topteen si a ti te digo
76. <elliza> si
77. <jaime j.> holaaaaaaaaaaaa
- * PACO...MERTE: entro al canal
78. <elliza> que onda
79. <TO'P TEEN> PERO PORQUE CRAZZY
80. <CRAZZY(MUJER)> porque hablas asi de las mujeres topteen
- * gabby: entro al canal
81. <TO'P TEEN> NO TE ESPANTES DE ESTO
82. <PACO...MERTE> HOLA TODOS
83. <RiCaRdO> HOLA RICARDO ENTRO AL CANAL
84. <elliza> si
- * juan: fachero langa entro al canal
85. <AMALIA JUAREZ SANTIA> HOLA
86. <Heyby> hola a todos
87. <CRAZZY(MUJER)> pues estoy viendo como hablas de ellas

Luciana Pavez Phillips

88. <TO'P TEEN> BUENO NO ESTOY HABLANDO MAL DE ELLAS
89. <CRAZZY(MUJER)> aqui hay chicas
90. <CRAZZY(MUJER)> asi que controlate
* YoungSuckNice: i like masturbation
http://www.girl-inside.com/personal/gay-shows/ entro al canal
91. <elliza> si
92. <TO'P TEEN> SINO DE LA DESFACHATES QUE TIENEN ALGUNAS
93. <juan> amalia puta
94. <@fredo 19 vnzla> alguien de Venezuela
95. <CRAZZY(MUJER)> como son
96. <CRAZZY(MUJER)> haber dime
* Anna65: entro al canal
97. <RiCaRdO> HOLA ANA
98. <TO'P TEEN> PERO TU HAS DE SER GORDA , POR ESO LAS
DEFIENDES
99. <elliza> soy de estados unidos
* RUTH: BONITA entro al canal
100. <PACO...MERTE> HOLA RUTH
101. <elliza> si
102. <juan> hola eliza soy juan
103. <hector-36> hoye en tu familia an de haber puros gordos no
104. <CRAZZY(MUJER)> no soy una chica delgada
105. <elliza> que onda juan
* la ley: entro al canal
* DANIEL (MSN): entro al canal
106. <CRAZZY(MUJER)> y te lo demuestro
107. <Heyby> hola,hola quien me quiere escuchar|
108. <CRAZZY(MUJER)> twengo una foto
109. <elliza> juan que aces
110. <DANIEL (MSN)>
111. <CRAZZY(MUJER)> pero aunque sean como sean
112. <@fredo 19 vnzla> hola
113. <PACO...MERTE> HOLA HEY
114. <DANIEL (MSN)>
115. <CRAZZY(MUJER)> no debes hablar mal de ellas
116. <RUTH> HOLA PACO
117. <hector-36> crazy mandamela ami no a ese pesado
118. <TO'P TEEN> BUENO PERO NO TE ENOJES
119. <TO'P TEEN> LA VIDA ESTA LLENA DE OBSTACULOS
120. <DANIEL (MSN)>
121. <juan> jejejijio es un puto
122. <DANIEL (MSN)>
123. <jejejijiojo> SOY MUJER!!!!
124. <@fredo 19 vnzla> hola
125. <CRAZZY(MUJER)> apoco y por eso eres asi
126. <@fredo 19 vnzla> jeje
127. <RUTH> HOLA PACO PLATICAMOS
* vane: simpatica entro al canal
* AROON: entro al canal
* TO'P TEEN: GUAPO entro al canal
128. <AMALIA JUAREZ SANTIA> HOLA
129. <PACO...MERTE> CLARO
130. <CRAZZY(MUJER)> quieres conocerme hector
131. <TO'P TEEN> DEBERAS
132. <PACO...MERTE> SEGURO
133. <hector-36> si baby
134. <ARON> HOLA A TODOS
135. <TO'P TEEN> ASI ES LA VIDA REINA
136. <PACO...MERTE> COMO ESTAS RUTH
137. <jejejijiojo> HOLAAA??
138. <RUTH> O.K
139. <ARON> COMO ESTAN?

