

El lenguaje en los grupos de charla como variedad lingüística:
comparación de los rasgos lingüísticos de dos comunidades separados
por 16 años

Leena Marjamäki
Trabajo de fin de máster
Programa de Enseñanza y Aprendizaje
Departamento de Español
Instituto de Lenguas y Traducción
Facultad de Humanidades
Universidad de Turku
Enero de 2023

The originality of this thesis has been checked in accordance with the University of Turku quality assurance system using the Turnitin OriginalityCheck service.

UNIVERSIDAD DE TURKU

Programa de Enseñanza y Aprendizaje / Facultad de Humanidades

MARJAMÄKI, LEENA: El lenguaje en los grupos de charla como variedad lingüística: comparación de los rasgos lingüísticos de dos comunidades separados por 16 años

Trabajo de fin de máster, 53 + 18 páginas

Departamento de Español, Programa de Enseñanza y Aprendizaje

Enero de 2023

En este trabajo de fin de máster analizamos el lenguaje empleado en dos grupos de charla de la misma comunidad, pero separados por 16 años, como variedad lingüística. Hemos elegido un tema cercano a nuestra experiencia personal, la conversación sobre el juego *Counter-Strike* y las salas abiertas de conversación (grupos de charla o *chats*) españolas. En 2006 un canal de IRC y en 2022 en el programa *Discord*. Las preguntas que planteamos son: ¿Cómo ha cambiado el lenguaje usado en 16 años? ¿Se ha hecho más controlado debido a la popularización del medio?

Para el análisis, hemos tomado como punto de partida la clasificación de David Crystal quien divide las diferentes características del registro de un texto en cinco tipos: gráficos, ortográficos, gramaticales, léxicos y discursivos. Hemos añadido una división adicional de la segunda clase de Jannis Androutsopoulos que consta de seis subcategorías: ortografía fonética, coloquial, regiolectal, prosódica, interlingüística y homofónica. También estudiamos las características léxicas en más detalle con la introducción de los anglicismos, acrónimos, abreviaturas y truncamientos muy destacados en el lenguaje de los chats.

El análisis muestra que abundan los anglicismos, acrónimos, abreviaturas y truncamientos, y los emóiconos, GIFs y stickers se usan tanto, que el programa Discord tiene opciones para limitar su visibilidad. Esta característica, el cambio drástico en la apariencia visual para compensar la ausencia del canal visual y auditivo es la más visible en los dos corpus. El lenguaje usado y la conducta también son bastante diferentes en la actualidad con más reglas de comportamiento aceptable, por ejemplo, el uso de enunciados con todo en mayúscula ya no es aceptable, los enunciados son más largos con puntuación casi perfecta en muchos casos y el uso de una ortografía particular ya no es tan común. En todo caso, se siguen empleando grafías fonéticas como el uso de la letra la {w} en vez de {bu} en {wenas} 'buenas' y el de la letra {k} en vez de {qu} o {c}, así como grafías coloquiales como la omisión de sílabas átonas. Es también bastante común usar grafías prosódicas para imitar las variaciones de la voz en el texto.

Palabras clave: lenguaje de los grupos de charla, chat, IRC, Discord, variedad lingüística, registro, comunicación mediada por ordenador

ÍNDICE

1. Introducción.....	5
2. La comunicación mediada por ordenador (CMO).....	7
2.1. Las situaciones de uso en el Internet.....	9
2.1.1. Sincrónico frente a asincrónico.....	11
2.1.2. El Internet Relay Chat (IRC).....	12
2.2. La lengua escrita versus hablada	14
3 La variedad lingüística	16
3.1. El concepto de variedad lingüística.....	16
3.2. Innovaciones léxicas	19
3.3. Abreviaturas, acrónimos y truncamientos.....	20
4. Compensación del canal visual.....	21
4.1. La comunicación no verbal.....	22
4.2. Los emóticónos.....	24
4.3. Las acotaciones icónicas.....	25
4.4. Los GIFs.....	26
5. Los corpus.....	28
5.1. mIRC, 2006.....	30
5.2. Discord, 2022	31
5.3. El perfil de los informantes.....	34
5.4. Reflexión ética	35
6. Analisis.....	35
6.1. Características gráficas	36
6.2. Características ortográficas.....	38
6.2.1. Ortografía fonética	39
6.2.2. Ortografía coloquial.....	40
6.2.3. Ortografía regiolectal.....	40
6.2.4. Ortografía prosódica	41
6.2.5. Ortografía interlingüística	42
6.2.6. Ortografía homofónica.....	42
6.3. Características gramaticales.....	43

6.4. Características léxicas.....	44
6.4.1. Extranjerismos.....	44
6.4.2. Acrónimos.....	46
6.4.3. Abreviaturas.....	46
6.4.4. Truncamientos.....	46
6.5. Características discursivas.....	47
6.5.1. Emoticonos, GIFs y stickers.....	49
6.5.2. Acotaciones icónicas.....	51
7. Conclusiones	51
Bibliografía.....	52
Apéndice 1: Muestra del grupo de charla #media-vida, QuakeNet IRC network.....	54
Apéndice 2: Muestra del grupo de charla #general en Comunidad, servidor CS:GO España en Discord.	59
Apéndice 3: Suomenkielinen lyhennelmä.....	65

1. INTRODUCCIÓN

Con la llegada del Internet todos tuvimos que aprender una nueva forma de interactuar. Al principio, causaron problemas el aspecto técnico y la novedad del sistema. Pero pasó el tiempo y nos acostumbramos y nos relajamos al notar que viene con una gama enorme de posibilidades para el ocio, las relaciones sociales y la comunicación. Según Crystal (2001: 2), se ha temido que las costumbres relajadas de los mensajes electrónicos iban a causar que la gente corriente ya no sepa escribir correctamente. Mucha preocupación ha causado de igual manera la prominencia del inglés en el medio. Hasta el presidente francés Jaques Chirac se ha preocupado por el impacto de la dominación inglesa a la lengua francesa. ¿Será probable que el Internet empiece una nueva era de jergonza técnica y que la creatividad y flexibilidad lingüística se pierda con la globalización?

Sigue Crystal (2001: 2) que estas aprensiones no son nuevas. En el siglo XV ya se temía que la imprenta fuera una invención del diablo y que la distribución no controlada de ideas llevaría a una derrota total de la sociedad y almas innumerables corrieran el riesgo de ruina eterna. Cuatrocientos años después, la llegada de la telegrafía destruiría la familia y incitaría al crimen. Con la llegada de la radio y el televisor, cuando unas pocas voces se podía oír por millones, surgió un debate inmediato sobre las normas de la pronunciación correcta y cómo conseguir claridad e inteligibilidad. Efectos de la dispersión de la lengua en masa por una nueva técnica siempre ha levantado una discusión lingüística sobre el lenguaje usado o qué dialectos se incluyen. De la imprenta se pensaba, que iba a tener consecuencias siniestras en la sociedad y se tomaba rápidamente pasos para limitar sus efectos malévolos, por ejemplo una oficina del estado de censura para prevenir traducciones atípicas de la Biblia. Este debate, sobre todo por los dialectos y acentos regionales, sigue hasta hoy en día (Crystal, 2001: 2).

La meta de este trabajo no es tanto averiguar el efecto del Internet y los chats a la lengua corriente, sino simplemente describir como es y que relación tiene con la lengua estándar. El impacto, aunque es inevitable, es parte de la evolución normal de la lengua.

En 2005 cuando empezamos este trabajo, el Internet era todavía una técnica bastante nueva y no se había estudiado tanto. Las obras fundamentales al tema sí que existían ya, las de David Crystal, Francisco Yus, Susan Herring y de Brenda Danet, para mencionar algunos. Desde entonces la técnica se ha evolucionado y popularizado enormemente, y la cantidad de estudios aumentado drásticamente. Con la llegada de los teléfonos inteligentes y la inmensa

variedad de aplicaciones de comunicación directa en texto, sonido, emoticonos e imágenes, todo el mundo ya es parte de esta nueva forma de comunicar.

Existe una multitud de trabajos científicos sobre el lenguaje usado en el Internet, cada uno con su aspecto propio, e igual como su objeto de investigación, están disponibles en el Internet. *The Journal of Computer Mediated Communication*¹ o *JCMC* comprende una colección importante de estudios sobre el tema. En el caso del español, Francisco Yus abrió el camino con *Ciberpragmática* en 2001. En el caso del IRC, hemos usado el artículo clásico de Christopher Werry. Algunas obras que hemos citado en el trabajo están hechos en el amanecer del lenguaje electrónico y ya están en parte anticuados, sobre todo en cuanto a algunos detalles. Los conceptos principales y tratamiento del tema en general, en todo caso, están todavía válidos. Este trabajo se apoya fuertemente en la obra de David Crystal, porque muchos de los otros escritores (incluso Francisco Yus) citan a Crystal.

Hemos optado estudiar un tema cercano a nuestra experiencia personal, que también ha despertado un interés lingüístico auténtico. Después de leer bastantes artículos sobre la comunicación mediada por ordenador (CMO) escritos por lingüistas que estudian una comunidad de habla sin realmente ser miembros de ella o que analizan las conversaciones en una lista de correo electrónico de los profesores de la universidad, sin conocimientos auténticos del comportamiento, sentimientos o pensamiento de los usuarios más comunes y entusiastas del Internet, nos ha motivado en hacer un trabajo propio sobre el tema. Siendo a la vez una lingüista y una *geek* (una miembro activa de la cibersociedad), esperamos tener una visión más amplia al mundo que vamos a estudiar. Aunque en los últimos años ya no hemos estado tan activas que en 2005 en el mundo del *Counter Strike*, hemos estudiado bien las formas actuales de comunicar fuera del juego de los jugadores y por eso, hemos compilado una otra muestra del nuevo plataforma para completar la muestra coleccionada en 2006.

Según Crystal (2001), las nuevas formas de comunicación vía el Internet han reemplazado ya casi totalmente algunos medios antiguos, como la correspondencia personal vía cartas escritas a mano o las llamadas telefónicas. Las conversaciones virtuales en tiempo real son una de las nuevas formas disponibles a quienquiera con un ordenador (o un teléfono inteligente) y una conexión al Internet. Con la popularización del Internet Relay Chat (IRC) se formó reglas inescritas de conducta aceptable y no aceptable. Los usuarios inventaron nuevas formas de superar las dificultades que causa la ausencia del canal auditivo y visual de las conversaciones que muchas veces requieren reacciones rápidas y provocan emociones y

¹ <http://jcmc.indiana.edu/> Está disponible en línea, aunque ya no se publica. (Página visitada 26.11.2022)

sentimientos de todo tipo. Estas invenciones han dado origen a una nueva variedad lingüística que va a ser nuestro objeto de estudio. Intentaremos analizar los rasgos lingüísticos de los *chats*, tomando como punto de partida la clasificación de los rasgos distintivos de David Crystal. A la misma vez nos interesa en qué manera ha cambiado –si ha cambiado– la lengua usada en los chats en 16 años, entre 2006 y 2022.

Proponemos, entonces, que con la popularización del medio y la nueva generación de los diginativos, o sea, personas que no recuerdan un tiempo sin el Internet, el lenguaje y la conducta en los grupos de charla ya no es de una comunidad sin control, caótica y anárquica, sino sofisticada, controlada y ordenada. Para estudiar esto, vamos a basarnos en el lenguaje usado y tratar de verificar esta hipótesis con una investigación detallada de los rasgos lingüísticos de los dos corpus que hemos compilado. ¿Qué tipo de registro es el lenguaje de un chat? ¿Cuáles son las características más marcadas de esta variedad lingüística? ¿Qué podemos decir de las diferencias entre los dos corpus de dos épocas diferentes (16 años es una eternidad en la informática)?

Empezaremos con la introducción a la comunicación mediada por ordenador con la presentación de los diferentes tipos de situaciones en la Red como el correo electrónico, la WWW, los mundos virtuales y los grupos de charla asincrónicos y sincrónicos. Tocaremos el aspecto de las innovaciones léxicas que produce el medio y continuaremos con la introducción del concepto de la variedad lingüística. Antes de seguir a la presentación del corpus y el análisis, trataremos como un tema aparte la conducta no verbal y su compensación en los *chats*. Vamos a utilizar principalmente las teorías de David Crystal y Francisco Yus, porque son las más extensas que hemos encontrado.

Para terminar la introducción, podemos compartir el pensamiento de David Crystal: «en cuanto a la comunicación mediada por ordenador, estamos hablando del futuro de la lengua²».

2. LA COMUNICACIÓN MEDIADA POR ORDENADOR (CMO)

Susan Herring (1996: 1) define en su obra fundamental la comunicación mediada por ordenador, desde ahora CMO, como la comunicación que se realiza usando un ordenador como vía de transmitir los mensajes. Los mensajes pueden estar tanto en forma textual como oral, pero la mayoría sigue siendo escrita. Hace unas décadas, la actividad fue desconocida

² La traducción es nuestra.

fuera de algunas instituciones oficiales o de los estudios académicos, pero hoy en día la CMO está al alcance de millones a diario, sobre todo gracias a la llegada del Internet.

Destaca Crystal (2001: 14) que el Internet es extremadamente dinámico y fluido, con los usuarios buscando sus posibilidades de expresión, reaccionando a los nuevos desarrollos técnicos e introduciendo combinaciones de elementos novedosos continuamente. Parece que está en un estado de transición permanente, sin precedente, luchando por normas y dirección. Lo único que está claro es que la gente no sabe lo que va a pasar. Algunos autores sugieren que el lenguaje del Internet se está evolucionando tan lejos de nuestro comportamiento lingüístico previo que se podría hasta describir como revolucionario. (Crystal, 2001: 5 y 14). Igualmente «Lo que tenemos que pensar es qué efecto tiene el Internet en la lengua y el rol de la lengua en el Internet.³» (Crystal, 2001:2).

Sigue Crystal (2001:19-21), que el vocabulario es en lo que más se nota el cambio, con las grafías afectadas hasta de igual manera. En nuestra experiencia, los cambios en las grafías se nota con más frecuencia en los chats, para alcanzar rapidez al escribir. Crystal, (2001:22) continúa que es imposible saber de antemano cuántos de estos rasgos se quedarán como características permanentes en la lengua. No podemos predecir el cambio de la lengua, solamente observarlo posteriormente después de que haya ocurrido. Añade Paolillo (1999), que si intentamos entender realmente cómo puede formar nuestra lengua el Internet, entonces es obligatorio que busquemos claridad a la cuestión cómo están usadas las diferentes variedades de la lengua en el Internet. Sigue Yus (2001: 16), que también tenemos que tener en cuenta las restricciones de entendimiento e interpretación y que no podemos separar el lenguaje de su contexto. Los hablantes casi nunca mencionan todo lo que hay que decir, sino suelen dejar fuera todo lo que se puede entender del contexto o lo que piensan que el interlocutor pueda obtener por sí mismo (Yus, 2001:16). Por eso, hemos buscado un tema que conocemos bien personalmente, aunque nunca se puede reclamar que nuestra interpretación sería mejor que la de cualquiera otra.

El cambio no va a ser rápido y los rasgos lingüísticos toman su tiempo en formarse, pero al final la meta de lo que se podría llamar Sociolingüística del Internet (o Dialectología) será determinar lo sistemático que son las características y cuántas de estos dialectos se puede distinguir (Crystal, 2001: 60-61). Todas las variedades de la lengua tienen que ser celebradas, porque cada uno de estos contribuye una dimensión a la mosaica rica de efectos expresivas que constituyen una lengua (Crystal, 2001:79).

³ La traducción es nuestra.

A continuación, trataremos algunas teorías relevantes para la caracterización del lenguaje del Internet.

2.1. LAS SITUACIONES DE USO EN EL INTERNET

Según Crystal (2001: 9), para una persona interesada en el lenguaje del Internet la pregunta inicial podría ser sobre la cuestión de la homogeneidad de las situaciones lingüísticas, si, por ejemplo, las situaciones de uso en la Red generan una sola variedad de lenguaje que luego se podría definir con términos exactos. Para contestar estas preguntas tenemos que comprobar primero qué tipo de situaciones existen en el Internet. Vamos a seguir la clasificación de Crystal, que, aunque ya está en parte anticuada, todavía sirve para una clasificación cruda. En grandes rasgos podemos decir que el Internet contiene las siguientes situaciones de uso: *el correo electrónico, la telaraña mundial o WWW (World Wide Web), mundos virtuales y grupos de charla (chatgroups)*.

1) *El correo electrónico*. Según Crystal (2001: 10), el correo electrónico es el sistema de enviar mensajes entre dos o más usuarios, o mejor dicho, entre dos buzones virtuales. Aunque el espacio de almacenamiento que requiere un *e-mail* es bastante pequeño comparado con las billones de páginas de la Red, supera de manera considerable la Red en cuanto a las transacciones individuales llevados a cabo a diario. Los usuarios mantienen contacto con amigos, la familia, compañeros de trabajo o socios, etc. y los mensajes enviados y recibidos varían enormemente en longitud y estilo. A esto se añade todavía los anexos y el correo no solicitado (*spam*) que pueden tener la misma apariencia que una página de Web y la diversidad lingüística ya es tan amplia que resulta imposible tratar y analizar el correo electrónico como una sola variedad o contexto. Por ejemplo, es muy diferente enviar una carta oficial de un correo electrónico de una empresa dirigido a otra empresa que preguntar de un amigo que quiere comer por la noche. A esto tenemos que añadir, que los mensajes de texto en directo de hoy en día, por ejemplo los de los programas *Whatsapp, Telegram, Signal, Wire* y otros, se pueden incluir en esta categoría de situaciones. Si se trata de un grupo, puede pertenecer también a la última categoría.

2) *La telaraña mundial*. World Wide Web (WWW), o la telaraña mundial, es la colección total de todos los ordenadores enlazados al Internet que contienen documentos accesibles vía el uso del protocolo estándar HTTP, y que en la dirección del sitio presentan las siglas WWW. Al principio fue creado para el cambio de información entre los físicos de

energía alta de diferentes instituciones, pero rápido se difundió a otros campos y ahora ha llegado a ser un medio en que cualquier tema ya está presente. Está diseñado para la interacción multimedia entre usuarios en cualquier rincón del mundo e incluye tantas posibilidades de uso del lenguaje que –igual que con el correo electrónico– es discutible si podemos hacer generalizaciones validos o útiles de él ni para empezar (Crystal, 2001: 13).

3) *Mundos virtuales*. Con esto se refiere, según Crystal (2001: 12-13), a los juegos de rol en forma textual o mundos imaginarios que los usuarios pueden entrar para la interacción social. Desde los años de los primeros MUD⁴s, han emergido una variedad enorme de géneros de aventura que ofrecen a los jugadores la posibilidad de experimentar un espacio imaginario y vivamente descrito en que entran y adoptan una nueva identidad, exploran mundos fantásticos, se meten en situaciones novedosas y usan su disfraz para interactuar con otros usuarios.

4) *Grupos de charla (chatgroups)*. Crystal (2001: 11) explica que en ciertas páginas de Web (y aplicaciones, comentamos nosotros) existe la posibilidad de participar en las conversaciones incesantes sobre casi cualquier tema, que se organizan en salas según el tema tratado. Sigue Crystal (2001: 12), que algunos de los grupos de charla son internacionales y reciben contribuciones de todo el mundo, cuando otros están limitados a un cierto país o región. Algunos son moderados por un propietario o moderador, otros sin control, con sólo los hablantes mismos controlando la conversación. Según Crystal (2001: 12), es probable que los grupos de charla contengan diversidad significativa, especialmente porque son sincrónicos, aunque al principio parecerían promover el uso de un tipo de lenguaje muy distintivo y consistente. Hay que añadir que hoy en día es bastante raro encontrar un grupo que no tenga moderadores, al menos automáticos, porque el Internet está ya inundado de *spambots*, programas diseñados para enviar publicidad no deseada automáticamente en grandes cantidades. Nota Crystal (2001: 59) también que aunque en un principio el Internet parece muy internacional y se ha hecho mucho para aumentar su capacidad de sobrepasar las limitaciones de los entornos físicos, diferencias culturales y zonas horarias, para que la gente pueda comunicar con quienquiera en todo el mundo, en práctica las interacciones que tienen lugar en el Internet son mucho más restringidos: no estamos hablando a millones cuando enviamos un correo electrónico o entramos un grupo de charla, sino a gente mucho más cercana a nuestra experiencia.

⁴ Al principio, MUD significaba *Multi-User Dungeon* refiriendo al juego *Dungeons & Dragons*, pero más recientemente se ha cambiado a *Muti-User Dimension* o *Domain*. Se refieren a cierto tipo de juegos de rol y aventura electrónicos.

Los grupos de charla se pueden dividir en dos subcategorías según si la interacción ocurre en tiempo real (*sincrónico*) o en tiempo diferido (*asincrónico*). Porque el motivo principal de este trabajo es analizar el lenguaje utilizado en las salas de conversación sincrónicas, hemos dedicado un subepígrafe separado a los términos *sincrónico* y *asincrónico*. Igual, un subepígrafe está dedicado al IRC por la misma razón.

2.1.1. SINCRÓNICO FRENTE A ASINCRÓNICO

Destaca Yus (2001:22), que el cambio de información entre los usuarios en Internet, al menos en este momento, está realizado mayoritariamente de forma escrita. El texto está tanto en forma *asincrónica* como *sincrónica*. La definición de Crystal (2001:11) de una situación asincrónica es que las interacciones entre los usuarios están almacenadas en algún formato y hechas disponibles según la necesidad, de modo que el usuario puede seguir la discusión o añadir a ella en cualquier momento posterior, hasta después de un largo plazo del aporte original. Los *foros* (*BBS = Bulletin Board System*), un rasgo popular de la comunicación mediada por ordenador en los 1980, y que hasta hoy en día siguen muy populares, son un ejemplo. Los miles de *newsgroups* en Usenet, que cubren una multitud de temas, eran otro. Un ejemplo más es la lista de correo electrónico, como por ejemplo el *LISTSERV*, a que los usuarios se subscriben y en que todos los mensajes enviados a la dirección alcanzan a todos los miembros de la lista (Crystal 2001: 11). Tenemos que añadir que hoy en día las aplicaciones de medios sociales como el *Facebook* y similares han capturado la mayoría de estas funciones.