Luciana Pavez Phillips

-I	Asleep
::(>::)	Bandaide
:-{}	Blowing a Kiss
\-o	Bored
:-c	Bummed Out
C	Can of Coke
P	Can of Pepsi
:()	Can't Stop Talking
:*)	Clowning
:'	Crying
:'-)	Crying with Joy
:!-(Crying Sadly
:-9	Delicious, Yummy
:>	Devilish
;>	Devilish Wink
:P	Disgusted (sticking out tongue)
:*)	Drunk
:-6	Exhausted, Wiped Out
:(Frown
\~/	Full Glass
_/	Glass (drink)
^5	High Five
(((name)))	Hug (cyber hug)
(()):**	Hugs and Kisses
:-I	Indifferent
:-#	Lips are Sealed
:~/	Mixed Up
:-O	Mouth Open (Surprised)
()	Mug (coffee, beer)
@[]~~	Mug of HOT Coffee or Tea
****	Popcorn
&&&&	Pretzels
@--)--(--	Rose
:-@	Screaming
:O	Shocked
:)	Smile
^	Thumbs Up
:-&	Tongue Tied
:-\	Undecided
:)	Wink
-O	Yawning

Chatiquette

Chatiquette is the etiquette of the Internet chatting world. Included here is advice on how to conduct yourself, and how you should expect to be treated during your chat experiences.

- Show RESPECT to other people. If someone disrespects you ignore them, rather than to argue with them and spoil the enjoyment of the other people who may be present. Avoid the use of language or attitudes which may be offensive to others (see No. 3 and 4 below).
- When entering a chat room for the first time, be cool and try to get the 'feel' of the room and the people in it before you jump right in. If the atmosphere of the room is not what you are looking for, just leave and try another.
- Remember that you are not anonymous. All chat servers are capable of capturing your IP (email address), and most of them log all visitors to a file. Your IP address leads to your ISP (Internet Service Provider) who maintains your person information on file. (see No. 4 below)
- Remember that chat is not private. Chat programs on chat servers are file oriented, and all posts (messages) are in the file(s). Conduct yourself as if what you say is being recorded, because it is. (see No. 3 above)
- Address each post to the party to whom it is directed.. Posts which are not addressed to anyone sometimes are not answered. Most people reply to posts directed at them, unless they have good reason not to. (see No. 6 below)
- Reply to any post directed to you in a courteous manner, unless there is good reason not to. Don't confine your chat to one person only, as others may take offense or feel left out.

- Use bolding and/or caps for emphasis only; continuous 'shouting' can be annoying.
- If you have questions, ask away, but in a courteous manner. Most people will respond in like manner, and, if your question is too personal for them, they will politely say so. Asking questions is an excellent way to start conversations. Most people like to welcome and help 'newbies'.
- If someone arrives who is being offensive, ignore that person. Do not post to him/her and do not mention him/her in your posts to others, except to advise them to ignore him/her. An offensive person quickly tires of talking to him/her self and leaves. Report any such incident immediately to the chat service so that appropriate action can be taken. The longer you wait, the more work it is to go through logs and files (see No. 3 and 4 above).
- It is acceptable to give your email address to others, and to ask others for theirs. Giving out one's email address is a matter of personal preference, and declining to do that should not be taken as an insult.

IX

Tomado de <http://svguia.com/svguia.php3?pg=/empresas/emp000125/index.html>

Netiqueta: Etiqueta en Internet

Normas de cortesía y educación en la Red

Internet ha provocado la necesidad de establecer, aunque sea de una manera informal, ciertas reglas de "etiqueta", orientadas a facilitar la comunicación y a optimizar el uso de la red.

Básicamente "Netiqueta" es simplemente buenos modales y cortesía comercial. No son reglas de carácter coercitivo, sino simplemente consejos prácticos. Esto puede parecer demasiado simple o elemental, pero es fácil cometer errores de contexto y que se interpreten mal nuestras palabras, ya que el destinatario ni nos oye, ni nos ve. Así una frase inocente puede dar lugar a un malentendido enojoso, por una interpretación errónea de su sentido, o por diferencias culturales entre personas de distintos lugares o países. Aquí les presentamos algunas de las reglas de etiqueta e la red. Tome su tiempo en leerlas para saber cómo comportarse en la red.

- Identifíquese. Cuando escriba un mensaje a alguien que no conoce, preséntese siempre, indicando cómo se llama y quién es. Incluya información de contacto al final del correo. Del mismo modo, no deje mensajes en un foro sin identificarse. Configure correctamente su programa de correo. Ponga el nombre del usuario, que será transmitido como remitente de sus envíos. Este dato es importante, porque es muy desagradable recibir un mensaje sin el nombre del remitente. Si, por alguna razón personal, no desea develar su verdadera identidad, puede omitir los apellidos o utilizar un seudónimo de forma que los receptores puedan "reconocerle" y dirigirse a usted utilizando esa identificación.
- Sea amable y cortés. No olvide que también hay personas al otro lado de su computadora. No se burle de nadie, las bromas no se entienden bien. No escriba ironías ni sarcasmos, es difícil de entender su sentido, especialmente si la otra persona pertenece a una cultura diferente a la suya.
- Trate de ser lo más breve y claro posible. A menos que sea algo que deba ser expresamente largo, o que haya un mutuo acuerdo para enviarse correspondencia larga, trate de no mandar textos largos. Elimine toda información redundante o que no sea relevante y permita que le vuelvan a escribir si desean más información. Los mensajes demasiado largos muchas veces no son ni siquiera leídos.
- Sea universal, el mundo no es todo igual: Los otros usuarios tienen distintos navegadores, diferentes programas de correo, diferentes configuraciones en sus computadoras, etc. Por lo tanto, no es correcto enviar correos con formatos especiales de letra o imágenes por ejemplo, porque quizás el destinatario no pueda recibirlo correctamente y simplemente recibirá un correo inteligible. Quizá su programa de correo le permita transmitir el texto en un formato avanzado, como el RTF (Exchange) o en HTML (Ms Mail y Netscape v.4). Solo se deben emplear esos procedimientos de emisión cuando esté seguro de que el receptor dispone del mismo sistema. Si envía texto con formato, procure ser recatado en la utilización de colores y tipos de letra diferentes; el abuso de estos efectos produce cansancio en el receptor, incluso puede producir el resultado de que la "maravilla" visual distraiga la atención respecto al contenido de la información enviada.
- Sea cuidadoso. Escriba el mensaje con la mayor corrección posible. En el cuerpo del mensaje puede ser tan formal o coloquial como desee. La mayoría de los internautas se tutean, independientemente de la edad o de la posición social de la otra persona. Sólo se suelen emplear formalismos en los mensajes dirigidos a instituciones o en el correo comercial. Sin embargo, esto no autoriza a ser descuidado en la composición. Utilice las comas y los puntos adecuadamente, ya que de lo contrario se mezclan las ideas, el texto se hace difícil de entender y obliga a releerlo para entender su sentido. Esto puede ser interpretado por el lector como desinterés del

remite, con lo cual pensará que está perdiendo el tiempo por leer algo que su autor no considera importante. Las faltas de ortografía hay quienes las perdonan, pero dan una pobre impresión de quien escribe.