En una situación sincrónica el usuario participa en la conversación en tiempo real, o sea, los participantes están presentes electrónicamente a la misma vez y están sentados enfrente de su ordenador o usan su móvil a la misma hora que los otros miembros de la sala de conversación. De esta manera, la conversación puede parecer a una interacción cara a cara multiusuario. En su forma más simple, dos personas ven el texto escrito por la otra en una ventana dividida en dos. En una situación más compleja, usuarios procedentes de todo el mundo comunican de modo sofisticado y altamente conforme dentro de zonas electrónicas que se puede decir que forman comunidades virtuales (Rheingold 1993⁵; Paolillo 1999) El usuario toma parte en la ininterrumpida charla enviando su aporte que está recibido por el servidor, nombrado y añadido a la conversación al igual que las contribuciones de los otros participantes. El *Internet Relay Chat* (IRC) es un ejemplo de los sistemas principales

⁵ Howard Rheingold (1993): *The Virtual Community*, Reading, Mass., Addison-Wesley. Citado en Werry, 1996: 47.

disponibles para el público (Crystal, 2001: 11). Según nuestra experiencia personal la evolución de los programas de mensajes instantáneos empezó con programas como el *MSN Messenger*, *ICQ* y los *chats* de algunas páginas de Web antes de llegar a los *apps* como el *Whatsapp*, que ya están usados hasta más que el teléfono y flotan entre el límite fluido del sincrónico y asincrónico. Analizaremos el antemencionado IRC en más detalle en el siguiente subepígrafe.

2.1.2. EL INTERNET RELAY CHAT (IRC)

El Internet Relay Chat o IRC fue originalmente creado por Jarkko Oikarinen en 1988 en la Universidad de Oulu en Finlandia. Rápidamente ganó popularidad enorme y se difundió por todo el mundo. En presente, quienquiera con una conexión y un *cliente* (un programa como el mIRC⁶ con que es posible conectar a un red del IRC) tiene acceso a las conversaciones globales interminables (QuakeNet IRC network, 2008). Según Danet et al. (1997), IRC es un programa que permite a miles de usuarios por todo el mundo, a cualquier hora, «hablar» con los otros usuarios en tiempo real tecleando líneas de texto.

El programa se puede descargar gratuitamente del Internet y hasta los servidores están disponibles para todos de montar libremente. Las conversaciones en los *canales* (o salas) no están controladas por ninguna persona u organización, entonces cualquier tema está permitido en cuanto siga las reglas y normas de la red en cuestión. (QuakeNet IRC network, 2008). Existen diferentes servidores y para los jugadores de juegos en línea se halla el servidor *QuakeNet*, donde existe nuestro canal de estudio.

Según Werry (1996: 49), para entrar a un canal, se escribe */join* seguido por el símbolo # y el nombre del canal, por ejemplo */join #media-vida*. Todos los comandos empiezan con una barra oblicua y están en inglés, por ejemplo */join*, */part*, */quit*, */query*, */ban*, etc. Al entrar un canal, toda la conversación se hace visible en la pantalla del usuario y la gente ya dentro del canal está informada de la presencia y el apodo del recién llegado. Explica Paolillo (1999)⁷, que los mensajes están presentados en la pantalla de todos los participantes casi instantáneamente después de estar enviados. Son muy cortos, distinto a los medios asincrónicos como por ejemplo el correo electrónico, así que la interacción es comparable en

⁶ Un cliente del IRC basado en Windows que es probablemente el más popular del mundo por el momento (Rintel, Mulholland y Pittam 2001). Disponible en <http://www.mirc.com> (25.11.2022).

⁷ John Paolillo (1999): *The Virtual Speech Community: Social Network and Language Variation on IRC*. Journal of Computer-Mediated Communication 4, num. 4. [<http://jcmc.indiana.edu/vol4/issue4/paolillo.html>] (9.2.2009).

muchas maneras a la conversación de cara a cara. Añade Crystal, (2001: 11), que aunque la mayoría de la gente entra sólo en una sala a la vez, no hay ningún límite que los impida abrir más de una ventana y tomar parte en dos o más conversaciones simultáneamente. En nuestra experiencia, los jugadores del *Counter-Strike* solían tener bastantes canales abiertos a la vez para desempeñar diferentes objetivos, por ejemplo charlar con los miembros del mismo *clan* en un canal, buscar partidos, seguir noticias y la comunidad en otros, tener algunos chats privados abiertos y con esto, llegar hasta 10-20 canales a la vez.

Todos los usuarios se eligen un alias (un *nickname* o apodo), entonces en la mayoría de los casos no se sabe nada del sexo, edad, raza u otros detalles de la persona con quien se está conversando. Este alias es totalmente provisional y se lo puede cambiar en cualquier momento. El IRC ofrece a cada usuario una amplia gama de comandos con que pueden llevar a cabo actos comunicativos semejantes a las conversaciones cara a cara. Por ejemplo, dos personas pueden hablar en privado sin que nadie les pueda escuchar, un usuario puede excluir los mensajes de un otro, puede recibir y mandar invitaciones para entrar un canal, colocar el tema de discusión, etc. (Werry 1996: 49-50). En la tabla 2.1. tenemos algunos comandos del IRC.

/join #channel	unirse a un canal
/part #channel	dejar un canal
/quit	terminar la sesión
/kick <nick>	quitar a un usuario del canal
/ban <nick>	evitar que un usuario se una al canal
/me	acción escrita del usuario separado del texto con un asterisco: acotación icónica
/whois <nick>	mostrar información de un usuario conectada
/whowas <nick>	mostrar información de un usuario desconectada

Tabla 2.1. Los comandos más comunes del IRC según Lehtikainen (2012)⁸.

⁸ Otto Lehtikainen (2012): *Positive Impoliteness: Banter as a Form of Social Cohesion in Internet Relay Chat*. Trabajo de fin de máster, Turun yliopisto, [<https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201204264842>] (12.12.2022)

En IRC hay *bots* y moderadores para mantener los canales limpios de *spambots*, *spammers* o personas no deseadas de otra manera. Los moderadores se distinguen con el signo @ ante su apodo.

2.2. LA LENGUA ESCRITA VERSUS HABLADA

Según Collot y Belmore (1996 : 13-14), se extendía la noción de registro a la CMO ya en 1984 en un artículo por Naomi Baron. Baron sugería, que se estudie las diferencias gramaticales entre la CMO y otras formas de lenguaje hablado o escrito. Collot y Belmore usan en su artículo el termino «Electronic Language», que se puede traducir como *lenguaje electrónico*. Crystal (2001), a su vez, usa «Netspeak», que se podría traducir como *habla de la red*. En todo caso, el lenguaje electrónico o habla de la red es una parte de la comunicación mediada por ordenador (CMO). Según Collot y Belmore (1996: 14) EL se distingue del lenguaje escrito y hablado por ciertas limitaciones situacionales que posee: no es *escrito* ni *hablado* en la forma convencional de estas palabras. Añade Crystal (2001: 28), que cuenta con características que pertenecen a ambos lados de la laguna entre el habla y el escrito y que existe una cierta continuación fluida entre los dos. Hasta que muchos escritores lo han llamado «habla escrito» o «escritura como habla la gente», «el discurso electrónico es escritura que se lee como si fuera hablado, como si el mensajero estuviera escribiendo habla»⁹. Continúa que es bastante difícil «escribir habla», porque estamos limitados a las letras del alfabeto y los otros signos en la tecla y que no incluye muchas de las características de la conversación cara a cara. Este lenguaje o jerga atrae mayoritariamente a gente relativamente joven y alfabetizada en los ordenadores. (Crystal, 2001: 25).

Según Collot y Belmore (1996: 14), los mensajes en EL no pueden ser categorizados como habla, porque los interlocutores ni se oyen ni ven. Pero difieren de la escritura en que están, muchas veces, escritos directamente en línea, sin la posibilidad de planear bien ni editar, lo que está disponible a los escritores más informales. Por eso, las conversaciones de EL parecen más a una discusión panel en ralentí. De igual manera, las características que no apoyan la teoría que pertenezca al lado del habla, según Crystal (2001: 30), son, primero, que

⁹ Las traducciones son nuestras.

los mensajes no reciben retroalimentación simultánea: los mensajes son completos y unidireccionales, y aunque se escriben una pulsación de la tecla a la vez, no llegan a la pantalla del recipiente una pulsación a la vez. Además, no hay ninguna manera para el participante saber cuánto éxito tiene su mensaje cuando lo escribe, si es entendido o necesita correcciones. El recipiente no puede usar la técnica para enviar una cabezada simultánea ni un «sí, claro» o ninguna otra de las reacciones audiovisuales a la misma vez que escucha, que juegan un rol tan importante en las interacciones cara a cara, porque los mensajes no se pueden solapar. Segundo, el ritmo de las interacciones en línea es mucho más lento que los de cara a cara. Existe siempre un tiempo entre el envío del mensaje y recepción de la respuesta, llamado *lag* (retraso) que causa que las conversaciones –hasta en los grupos de charla más sincrónicos– no tienen el ritmo y la previsibilidad de las conversaciones cara a cara o telefónicas. (Crystal, 2001:31). «El habla es típicamente temporalmente limitada, espontánea, cara a cara, socialmente interactiva, poco estructurada, revisable inmediatamente y rica en prosodia. El escrito es típicamente espacialmente limitado, planeado, visualmente descontextualizado, factualmente comunicativo, estructurado detalladamente, revisable repetidamente y rico gráficamente.» (Crystal, 2001: 25. La traducción es nuestra).

La limitación temporal surge del hecho que una conversación rutina contiene unos 5 o 6 sílabas por segundo, cuando los participantes de los grupos de charla están limitados a su habilidad y rapidez de mecanografía, que no se puede comparar (Crystal, 2001: 39-40).

Sigue Crystal (2001: 40) que aunque un mensaje en línea parezca espontáneo, puede incluir elementos de planificación, una pausa para reflexionar en medio de escribir y comprobación mental antes de enviar, y que esto no es posible en la mayoría de las conversaciones cotidianas. Algunas características del habla sí que están presentes en el lenguaje del Internet, como por ejemplo enunciados cortos, repetición de las frases y una construcción más relajada de las oraciones, pero faltan las dos características del habla que indican más espontaneidad: el uso de las señales de reacción (por ejemplo: m, mhm, sí, etc.) y cláusulas de comentarios (sabes, es que, es más, etc.). La falta de estos elementos puede ser la causa porque EL se interpreta muchas veces como brusco, frío o distante. (Crystal, 2001: 40).

De todas las situaciones de uso en el Internet, la Red está más cerca del lenguaje escrito y los mundos virtuales y grupos de charla sincrónicos más cerca del habla. El correo electrónico se sitúa más o menos en el medio de estos. En todo caso, las tres últimas categorías son mucho más parecidas al habla que ninguna variedad escrita tradicional. (Crystal, 2001: 41).

3 LA VARIEDAD LINGÜÍSTICA

Como mencionamos antes, según Collot y Belmore (1996: 13), ya se había extendido el concepto de *registro* a CMO en 1984, que reflejó el futuro impacto de este nuevo registro a los géneros tradicionales escritos y hablados de la lengua. Collot y Belmore usan la clasificación de las dimensiones textuales de Biber para estudiar un corpus de BBS, pero para nuestro estudio hemos optado por el concepto de *variedad lingüística* introducido en Crystal (2001), porque las dimensiones de Biber aproximan el problema de un vínculo más sociolingüístico.

3.1. EL CONCEPTO DE VARIEDAD LINGÜÍSTICA

Crystal (2001: 9) aclara que el Internet es un entorno en que pueden haber grandes diferencias lingüísticas y por entonces es útil introducir el concepto de *variedad lingüística*¹⁰ (*language variety*). Los factores situacionales causan las diferentes variedades lingüísticas que incluyen, en su sentido más amplio, el habla y escrito, dialectos regionales y de clase, los registros ocupacionales, la expresión lingüística creativa (por ejemplo literatura) y una gran variedad de otros estilos de expresión. En un principio la variación es sistemática y previsible: todos sabemos como habla la gente de una región particular o como escribe un abogado. A veces las características de la variedad están rígidamente controladas por la situación, por ejemplo existen reglas estrictas sobre qué tipo de lenguaje podemos usar en un tribunal o en un artículo científico. En cada situación de uso del lenguaje tenemos que estar conscientes de estas reglas y obedecerlas para que nuestra contribución sea juzgada aceptable. (Crystal, 2001: 9).

¹⁰ Existen varios términos para referir a lenguaje que varía según el contexto, por ejemplo *registro*, *género*, *comunidad de habla*, *texto* y *tipo de discurso*, pero cada uno de estos términos tiene su propio referente y marco teórico (Crystal, 2001: 6).

Según Péter (1998), las faltas de ortografía (tanto las erratas y la falta de signos de puntuación y mayúsculas) en los chats tienen su origen en la informalidad del medio y la necesidad de producir el mensaje en un tiempo suficientemente corto de igual manera que en una conversación oral. Algunos de estas erratas son involuntarios, pero a veces son parte del juego del lenguaje que el medio induce. La mayoría de los usuarios las aceptan como una parte normal del medio, pero a veces se puede atestiguar una queja en público en contra la laxitud ortográfica del sistema. Werry (1996: 58-59) afirma que el lenguaje del IRC tiene que ser leído combinando el ojo y el oído, y que todo el medio tiene una tendencia casi maniaca de producir efectos auditivos y visuales en la escritura, un esfuerzo de hacer palabras escritas simular el habla. Crystal (2001: 145) destaca que las respuestas cortas de los chats (o grupos de charla) es una de las características que dan a la interacción del chat una impresión dinámica y conversacional.

Además, Crystal (2001: 7) afirma que los rasgos distintivos de una variedad lingüística son de varios tipos, y para la lengua escrita se reconoce mayoritariamente cinco tipos: 1) *Características gráficas*: la presentación y organización general del lenguaje escrito, que incluye el diseño de la página, espacios, colores, etc. 2) *Características ortográficas*: el sistema de escritura de un idioma como el uso del alfabeto, mayúsculas, puntuación, expresión de énfasis con negrita o cursiva, etc. 3) *Características gramaticales*: las muchas posibilidades sintácticas y morfológicas definidos en términos como el uso distintivo de la estructura de los enunciados, orden y la inflexión de las palabras. 4) *Características léxicas*: el vocabulario de una lengua, definido como la selección de palabras y modismos que adquieren su uso distintivo dentro de una variedad, por ejemplo, el lenguaje jurídico usa expresiones como *alevosía*, *estupro* e *infracción*. Vamos a seguir expandiendo este tema más abajo. 5) *Características discursivas*: la organización estructural de un texto, definido con factores como coherencia, relevancia, estructura del párrafo y la progresión lógica de las ideas, por ejemplo un artículo científico inglés normalmente consiste de una secuencia determinada de secciones que incluye el abstracto, introducción, metodología, resultados, discusión y conclusiones. (Crystal 2001: 7-9). En nuestro análisis más adelante, hemos tomado esta caracterización de cinco tipos como punto de partida.

También hemos incluido la división del apartado 2 (características ortográficas) en 6 subcategorías según Androutsopoulos (2000: 521-522), presentados a continuación: 1) *Ortografía fonética*. Con esto se refiere al intento de presentar el discurso tal y como se

pronunciará de forma oral, por ejemplo en el inglés «wuz» por «was» (Androutsopoulos 2000: 521). Según Yus (2001: 142), los *chats* aprovechan esta distorsión textual en grandes cantidades debido a su cercanía a la comunicación oral. Hemos notado, igual que Yus (2001: 143), que por la ortografía casi fonémica del español, o sea la buena correspondencia entre el lenguaje escrito y hablado, no se presenta este fenómeno tanto en el español como por ejemplo en el inglés o finés.

2) *Ortografía coloquial*. Significa la elipsis de algunos fonemas debido a su pronunciación en la cadena hablada. Algunos ejemplos del finés serían: *Tuutsä mukaan?* y *Onksul rahaa?* donde *tuletko sinä* y *onko sinulla* se han juntado a *tuutsä* y *onksul* respectivamente. En español no ocurre con tanta profundidad, sólo se habla de la elipsis de uno o dos fonemas en total a la vez.

3) *Ortografía regiolectal*. Con esto se refiere a la variación regional de un idioma. Las cualidades fonéticas típicas de una zona se pueden reproducir en el texto con elisiones, cambios de grafemas o exageraciones de los sonidos (Yus, 2001: 143).

4) *Ortografía prosódica*. Según Androutsopoulos (2000: 521) y traducido por Yus (2001: 143), «es la representación de patrones prosódicos de la voz recurriendo a repeticiones de letras, uso de mayúsculas y otros signos de puntuación, etc.». Con esta oralización del texto escrito se intenta compensar la ausencia del canal auditivo en el *chat*.

5) *Ortografía interlingüística*. Con esto se refiere al fenómeno de prestar palabras de otros idiomas y transformarlas más adecuados ortográficamente a la lengua de destino. Por ejemplo, colocar una *e* ante de las palabras inglesas que empiezen con una *s* más una consonante, por ejemplo *standard* se convierte a *estándar* (Androutsopoulos 2000: 521, Yus, 2001: 143).

6) *Ortografía homofónica*. Según Androutsopoulos (2000: 521-522) y Yus, (2001: 143-144), se trata de dos tipos de sustituciones ortográficas, que se manifiestan de manera bastante insólita. El primer tipo se llama *la sustitución léxica* y se presenta casi exclusivamente en el inglés. Consta de insertar una palabra (muchas veces un número) en vez de otro en un texto, de manera que la pronunciación de la primera es igual o parecido a los fonemas que se sustituyen. Ejemplos del inglés incluyen: *every1 (everyone)*, *l8er (later)*, *i wanted to see you 2 (too)*. El segundo tipo, que se llama *sustitución grafémica*, trata de la sustitución de una grafía por otra, un ejemplo del español sería la sustitución muy común del *qu* con una *k* (Androutsopoulos 2000: 521-522, Yus, 2001:144). Como ya mencionamos

antes, vamos a basar nuestro análisis del corpus en estas categorías. A continuación, hablaremos de las características léxicas en más detalle.

3.2. INNOVACIONES LÉXICAS

Crystal (2001:81-82) apunta que una de las características más obvias del lenguaje del Internet –que cualquier usuario encuentra a los primeros pasos– es el uso de un léxico exclusivo del mismo. Con esto no se refiere a la terminología asociada a la ciencia computacional, programación o por ejemplo los electrónicos, porque términos como *cable*, *disco*, *bit*, y *ordenador* ya forman parte del jargon científica y tecnológica que se extiende más allá del Internet. En contra, una gran variedad de palabras y frases han emergido que se precisan cuando se habla de situaciones, operaciones, actividades y personal restringidos al Internet, a causa que esto es una de las zonas léxicas con más creatividad en la actualidad. Crystal (2001:83-84) continúa que se usa también otras medidas de crear palabras, al menos en el jargon jugueteón de los *hackers*. Existen varios diccionarios de este lenguaje hasta con un intento de establecerlo como una lengua pseudo-oficial, pero todavía no hay ninguna forma unitaria de usarlo, asimismo por el mero hecho de que muchas veces el objetivo de un jargon es exactamente de ser inentendible para la gente ajena. No está claro exactamente en que cantidades se difunden neologismos individuales o que influencia tienen, pero con certeza en su conjunto es un rasgo notable en las conversaciones de la Red. (Crystal, 2001: 81-82).

Pedro Sampedro (2000) ha estudiado los anglicismos usados en CMO, en especial en los artículos de revistas o páginas de la WWW y ha marcado que los anglicismos se usan muchas veces en un texto aunque exista una versión española equivalente, por ejemplo escribir «*sorry*» o «*thanks*» aunque lo más normal sería «*lo siento*» y «*gracias*». Otros ejemplos que menciona que abundan: *backup*, *buffers*, *reset*, *download*, *switch*, etc. Crystal (2001: 52-55) lista para el inglés palabras como *spoof* (un mensaje con origen dudoso), *troll* (alguien que intenta irritar o fastidiar intencionadamente a los otros con sus mensajes), *newbie* (también *noob* o *n00b*, novato, un usuario nuevo o persona sin experiencia), *lurking* (personas que sólo observan o fisgan sin contribución), *spamming* (enviar mensajes en exceso o de contenido inadecuado) y *flaming* (insultar a los demás fuertemente o comportarse de forma agresiva). Vamos a analizar las innovaciones léxicas en más detalle en el apartado 6.

3.3. ABREVIATURAS, ACRÓNIMOS Y TRUNCAMIENTOS

Crystal (2001: 84) relata que la gran variedad de abreviaturas presentes en el lenguaje de la Red ha sido, de igual manera, una de sus características más notables. Acrónimos son tan comunes que reciben regularmente comentarios críticos. Según Yus (2001: 145-146), para una persona que no se haya familiarizado en los *chats*, puede resultar una selva de jeroglíficos. Parece que los usuarios encuentran un placer especial para este tipo de juegos de lengua. Otra vez, por un lado puede ser que con este lenguaje exclusivo quieren mantener la distancia a la gente no educada a este tipo de conversación, por otro, conseguir un tipo de entorno cognitivo mutuo cuando todos los participantes se entienden a pesar del uso de un jargón. En algunos casos, como con *lol* (*laughing out loud* = *riendo en voz alta*), el acrónimo se usa tanto que adquiere ya el estatus de una palabra independiente. En la tabla 3.1. hemos listado algunos de los acrónimos mencionados por Crystal (2001: 85-86) que sabemos que todavía están en uso abundante (tanto las formas con mayúsculas y minúsculas están en uso):

AFAIK	as far as I know	LOL	laughing out loud
AFK	away from keyboard	MUD	multi-user dungeon / dimension
ASL	age / sex / location	NP	no problem
BBS	bulletin board system	OMG	oh my God!
BRB	be right back	(O)RLY	(oh) really
BTW	by the way	ROFL	rolling on the floor laughing
FAQ	frequently asked questions	RTFM	read the fucking manual
FYI	for your information	STFU	shut the fuck up
GG	good game	THX	thank you
GTFO	get the fuck out / off	TYVM	thank you very much
IM(H)O	in my (humble) opinion	URL	uniform resource locator
ISP	Internet service provider	WTF	what the fuck?
IRL	in real life		

Tabla 3.1. Algunos acrónimos comunes en la CMO.

Aunque estos todos son ejemplos del inglés, son ya muy universales. Hasta que al preguntar, un par de niños finlandeses de 9 años conocían los más comunes (LOL, WTF, THX y OMG). Analizaremos estos en más detalle en el subepígrafe 6.4.2, donde incluimos también los posibles acrónimos en español.