- Cuidado con los acentos y ñes. Como los programas son ingleses o adaptaciones, muchos de estos interpretan mal algunos signos de nuestra lengua, por lo cual es mejor no ponerlos en los mensajes destinados al extranjero, ya que pueden llenar de artefactos los mensajes.
- No utilice expresiones soeces ni escriba palabras malsonantes, solo denotan su mal gusto. Sepa ubicarse dónde está. Lo que es apropiado en un salón de chat no es apropiado en un foro de negocios. Si no hace esto podrá tener serios problemas, ya que es frecuente guardar los mensajes que se reciben, y el destinatario de su mensaje puede reenviarlo a otras personas en cualquier momento. Si se encuentra en un canal o foro, cualquier tipo de insulto, alusión personal, obscenidad, etc... provocará seguramente su expulsión inmediata.
- No insulte y evite los enfrentamientos. Será como una bola de nieve, cada vez peor. Si usted es insultado en un salón de chat o en un foro, póngase en contacto con el administrador del servicio y plantéele una queja. Si usted recibe un mail desagradable, puede hacer dos cosas: borrarlo o ignorar la maldad y responder con altura a cada uno de las críticas de la otra persona. Algunas personas quieren molestar a los demás con provocaciones por ejemplo mediante spam (correo no solicitado) o flares (mensajes ofensivos que generalmente pretenden provocar una controversia). No le de importancia, recuerde que el mayor desprecio es no hacerles caso. Pero si contesta a un mensaje que le ha enfadado, es mejor que guarde su réplica hasta el día siguiente y lo lea de nuevo antes de enviarlo. Una vez enviado el mensaje ya no se puede parar, y puede arrepentirse de lo dicho "en caliente".
- No escriba con MAYÚSCULAS. En general, sólo se utilizan para resaltar alguna frase o palabra, y para GRITAR.
- No de "órdenes". Cuando quiera que alguien le explique algo, o cuando pida alguna información, utilice el "por favor". Es mejor decir: "Por favor, me puedes decir dónde está tal página?" que decir: "Decime donde está tal página"
- Procure dar sus opiniones con moderación, no como afirmaciones categóricas. No sea prepotente. Tampoco ridiculice o desprecie las opiniones de los demás. Siempre hay una forma de expresar su criterio sin molestar a los que puedan tener otra opinión.
- Si alguna vez se equivoca o se sobrepasa con alguien, pida disculpas. Esto es habitual en las listas de correo y en las news, y permite que se olvide el asunto sin rencor, de lo contrario el ambiente de las listas y grupos de noticias se puede volver problemático.
- Haga citas breves. Cuando conteste o continúe un mensaje precedente, conviene citar algunas líneas del texto original, para refrescarle la memoria a nuestro futuro lector. Pero no hay que citar o dejar TODO el mensaje previo, porque ello es innecesario y también engrosa la transmisión. Específicamente cite aquellas oraciones o párrafos sobre lo que va a contestar. Procure utilizar alguna estrategia visual para diferenciar los textos previos citados respecto a las nuevas frases. Habitualmente se emplea el signo ">" que precede las líneas o párrafos citados. El nuevo texto debe escribirse debajo del párrafo citado que se contesta, dejando una línea en blanco entre las frases de ambos para distinguirlos.
- No aparente lo que no es, es mejor escribir lo que a uno le sale de la cabeza, o no escribir nada, que copiar o inventar cosas raras, para aparentar que se sabe mucho.
- En mensajes informales puede utilizar los emoticons :-) para completar el sentido de una frase. En general reflejan su actitud sobre lo que está diciendo, o su estado de ánimo, y dan pistas del tono que utiliza. Pero cuidado: no los utilice en correspondencia comercial o formal.
- Es aconsejable que la longitud de sus líneas no sobrepase los 70 caracteres. Muchos procesadores de correo, cortan las líneas a los 70 caracteres y el texto resultante es muy difícil de seguir.
- Rellene siempre el "Subject" o Asunto del mensaje. Ponga de dos a cuatro palabras que indiquen claramente el contenido del texto. A veces resulta muy incómodo buscar un título adecuado, pero siempre es más irresponsable transmitir el mensaje sin título. Procure usar un título que resulte significativo para el receptor. Si hay varios mensajes de réplica y contraréplica sucesivos debe mantenerse el título original, que así facilita el seguimiento de la conversación.
- Cuando se suscriba a una lista de correo, es de agradecer que se presente y salude a sus miembros. Lo mismo cuando ingresa a un chat: usted es quien llega y debe saludar a los que ya están allí.
- Cuando llegue por primera vez a algún lugar de la Red donde quiera participar, es aconsejable que observe la conversación durante algunos minutos, antes de hacer una intervención. Esto siempre da mejor resultado que la típica pregunta que hace mucha gente al entrar: "¿de qué están hablando?" Si después de haber estado un rato en un canal, no le gusta el tipo de conversación o no le gusta el "ambiente" del canal, simplemente despídase educadamente y váyase. No critique al canal ni a sus participantes: recuerde que nadie lo ha obligado a entrar. Cuando entre en un foro del que desconoce su funcionamiento, puede ser una buena estrategia quedarse algunos días como lector, antes de comenzar a enviar mensajes al grupo. Cada sitio suele tener sus propias normas y costumbres, y la mejor es conocerlas. Para ello, nada más apropiado que ir a la sección FAQ (Frequently Asked Questions), un lugar donde se recogen las preguntas que los participantes realizan de forma

habitual con el fin de que cualquiera se informe sin necesidad de efectuar preguntas que ya han sido respondidas muchas veces.