4. COMPENSACIÓN DEL CANAL VISUAL

Según Donath (1996)¹¹, en las conversaciones virtuales los interlocutores no están presentes físicamente en el mismo espacio y por eso están ausentes muchas pistas contextuales de índole social que la presencia física de la persona puede dar. Esta ausencia reduce el nivel de mutualidad de los entornos cognitivos de los hablantes y disminuye el grado de convenciones sociales que se puede usar en estas situaciones comparado con los contactos cotidianos. Según Yus (2001: 122), varios autores han destacado el lado positivo que muchos usuarios encuentran en esta ausencia de la información no verbal porque tiene como consecuencia la reducción de los estereotipos y prejuicios sociales. En las palabras de Crystal: (2001: 40-41) «Dirigir tu enunciado a alguien en el Internet es un poco como tener una conversación telefónica en que el oyente no te dé reacciones de ningún tipo: es una situación incómodo y alienígena, y con la ausencia de este tipo de retroalimentación, el propio idioma se convierte a más torpe de lo que podría ser de otra manera.»¹²

Apunta Belson (1994)¹³ que, a lo contrario que sería normal en una situación cara a cara, en un entorno virtual no existen normas estandarizadas para la conducta o de la formulación de los mensajes o para los requisitos de cortesía. La importancia de la conducta no verbal está aclarada con las palabras de Reid (1994: 15)¹⁴:

The information on which we decide which aspects of our systems of social conduct are appropriate to our circumstances lie in cultural contexts rather than in the shape and sound of words alone. In interacting with other people, we rely on non-verbal information to delineate a context for our own contributions. "Being cultured," says Greg Denning, "we are experts in our semiotics... we read sign and symbol [and] codify a thousand words in a gesture".[1] We do not need to be told that we are at a wedding, and should be quiet during the ceremony, in order to enact the code of etiquette that our culture reserves for such an occasion. Words alone do not express or define the full extent of our cultural and interpersonal play. The greater part of our interaction is expressed through signs and symbols--in tone and nuance, in styles of dress and handwriting, in postures and facial expressions, in appeals to rules and traditions. The words themselves tell only half the story--it is their presentation that completes the picture.

Debido a esto, aunque en las conversaciones virtuales los usuarios están interactuando prácticamente con personas sin caras, casi como con fantasmas en la pantalla, intentan llegar a la misma meta tanto en los entornos reales como en los virtuales: conseguir que la

¹¹ Judith Donath (1996): *Inhabiting the Virtual City: The Design of Social Environments for Electronic Communities*, (Tesis doctoral), Massachusetts, MIT. Citado en Yus, 2001: 48.

¹² La traducción es nuestra

¹³ David Belson (1994): *The Network Nation Revisited*, Stevens Institute of Technology, Hoboken. Citado en Yus, 2001: 48.

¹⁴ Elizabeth Reid (1994): *Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities* (Trabajo de fin de máster), University of Melbourne.

interpretación de su mensaje sea la deseada, aunque muchas veces hay más de una posibilidad de interpretarlo (Yus, 2001: 48-49).

Yus (2001: 123) menciona la *teoría de la presencia social* como una de las teorías que trata de explicar la cantidad y calidad de la información contextual en los diferentes medios. Según esta teoría, en un medio en que hay menos información transmitida por miradas, expresiones faciales o posturas etc. la gente tiende a prestar menos atención a la presencia de otras personas y a la vez la comunicación se hace menos personal y más orientada a alguna meta concreta. Si se interpreta esta teoría rigidamente, significaría que la conversación virtual sería totalmente fría, despersonalizada y sin intersubjetividad. Pero la práctica nos ha demostrado que los usuarios de los *chats* pueden llegar a un nivel sorprendente de inclusión, de similar manera que en las situaciones cara a cara (Yus, 2001: 123).

4.1. LA COMUNICACIÓN NO VERBAL

Yus (2001: 124), se basa en la teoría clásica de Ekman y Friesen (1969¹⁵) en dividir la conducta no verbal en cinco tipos: emblemas, ilustradores, expresiones de sentimiento, reguladores y adaptadores. A continuación, explicaremos a que se refiere con estos términos.

1) *Emblemas*. Los emblemas son acciones intencionadas que son conocidos por todos los miembros de un grupo, por ejemplo, levantar la mano para decir adiós o levantar el pulgar y cerrar el puño para indicar que todo está bien (ok). Pueden tener una traducción directa o una definición en el diccionario, y por eso suelen ser bastante fáciles de interpretar y no causar equívocos. Sin embargo, algunos emblemas están atados a la comunidad de habla y pueden llevar a malas interpretaciones fuera del grupo. En el entorno virtual se comunican de forma escrita –con los llamados *acotaciones icónicas*– describiendo la acción que se produce de forma textual. En los MUDs hay comandos especiales para producir emblemas. (Yus, 2001: 125).

2) *Ilustradores*. Según Yus (2001: 125), los ilustradores enfuerzan lo que se dice por el canal verbal y también suelen ser intencionados, aunque posiblemente de manera menos conciente que los emblemas. En las palabras de Yus (2001: 125-126):

Existe una clasificación de Ekman y Friesen en la que subdividen los ilustradores dependiendo de si sirven para acentuar o enfatizar una palabra (*batutas*), indicar una dirección del pensamiento (*ideógrafos*), señalar un objeto presente (*movimientos deícticos*), describir una dirección espacial

¹⁵ Paul Ekman y Wallace V. Friesen (1969): *The repertoire of nonverbal behaviour: Categories, origins, usage and coding*, en A. Kendon (1981), pp. 57-105.

(*movimientos espaciales*), describir una dirección corporal (*kinetógrafos*) o pretender dibujar aquello a lo que se refiere el hablante (*pictógrafos*).

Igual que los emblemas, los ilustradores también se expresan con emóticónos y acotaciones icónicas en los chats (Yus, 2001: 126).

3) *Expresiones de sentimiento*. Las expresiones de sentimiento son gestos inconscientes y bastante interculturales. Están relacionadas sobre todo con la expresión de los varios estados de ánimo y de sentimientos, por ejemplo las expresiones de la cara que reflejan sorpresa, miedo, disgusto, rabia, etc. Por eso su interpretación es, en teoría, inequívoco y no atada a un idioma o un grupo de hablantes, aunque las personas pueden influir de cierta manera en la forma final del gesto. Por ejemplo, es posible amplificar, enmascarar o neutralizar la expresividad de un gesto aunque en principio surge de forma inconsciente (Harper *et al.*, 1978: 133; Izard, 1979; Seaford, 1981: 168-169)¹⁶.

Los *emoticonos* son un intento de reflejar esta amplia gama de expresiones no verbales (Yus, 2001: 126). Por su importancia, dedicamos el epígrafe 4.2. a los emoticonos y acotaciones icónicas.

4) *Reguladores*. Según Yus (2001: 126-127), los reguladores controlan y mantienen la conversación en su forma interactiva, por ejemplo con sonidos de carácter fático o movimientos de la cabeza. Parecen estar al borde de la consciencia, de la manera que la persona que los produce ni siquiera sabe que lo está haciendo, o por ejemplo si en una conversación alguien no los esta produciendo o malinterpreta nuestros reguladores, pensamos que algo está mal pero no podemos encontrar una razón (Ekman y Friesen, 1969: 90-91)¹⁷. Según Yus (2001: 127), en los *chats* se usa diferentes tipos de *estrategias retroalimentadoras* (*backchannel reactions*) para clarificar el cambio de turnos de habla en las conversaciones, sobre todo en casos de atascos o cortes en la conexión al servidor.

5) *Adaptadores*. Los adaptadores son gestos de conducta no verbal condicionados por el uso diario de objetos y utensilios y de satisfacer ciertas necesidades fisiológicas como comer, sentarnos, estornudar, etc. Muchas veces las personas no están conscientes de que los están haciendo, pero en muchas culturas existen normas para este tipo de conducta no verbal, y por eso su consecución adquiere un grado de intencionalidad. Por ejemplo, los requisitos de etiqueta nos dicen que tenemos que masticar con la boca cerrada en la compañía de otras

¹⁶ Robert G. Harper, Arthur N. Wiens y Joseph D. Matarazzo (1978): *Nonverbal Communication: The State of the Art*, New York, John Wiley & Sons. C.E. Izard (1979): *Facial expression, emotion, and motivation*, en A. Wolfgang (1979), pp. 31-49. H. W. Seaford (1981): *Maximizing replicability in describing facial behaviour*, en A. Kendon (1981), pp. 165-195. Citados en Yus, 2001: 126.

¹⁷ Paul Ekman y Wallace V. Friesen (1969): *The repertoire of nonverbal behaviour: Categories, origins, usage and coding*, en A. Kendon (1981), pp. 57-105. Citado en Yus, 2001: 126-127.

personas. Por estas razones, su expresión en los *chats* está hecho bastante difícil (Yus, 2001: 127).

Según Yus (2001: 124), la conducta no verbal en el chat es siempre intencional, o sea, todo lo que se escribe en la pantalla es intencional en principio. A continuación, presentaremos qué tipo de estrategias han encontrado los interlocutores virtuales para compensar la ausencia de pistas conversacionales de la información esencial contextual de la interacción cara a cara o de carácter social.

4.2. LOS EMÓTICONOS

Según Crystal (2001: 36) y Yus (2001: 128-129), las limitaciones expresivas de la CMO ya se notó temprano en el desarrollo de la comunidad virtual y llevó a la introducción de los *emoticonos*, *smilies* o *emojis*. El nombre es una mezcla de las palabras inglesas *emote* (usado en los MUDs para señalar una acción) e *icon* (*icono* o *símbolo*), que se ha posteriormente adoptado al español como *emotición* o *emoticono*. Según Danet et al (1997), son combinaciones de signos de puntuación que se interpretan en el texto inclinando la cabeza 90 grados hacia la izquierda y que imitan las expresiones faciales, los más comunes siendo la sonrisa, guiño y ceño: :-) ;-) :-(

Según Crystal (2001: 36-38), existen diccionarios que intentan listar y explicar los emoticonos, pero su uso e interpretación varían enormemente según el usuario y el contexto, y por eso su rol semántico queda reducido. Aunque tienen sus ventajas, la manera a la que intentan expresar las emociones, queda a un nivel bastante cruda. Según Yus (2001: 128), en algunos contextos su uso se considera como de mal gusto, mientras que en otros contextos puede llevar a malentendidos la omisión de un emoticono cuando uno lo esperaba. Crystal (2001: 38-39) añade que muchas veces la tarea de los emoticonos es desambiguar el enunciado. Por ejemplo, añadir un guiño de ojo ;) para que la oración no se interprete como bruto.

Un hecho que resulta muy interesante para el lingüista es que en el texto escrito ha siempre existido la posibilidad de interpretación equivocada por parte del lector, porque siempre ha sido ambiguo, omitido las expresiones faciales, el lenguaje no verbal, la entonación y los otros rasgos prosódicos del habla. ¿Por qué nadie nunca introdujo los emoticonos allí? Tiene que tener algo que ver con la inmediatez del *chat* y su acercamiento a la lengua hablada, como

vimos en el epígrafe 2.2. En la escritura tradicional hay más tiempo formular las frases que hacen las intenciones del escritor más claros (Crystal, 2001: 38).

Hemos compilado algunos emóticónos que nos parecen los más comunes en la tabla 4.1. con su explicación teórica. Tanto las mayúsculas y minúsculas están en uso, y se pueden enfatizar con la repetición de los signos.

:)	contento, sonrisa, alegría...	;)	guiño
:(descontento, tristeza...	;D	guiño riendo
:D	reír	:O o.O	extraño, asombro, sorpresa...
xD	reír con toda la cara	""	elevantar las cejas
:/ : :\	descontento, condolencia	:P	enseñar la lengua (juguetón, vivaz, sarcástico...)
:-			
:S	confusión, incertidumbre, inseguridad, histeria espontánea...	8)	sonrisa con gafas

Tabla 4.1. Algunos emóticónos.

Más abajo, en el subepígrafe 6.5.1., vamos a analizar los emoticonos que hemos encontrado en los corpus compilados.

4.3. LAS ACOTACIONES ICÓNICAS

Las acotaciones icónicas, al principio, fueron introducidos en los juegos de rol en forma textual para poder mejor explicar el suceso de eventos (Danet et al, 1997). En el IRC vienen precedidos por un asterisco si se producen usando el comando */me*, pero a veces se usan asteriscos escritos. (Yus, 2001: 136; Werry, 1996: 59-60). Por ejemplo: si hemos entrado a un canal con el apodo «X-lien» y escribimos en el campo de texto del IRC: «/me está riendo histericamente» y pulsamos la tecla «entrar», sale en la pantalla así: * X-lien está riendo histericamente. Porque los enunciados normalmente no contienen un asterisco, la acción está destacada de las otras. Otros ejemplos de acotaciones icónicas:

```
[18:26] * bakanly^away está ausente [ Away ] [5mins]
* [CB]Lilly tickes sNc\dnd with a waffle
<ariadne> A N N E M A R I E!!!! *hugs*
```

Estas acotaciones expresan acontecimientos sin una relación fuerte con la propia conversación en curso. Se usan para saltar de la primera persona monótona del chat, o

introducir una pizca de juego en la charla (Crystal, 2001: 39; Yus, 2001: 136; Werry, 1996: 59-60).

4.4. LOS GIFS

El GIF animado es un formato dominante y céntrico de la cultura vernácula de la Red (Miltner y Highfield, 2017). Según Wikipedia¹⁸, el acrónimo «GIF» viene del inglés: «Graphics Interchange Format», y lo presentamos aquí aparte por su frecuente uso y su gran difusión en los chats. El nombre se ha traducido al español como «Formato de Intercambio de Gráficos». (Wikipedia, 2022).

El GIF fue creado por un ingeniero de CompuServe, Steve Wilhite, en 1987, y es un formato de fichero de imágenes que usa compresión de datos sin pérdida de calidad. El GIF es distinguido de los otros formatos estáticos de imágenes, como por ejemplo el JPEG y PNG, por su apoyo adicional de formar un bucle de secuencias de imágenes. Sin tener el tamaño o resolución de un video, el GIF puede mostrar cuadros repetitivamente dentro del mismo fichero de imagen. El GIF era ideal para añadir contenido visual y movimiento a una página web en los tiempos en que el ancho de banda era limitado y los programas de editar imágenes y video no eran tan sofisticados todavía. (Ulanoff, 2016¹⁹).

En los primeros años de la red, era habitual añadir un GIF «bajo construcción» a un sitio web que todavía no se había finalizado. Por ejemplo señales de tráfico de construcción, luces destellantes y cascos como banderas rotantes, etc. (Ulanoff, 2016²⁰). Según Ulanoff (2016), en los años '90 la mayoría de los usuarios del Internet se conectaron con una conexión dial-up, que dio acceso al contenido a una velocidad máxima de 56 kbps, y los GIFs fueron la única manera de presentar imágenes animados en una página. Los GIFs eran también apoyados prácticamente por cada navegador de web, por eso formaron esencialmente parte de la norma gráfica de la Red. (Ulanoff, 2016).

¹⁸ Wikipedia: *Graphics Interchange Format*, [https://es.wikipedia.org/wiki/Graphics_Interchange_Format] (27.10.2022)

¹⁹ En Miltner y Highfield, 2017

²⁰ En Miltner y Highfield, 2017

El potencial de los GIFs de comunicar y transmitir emociones es inmenso. Según un autor anónimo en un blog de *RockContent*²¹, «Según Alex Chung (CEO de Giphy), si una imagen vale más de mil palabras, el GIF promedio contiene 60 cuadros, por lo que es capaz de transmitir hasta 60.000 palabras. Lo mismo que una novela promedio.»²² Según el autor, la comparación parece exagerada, pero también revela el poder que tienen los GIFs para transmitir emociones e información. Hasta el diccionario de Oxford declaró el término «GIF» como la palabra del año 2012. (RockContent, 2018²³).

En nuestra experiencia, en los primeros años del milenio, se usaban los GIFs a menudo en los chats para animar la conversación, por ejemplo mostrar sentimientos con un minivideo en bucle en vez de describirlas, como por ejemplo un video del capitán Picard de la serie *Star Trek: the Next Generation* montando la mano a la frente en un acto de mostrar vergüenza, pena o fastidio (el ya muy famoso *facepalm*, veáse la imagen 3.1.). En el IRC, aunque su difusión era y es amplia, era sólo de modo secundario, vía enlaces fuera del programa.

Con la subida de la velocidad de las conexiones y el aumento de la memoria rápida de los ordenadores y los teléfonos portátiles, los GIFs ya son una norma. Más recientemente, el uso de estas imágenes empieza a competir con él de los emoticonos, convirtiéndose en un poderoso medio de expresión. Según Miltner y Highfield (2017), los GIFs son polisémicos, porque se presentan fuera del contexto y sólo se muestra una parte del contenido entero aislada. Por eso, es posible comunicar varios niveles del significado en un solo GIF. Esta complejidad simbólica los convierte en una herramienta ideal para expresar los dos aspectos principales de la CMO, emoción o afecto y mostrar sabiduría cultural. En nuestra experiencia, se usa los GIFs para todo tipo de expresiones, porque pueden comunicar tanta información en unos pocos segundos y sin sonido. Pensamos también, igual que los autores Miltner y Highfield, que la versatilidad y maleabilidad dan al GIF una flexibilidad interpretativa y que

²¹ Autor anónimo, 2018: *¡Anima tu estrategia con GIFs! (qué son y todo lo que debes saber de ellos)*, Rockcontent blog, [<https://rockcontent.com/es/blog/que-son-los-gifs/>] (27.10.2022)

²² La traducción es nuestra.

²³ Página visitada 28.10.2022

la separación del GIF de su contexto original los carga con varios niveles de significado que no siempre son accesibles a todos los espectadores. (Miltner y Highfield, 2017).



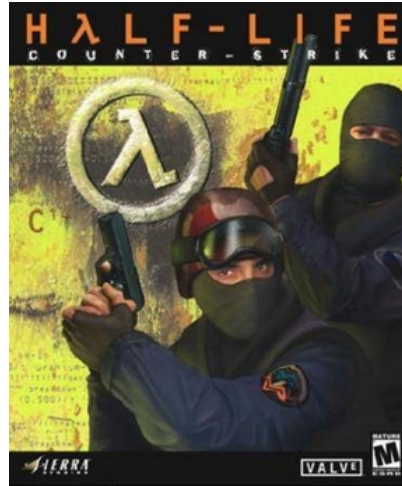
Imágen 3.1: Un pantallazo de un GIF icónico, el *facepalm*

5. LOS CORPUS

Hemos elegido un tema cercano a nuestra experiencia personal, por eso ya teníamos todos los programas y conocimientos necesarios para la compilación de este tipo de corpus. Empezamos el trabajo en 2005, y compilamos un corpus en 2006. Se trataba de un canal en el IRC, más precisamente en la red *Quakenet* llamado *#media-vida*. Era el canal oficial de una página web (<http://www.mediavida.com>) que es una comunidad de los jugadores del juego más popular en línea en esa época llamado *Counter-Strike*, versión 1.6. *Counter-Strike* es un videojuego en que normalmente se juega en un equipo de 5 y por eso, se forma relaciones íntimas con los miembros del mismo *clan*. El nombre *MediaVida* viene del juego inicial *Half-Life*, a que se basa *Counter-Strike*, que es una modificación multiusuario del juego original. El juego es un *first-person shooter* (FPS), o sea, el vínculo de la cámara está «en los ojos» de la figura que lleva un arma y se ve una mira en el medio de la pantalla. Hay dos equipos opuestos que intentan eliminar al otro equipo o llevar a cabo su misión. Normalmente se comunican con micrófonos y de forma textual en el juego, pero en los partidos competitivos se usa también programas exteriores para la comunicación en sonido para mejor alcance.

La imagen 5.1. muestra la portada promocional del juego *Counter-Strike* 1.6. y la imagen 5.2. un pantallazo dentro del juego, o sea exactamente como es la pantalla cuando se está jugando el juego. La imagen 5.3. muestra el marcador interior del juego encima de la

pantalla del juego. Es posible mostrar este marcador con los nombres y estatus (vivo / muerto) de los jugadores en cualquier momento del juego pulsando el tabulador.



Imágen 5.1. La portada promocional del juego Counter-Strike 1.6. Fuente: Wikipedia (5.11.2022)



Imágen 5.2. Un pantallazo dentro del juego *Counter-Strike 1.6* y del mapa *de_dust2*. Fuente: *DNA India* (5.11.2022).



Imágen 5.3. Pantallazo del marcador dentro del juego Counter-Strike 1.6. Muestra el número de jugadores en cada equipo (*terroristas* en rojo y *contra-terroristas* o *policías* en azul). Fuente: *github.com* (5.11.2022)

5.1. MIRC, 2006

El corpus del 2006 se ha compilado usando el software *mIRC*, que viene con la opción de almacenar las conversaciones. Elegimos dos canales grandes en el IRC, en la red (Network) QuakeNet (los dos con más de 50 usuarios estables) y públicos (son canales de las páginas web semi-comerciales con el mismo nombre del juego Counter-Strike 1.6.). Al final quedamos con sólo un canal, lo de *#MediaVida*, porque los usuarios son españoles y conseguimos una muestra muy extensiva por casualidad: Hemos tenido un golpe de suerte con la caída temporal del servidor de la página web, con el resultado de que todos los usuarios que querían conversar en los foros, leer las noticias o ver videos de los partidos estaban en el canal quejándose del ocurrido. En total tenemos 350 páginas o unas 17 000 entradas de logs. En el apéndice 1 hay una muestra de 3 páginas seleccionadas. Para calcular el número de palabras, hemos sacado 15 páginas, en las que hay en total 706 acontecimientos de las cuales 12 son anuncios automáticos del sistema y 694 enunciados escritos por los usuarios mismos. 25 de estos enunciados escritos por los usuarios se ha hecho usando la acotación icónica automática del sistema que se entra con el comando */me* y se presenta precedido por un asterisco. Estos se usan para buscar un partido, saludar o despedirse al entrar o salir respectivamente y no están dirigidos a ningún usuario en especial. En los 694 enunciados «normales», o sea que aportan a la conversación, hay 4070 palabras en total. Cada uno viene precedido por el estampa de reloj y el apodo del usuario, entonces si descontamos 2×694 del 4070 tenemos 2682 palabras escritas por los usuarios. Esto da un medio de 3,86 palabras por cada enunciado. En la muestra de 15 páginas, toda la conversación tiene lugar entre las 15.33

y 17.29 (EET) de la tarde (1 hora y 56 minutos) con una pausa de 4 segundos por la pérdida (nuestra) de conexión. Con estos datos, tenemos un promedio de 6 acontecimientos dentro de un minuto. El gráfico 5.4. abajo muestra el diseño básico del programa mIRC (con muy pocos cambios):

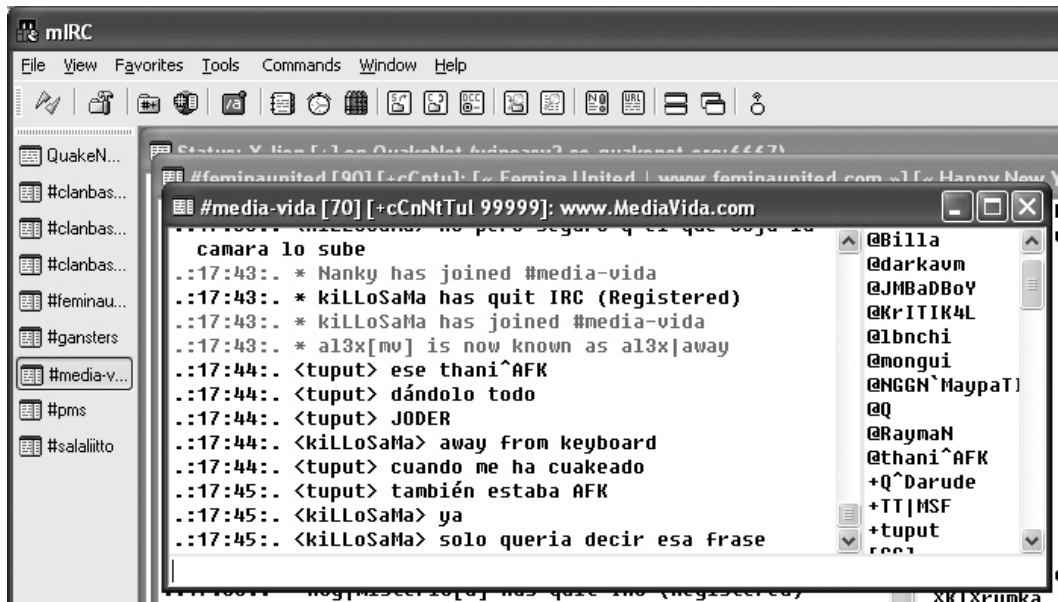


Gráfico 5.4. Pantallazo del programa de Internet relay chat mIRC.