- En los canales temáticos, se debe respetar siempre el tema del canal. Es de muy mal gusto entrar en un canal temático y ponerse a hablar de otro tema completamente distinto. Esto se interpreta siempre como un intento por molestar, ya que si no le interesa el tema ¿para qué entra en ese canal?
- En los foros está muy mal considerado incluir mensajes publicitarios o que oferten productos y servicios comerciales. Los grupos de diálogo se han pensado para intercambiar opiniones y experiencias, no para promocionar una venta. Tampoco está bien visto utilizar estos grupos para transmitir mensajes piramidales que aportan un supuesto beneficio (económico o de otro tipo) al autor de la transmisión.
- Si está escribiendo a una persona desconocida que vive en un país de lengua distinta al español debería, en la medida de lo posible, utilizar el idioma inglés. Nos guste o no es el idioma de la Red.
- Respete la privacidad de los demás: Si alguien le envía un e-mail sobre un tema, no lo agregue a su lista de e-mail para enviarle todo tipo de información sin su consentimiento. NUNCA venda o dé la dirección de e-mail de otra persona a terceros sin permiso, porque ésta podría ser usada para enviarle publicidad no-deseada. Si trabaja en una oficina, tampoco lea los correos de los demás a menos que lo hayan autorizado. Cada oficina tiene sus reglas. Conózcalas y respételas.
- La mayoría de las personas están hasta el cuello de trabajo y a veces no es posible responder diariamente a la cantidad de e-mails que reciben. Así que si alguien tarda en contestarle no lo tome como algo personal. Y si lo considera necesario, insista, pero con cordialidad y buena educación.

EN RESUMEN, DOS CONSEJOS:

1- Relea todo mensaje antes de enviarlo. Después no habrá marcha atrás.

2- La norma básica que rige en Internet es la misma que debería presidir las relaciones interpersonales: "No le haga a los demás lo que no quisiera que le hicieran a usted".

Bienvenido al mundo de los Emoticons

¿Qué es un emoticon o smiley? La palabra emoticon es un término creado por los internautas, y procede de la contracción de dos palabras en inglés: emotion e icon, o sea: un ícono que representa una emoción. Estos íconos son distintas caras que se pueden formar con los caracteres del teclado. Hay personas que los llaman también smileys o caretos. Es el medio más usual para expresar emociones y estados de ánimo a través del correo electrónico, foros, chats, IRC o cualquier otro medio que use el modo texto para comunicarse. Existen emoticons para todo tipo de situaciones y expresiones, y no cesan de aparecer nuevos. Probablemente su principal característica es que para visualizarlos adecuadamente es necesario girar la cabeza ya que aparecen como si estuvieran acostados. Hay algunos que tienen más de un significado, y se les debe interpretar de acuerdo a la situación. Aquí les presentamos una buena colección. Si conocen algún otro, por favor mándenlo por correo, junto con su significado, que lo agregaremos a la lista.

:)	Sonrisa	:-e	Decepcionado
:~)	Muy feliz	>:)	Malo
:-)	Contento	:-I	Indiferente
:-(Triste/enojado	;-)	Cómplice
:-c	Un poco mas triste	>,>	Cómplice
:-C	Triste del todo	:-)~	Baboso
:-((Muy triste	:-T	Serio
(:-(Muy triste	:-\	Indeciso/ Dudoso
:-S	Confundido	:-0	Conversador
:-o zzzzz	Aburrido	(:-D	Charlatán
:-e	Decepcionado	:->	Sarcástico
:-	Serio	>:->	Diabólico
:-?	Dubitativo	:-&	Con la lengua trabada
:-o	Sorprendido / oh! no!	:-/	Escéptico
:-O	Sorprendido	q:-)	Canchero
:-O	Muy sorprendido / Asustado	X-(Muerto
:')	Emocionado	-<:-)	Loco de remate
:.)	Emocionado	<:-)	De fiesta
(:-...	Tus palabras me emocionan	X-)	Tímido
:-/	Escéptico / Perplejo	:-I	Cara dura
:-0	Impresionado	:-!	Cara dura
:-t	Estoy de mal humor	:-II	Furioso
:-c	Soy muy infeliz	><	Furioso
:-C	Realmente asustado	:-I	Dormido
%+(Apaleado, acabado	-(Tengo sueño

Luciana Pavez Phillips

-)	Estoy durmiendo	-)	Ojos cerrados
: -7	Sonrisa maliciosa	[:-)	Con walkman
: ' ' ' ' - (Mares de lágrimas	% -)	Después de 8 hs frente al monitor
: -))))	Riéndose a carcajadas	@ : -}	Recién salido de la Peluquería
X -D	Partiéndose de risa.	: -} X	Vestido con moño o pajarita
: -DDD	Riendo mucho	B -)	Con lentes (oscuros)
: -D	Riendo	8 -)	Con lentes (de contacto)
: * (Llorando] -)	Con lentes de sol
: ' - (Llorando	{ :-)	Con peluca
: ' - (Llorando	~ : -P	Con un solo pelo
: ' ' ' - (Llorando mucho, mucho	: - { }	Labios gruesos
: - @ !	Diciendo malas palabras	: - #	Labios sellados
: - @	Gritando	: - "	Labios fruncidos
: - V	Gritando	? - (Ojo morado
: -)	Guiñando un ojo	(:-)	Cara grande
l -O	Bostezando	(:-	Zurdo
: -P	Sacando la lengua] :-)	Con las cejas unidas
: -Q	Usuario es un fumador	: -3)	Con bigotes
: -i	Fumando	: -#)	Con bigote
: -?	Fumando en pipa	: -{)	Con bigotes
: '(Llorando de pena	: - (=)	Dientudo
: '(Llorando de pena	} : ^)	Narigón
: -)"	Babeando	H -)	Bizco
: -)_	Babeando	: -E	Dientes de vampiro
: -)'	Babeando	I :-)	Cejas pobladas
: -9	Me humedezco los labios		
: -}	Miro maliciosamente	8 -O	Oh, my God!
: *)	Estoy resfriado	: -C	Increible
: - ^)	Estoy resfriado	(: > - <	Dice un ladrón: Manos arriba!
R -)	Se me rompieron los lentes	@ > - - - > - - -	Una rosa
- {	Gran pena	@ - } - - -	Una flor
% + (Estampado contra la pared	: -X	Soy/eres una tumba
: - (No me gusto la última frase	: -#	Le taparon la boca
> : - >	Comentario diabólico	: -X	Enviar un beso
B : -)	Los lentes en la cabeza	: -*	Beso
: -*	Usuario comió algo agrio	[]	Abrazos
: ' -)	Llorando de felicidad	[]'s	Abrazos
: - &	La lengua atada (no puedo hablar)	~ : o	Bebe
: -S	Usuario está diciendo incoherencias	3 : [Bebe al que nadie le hace caso
: - `	Escupiendo	3 :]	Bebé sonriendo.
: -"	Silbando	: -) ^ <	Chico grande
(-)	Necesito un peluquero	:)	Niño pequeño
- (Perdí los lentes	: -) 8 <	Chica grande
: []	Tengo hambre	8 : -)	Usuario es una niña
: -) >	Barbudo	8)	Rana
(: I	El usuario es calvo	8) ~ *	Rana atrapando una mosca
# 8 ^ 0 - - <	cuerpo completo	{ : v	Pato
{ :-)	raya al medio	3 : -)	Vaca
: - { }	Usuaría tiene la boca pintada	: 8)	Cerdo
: -)	Tuerto	: =)	Orangután
(: I	Usuario tiene cabeza de huevo	< : 3) - - -	Ratón (horizontal)
: - (#)	Con ortodancia	: =	Mono
: -) >	Con barba	< : > = =	Pavo
Cl : -)	Llevo sombrero	~ = =	Vela
:)	Usuario tiene la nariz rota	~ 0)	Taza de café
: ^)	Nariz rota	< 3	Corazón
X -)	Ligero estrabismo	< = = = ~ ~	Cohete
& : -)	Con el cabello enredado	o!!!!	Bowling (horizontal)
: ^ {	Bigotudo	= ^ . ^ =	Gato (horizontal)
: - { } =	Sonriente con bigotes y barba	< -)	Soy chino
: - { }	Sonriente con bigotes	/ : -)	Soy francés
		O : -)	Angel , Inocente

“Damitas hermosas por que se esconden?” Cortesía lingüística e imagen en las salas de chat

d:-)	Jugador de Béisbol con gorra
8(:-)	Mickey Mouse
C=:-)	Chef
= :-)=	Tio Sam
*<:o)	Payaso
*:O)	Payaso
+:-)	Sacerdote
P-(Pirata
-=#:-) \	Hada con la varita mágica
5:-)	Elvis Presley
@@@@:-)	Marge Simpson
(_8(l)	Homero Simpson
@:-)	Musulmán con turbante
?:^[]	Jim Carrey
(8 {	John Lennon
:--)	Pinocho
+<:-)	El Papa
+<:-)	Borracho
:*)	Borracho
:-[Vampiro
%-)	Borracho feliz
*< :-)	Papá Noel
((Robocop
}:-)	Diablillo
	El invisible
=:-(Punk enojado
=:-)	Punk
:-:	El Mutante
[:]	Robot
O-)	Cíclope

Luciana Pavez Phillips