Vamos a estudiar estas características gráficas del mIRC en más detalle en el análisis.

5.2. DISCORD, 2022

A partir del año 2016 intentamos reproducir el corpus anterior para poder comparar los dos y saber qué tipo de cambios habrán ocurrido durante los años, y por eso tratamos de conseguir un corpus igual que en 2006, pero después de bastantes esfuerzos y varios años pasados nos dimos cuenta de que el IRC ya no estaba en uso de igual manera y por tanto, era imposible encontrar un canal que sea comparable.

El IRC ya no estaba en uso, porque las otras plataformas, sobre todo un programa llamado *Discord*, apoyan mejor todo tipo de características extra, por ejemplo el uso de las imágenes dentro del texto, GIFs, avatares animados etc. cuando el mIRC y otros no lo hacen. El IRC sigue siendo basado únicamente en texto. Para los jugadores de juegos en línea de equipo, *Discord* ofrece también todo lo que se necesita en un sólo sitio: los canales privados de chat en texto para comunicarse con los miembros del mismo clan y planear los partidos,

canales abiertos grandes para buscar partidos contra otros clanes y los canales de voz para comunicar dentro del juego. También sirve para guardar información de manera semipermanente, por ejemplo guardar resultados, planear tácticas en escrito y modificarlas de manera cooperativa, etc. Esto no era posible en mIRC, sino para la comunicación en voz se usaba programas separados como el Ventrilo o Teamspeak y todos los imágenes o textos permanentes tendrían que existir en algún sitio web separado.

Discord es una plataforma para chatear que apoya texto, voz y video. Las conversaciones pasan en servidores que se pueden crear libremente y dividir según el tema o grupo en cuestión. Existen tanto servidores abiertos y públicos como cerrados y privados, sólo se necesita crear un perfil, y la aplicación se puede usar fácilmente en el navegador o cargar una aplicación para el sobremesa o móvil. Fue creado por jugadores y hasta hoy en día usado mayoritariamente por los jugadores, por eso su símbolo es un control de juego. (Arifianto e Izzudin, 2021, Discord.com, 2022).



Gráfico 5.5. El logo de Discord. (discord.com)

Arifianto e Izzudin (2021²⁴) encontraron que durante la pandemia del COVID-19, el mejor programa para usar en sus clases, que de repente tenían que ofrecer a distancia, era el Discord. Los estudiantes mayoritariamente lo conocían ya mejor que a los otros programas, como el Zoom, Google Meets, Teams, Google Classroom, etc. y Discord tenía más opciones para presentar las clases sincrónicamente como una videoconferencia y después seguir con el tema en un chat en el mismo entorno. Al mismo tiempo, Discord usaba mucho menos ancho de banda en las conferencias de video que los otros programas, que a la vez ayudó con los problemas de conexión y mejoró la igualdad entre los estudiantes, cuando algunos tenían máquinas más anticuadas y conexiones menos rápidas.

En todo caso, encontramos al *Discord* en 2021 (mayo) y abrimos una cuenta. Luego empezó la búsqueda del canal perfecto, y no lo encontramos hasta un mes más tarde (el 21 de junio). Aunque los foros de *Media-Vida* siguieron activos de alguna manera al menos, el canal

²⁴ Muhammad Arifianto & Iqbal Izzudin, (2021); *Students' Acceptance of Discord as an Alternative Online Learning Media*. International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET), 16(20), 179-195. Kassel, Germany: International Journal of Emerging Technology in Learning. [https://www.learntechlib.org/p/220539/] (7.11.2022).

correspondiente de Discord lamentablemente no. En 16 años el juego también se había actualizado, ya no es la versión 1.6 sino *Global Offensive*, o *CS:GO* en corto, pero el juego y la comunidad sigue muy parecido al de hace años. Entonces buscamos el Internet por canales apropiados, y encontramos el servidor *CS:GO España* y su canal *#general*, que es una comunidad activa de jugadores del *Counter-Strike: Global Offensive* y es comparable a la comunidad anterior del 2006. Por suerte, los mensajes viejos se pueden ver siempre desde que uno ha entrado al servidor y entonces están conservados en el programa, aunque el usuario no esté presente o el programa abierto.

Discord no tiene un sistema de grabar y extraer los chats dentro del programa, entonces para la muestra en el apéndice 2 y para la calculación del promedio de palabras hemos usado una extensión al navegador Google Chrome que se llama *Discordmate*. Con *Discordmate*, es sólo posible compilar 1000 entradas a la vez como máximo. Por ejemplo, desde el primero de abril hasta el 6 de noviembre del 2022, habían más de 35 000 chat logs en el canal *general*, entonces seleccionamos un tiempo adecuado para guardar menos de un mil entradas. Esto era el tiempo ocurrido entre el segundo de noviembre a las 22.02 hasta el 7 de noviembre a las 13.08. Recopilamos 921 aportes, que pertenecían a 619 interlocutores. De estos hay que quitar el apodo y la estampa del reloj para calcular el número de palabras, pero con la calculación automático no se pudo tomar en cuenta los apodos con más de una palabra. Entonces contamos 5382 palabras escritas por usuarios con algunos palabras partes de un apodo. Entonces la cantidad es en realidad un poco más bajo. Esto nos da el promedio de 8,7 palabras por enunciado y unos 6 acontecimientos por hora. La compilación de los logs con *Discordmate* no incluye los imágenes (avatares, GIFs, stickers, emoticonos, etc.) y por eso no están visibles en el apéndice.

El siguiente pantallazo (gráfico 4.3) muestra la interfaz del usuario del Discord básico. A la izquierda se ven los logos de los diferentes servidores (imagenes redondos), en el medio a la izquierda los diferentes subgrupos del servidor actual y a la derecha el contenido del canal actual. Abajo a la derecha está situado el campo de texto en que se entra el texto para participar a la conversación.

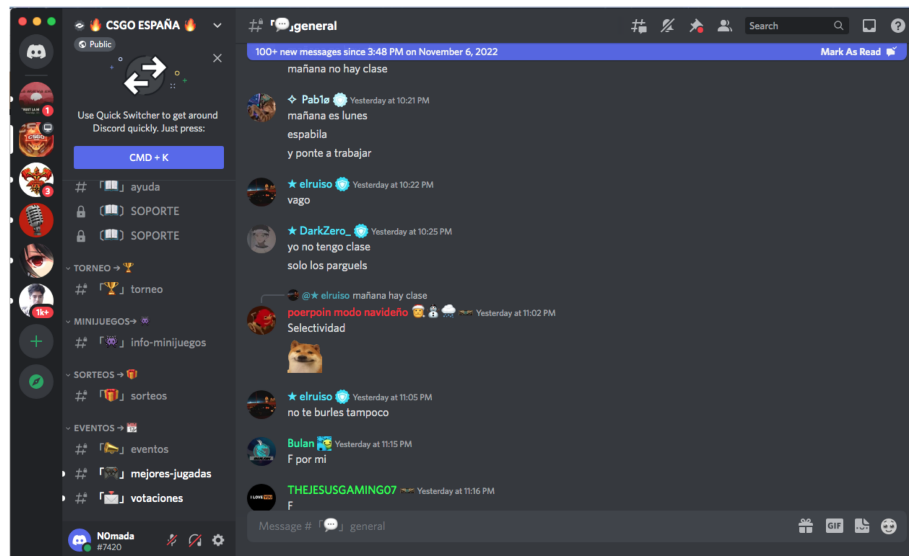


Gráfico 5.6. Pantallazo del programa *Discord*.

Por curiosidad, Discord tiene también la característica de voz a texto dentro del programa, o sea, pulsando un botón es posible hablar lo que se quiere escribir y el programa interpreta el habla y escribe lo que se dice. No hemos probado esta posibilidad y no sabemos si los interlocutores lo usan, porque no lo hemos podido estudiar por las limitaciones de este trabajo, pero sería un paso más hacia el «habla escrito».

Vamos a analizar las características gráficas del Discord en más detalle en el subepígrafe 6.1.1.

5.3. EL PERFIL DE LOS INFORMANTES

Para un estudio que se concentra en los rasgos lingüísticos que se usa en una conversación del IRC no consideramos muy relevante estudiar detalladamente el perfil de los participantes por dos causas: por una, el entorno que estudiamos consta mayoritariamente de usuarios con bastante experiencia en este tipo de conversación y por eso asumimos que afecta su conducta de la manera que saben adaptar su aporte a las normas del canal, o sea cada canal tiene sus reglas de conversación, muchas veces visibles en el título y un ambiente conversacional típico. Por otro, la presencia de los moderadores hace que las conversaciones son bastante organizadas y pacíficas.

En todo caso, el estereotipo popular de un jugador de Counter-Strike es un chico de 16 años. El juego tiene una recomendación de edad mínima de 14 años²⁵, pero muchas veces

²⁵ Según ELSPA, *Entertainment and Leisure Software Publishers Association*

no hay control estricta sobre las edades mínimas. En el año 2007 se hizo una encuesta sobre la edad de los usuarios en las páginas de web de *cs.fi* (equivalente finlandés de MediaVida), en que participaron 1038 usuarios. La encuesta dio como resultado la edad media de 17.11 años. Una encuesta similar en el foro de MediaVida²⁶ con 39 usuarios dio como resultado la edad media de 20,4 años, pero como es una muestra tan pequeña y no hay ninguna manera de verificar lo que han dicho, no lo consideramos muy válido.

En realidad, es imposible compilar datos de los usuarios de los chats, porque todo tipo de información se puede falsificar. Nos concentramos, entonces, a los rasgos lingüísticos.

5.4. REFLEXIÓN ÉTICA

Cómo apunta Péter (1998)²⁷, el IRC es un muy buen medio para la observación, porque los canales no existen sin usuarios y lo normal es tener un cliente presente en el canal, aunque el usuario no está. Entonces los interlocutores del canal ignoran a los otros participantes (los que no participan en la conversación) y siguen su charla sin molestias. También es verdad que al entrar en un canal nuevo, lo normal es que uno no sabe nada de las costumbres o temas del canal y es cortés observar al menos un rato antes de participar. Esto ayuda enormemente en el llamado «*Observer's paradox*» o *paradoja del observador*, en que la conversación cambia cuando los participantes saben que están observados. De hecho, los participantes de las salas de conversación están conscientes de que alguien pueda estar «escuchando» sus conversaciones en cualquier momento y esto es la norma en todo el medio, incluso en Discord. Por esta razón, no pensamos que hay problemas éticas en compilar las conversaciones. En todo caso, hemos informado y pedido permiso de los apodos mencionados en los ejemplos para publicar este trabajo en el Internet.

6. ANALISIS

Basándonos en la clasificación de los rasgos distintivos de la variedad lingüística de David Crystal y las categorías de ortografía de Jannis Anroustopoulos introducidas en el epígrafe 3.1, vamos ahora examinar y profundizar las diferentes características del lenguaje de los grupos de charla encontrados en los corpus. Desde ahora nombramos el corpus coleccionado en 2006 «mIRC» y el corpus del 2022 «Discord».

²⁶ <http://www.mediavida.com/vertema.php?fid=6&tid=293886> (30.11.2022)

²⁷ Gélieri Péter (1998): *The IRC Vernacular. A Linguistic Analysis of Internet Relay Chat* (Tesis), [<https://gelleri.weebly.com/the-irc-vernacular.html>] (12.12.2022). Citado en Yus, 2001: 142.

6.1. CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS

Para empezar, analizaremos los aspectos gráficos del IRC en un poco más detalle. Aunque existe una multitud²⁸ de clientes de IRC (o sea programas que permiten al usuario conectar a un servidor de Internet Relay Chat), los programas tienen por defecto casi el mismo arreglo: 1) el texto de la conversación en una ventana en el medio rodando de abajo a arriba en orden cronológico según que los ha recibido el servidor, 2) un campo de texto para escribir un mensaje 3) una lista de usuarios dentro del canal 4) una lista de canales abiertos con la ventana principal del servidor y 5) la barra de herramientas.

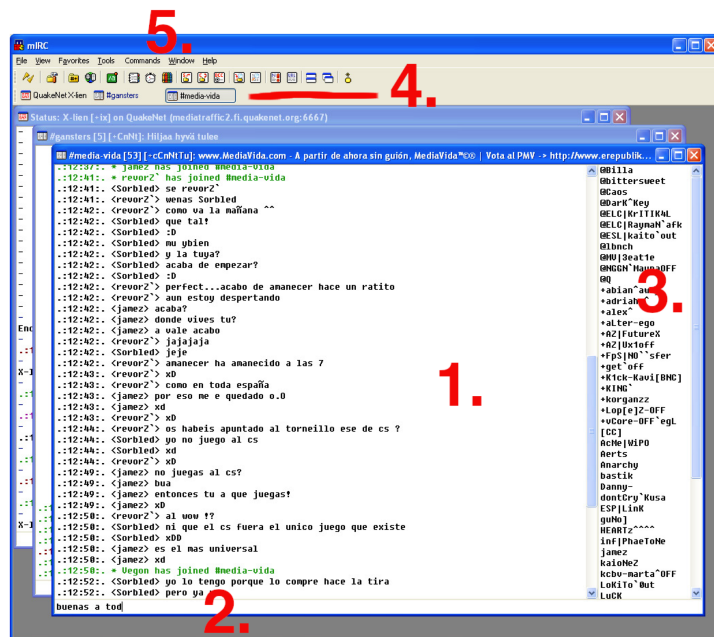


Gráfico 6.1: Pantallazo del mIRC con números indicando los diferentes sectores

En los primeros programas de IRC no fue posible ver los diálogos después de que se habían desaparecido de la pantalla, pero los programas más modernos permiten al usuario pasar la pantalla y leer todo lo que se ha dicho anteriormente hasta cuando el usuario entró en el canal.

En la ventana principal los mensajes de los usuarios vienen precedidos por el apodo del usuario. En mIRC se puede elegir si se antepone también un estampa de reloj (que hemos usado en nuestro estudio), y hay una gran variedad de posibilidades de cambiar los colores, fuentes, signos usados en las estampas o el arreglo de las ventanas por ejemplo.

²⁸ Para MS Windows existen al menos 58 clientes de IRC. (2006)

En Discord el arreglo general es muy parecido al del mIRC, pero con mucho más posibilidades de modificar la apariencia y la accesibilidad, incluso coordinar el programa con lectores de la pantalla para gente con problemas visuales o reducir el contraste y la muestra automática de los GIFs y videos para la gente con sensibilidades a colores y luces brillantes o titilantes. O sea, es posible reducir o quitar las características gráficas hasta un mínimo, al nivel del IRC antiguo. Entonces lo normal es una pantalla llena de avatares coloridos, apodos con todo tipo de fuentes, colores, escudos y emóticonos, GIFs, stickers y videos en bucle en medio del texto etc. En el gráfico 6.2. tenemos un ejemplo de la pantalla de Discord.

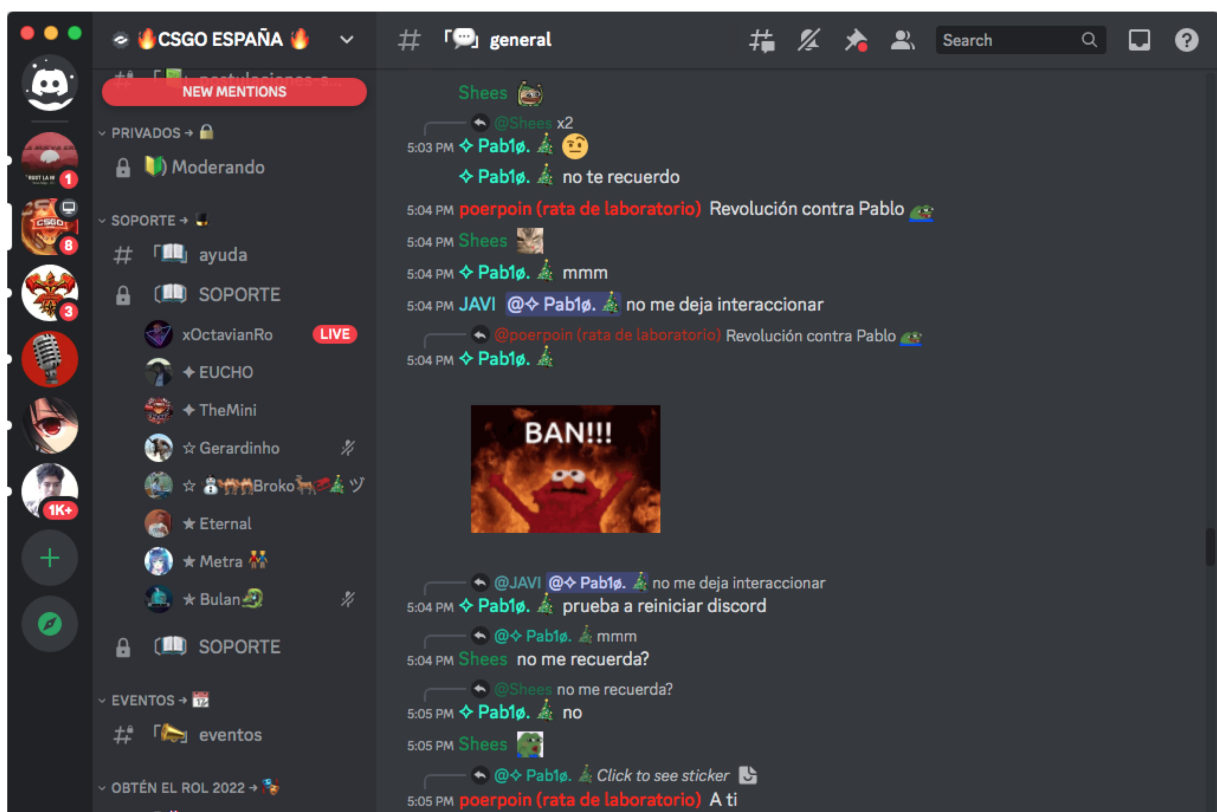


Gráfico 6.2. pantallazo de Discord sin modificar la apariencia.

Este cambio en la apariencia y presentación es muy marcado, hasta que es posible presentar el argumento contra la comparación de estos medios tan distintos. Es verdad que existe todavía canales de IRC para jugadores del Counter-Strike, pero la mayoría ya no los usa. Concluimos entonces, que los rasgos gráficos de los corpus van de la mano con el avance y evolución de las técnicas.

6.2. CARACTERÍSTICAS ORTOGRÁFICAS

Los programas de IRC están mayoritariamente usando el sistema de signos de escritura *ASCII*, pero últimamente se está pasando a *unicode UTF-8* que permite una gama más amplia de símbolos y facilita la conversación en más lenguas del mundo. Las formas comunmente posibles en un texto escrito de enfatizar o destacar una palabra o una sección del texto, como la negrita, interlineado, subrayado y diferentes colores, son casi inexistentes en el IRC, tanto por la rapidez de la conversación y porque no es técnicamente posible en todos los clientes. Entonces aunque sea posible usar por ejemplo la negrita, nunca se sabe si el programa del lector la muestra.

En vez de estos, se usan las mayúsculas y la línea baja, por ejemplo:

```
[17:31] <Maxur> ni_idea
[15:21] <RoDRa> que es IMPOSIBLE
```

Los colores y negrita no son registrados en los archivos del mIRC, por eso no hemos podido analizarlos. En todo caso, en nuestra experiencia era rarísimo usarlos.

El programa Discord apoya la negrita, interlineado y tachado para la énfasis y es posible también citar y convertir un texto a un enlace de hipertexto al escribir. Al igual, el programa da como opción la corrección automática o el marcado de erratas en el texto al escribir y apoya intrínsecamente copiar, cortar y pegar texto de cualquier lugar dentro o fuera del programa. Aunque es posible, no hemos encontrado ningún caso en que se ha usado énfasis en el texto escrito, pero en los apodos sí en abundancia.

En mIRC era muy raro usar la mayúscula en el inicio de la enunciación:

Hemos encontrado solo 4 casos de mayúsculas en el inicio de la enunciación en una muestra de 500 enunciados (2 de estos *Jajajajajaja*). Hemos excluido los nombres, acrónimos y los enunciados escritos todo en mayúsculas (con el bloque de mayúsculas puesta, como si fuera gritando). Los signos de puntuación son también bastante raros, como por ejemplo la coma, punto y el acento. Las preguntas se forman mayoritariamente sin el signo de interrogación en el principio de la frase, sino muchas veces con un solo al final o los dos a la vez. Por ejemplo:

```
[15:25] <OrODeTh^DotA> LOL
[15:25] <OrODeTh^DotA> una¿?
[15:25] <OrODeTh^DotA> dos¿?
[15:31] <PIN-HEAD> subs de prison break?
[15:31] <OrODeTh^DotA> 6k? hola¿?
[15:31] <PIN-HEAD> alguien sabe ande?
```

En Discord, a su vez, muchas veces la ortografía está muy apuesta con mayúsculas, puntuación y oraciones completas. Por ejemplo, la siguiente conversación nos muestra el uso abundante de mayúsculas en el principio de la oración, comas y puntos y otros signos de puntuación, aunque parece que el punto final de la entrada sigue una rareza:

[3:53 AM]Dani: @deleted-role que configuración tiene el comando de mochas crime? Es difícil saber si sale a cuenta si no es transparente
 [4:54 AM]O Bulan☐ : El comando ,crime tiene la misma probabilidad de que te gívee experiencia como te quite
 [4:56 AM]O Bulan☐ : La economía de las mochas esta totalmente balanceada
 [4:56 AM]Dani: La cosa es que he leído en la documentación del bot que te quita de acuerdo a un porcentaje de tu balance, y debería ser todo transparente
 [6:53 AM]G Pab1ø. w : No debería serlo, no solo se puede ganar, a veces también hay que perder
 [6:54 AM]G Pab1ø. w : la próxima abre ticket en ☐ ↯ ☐ayuda y nos preguntas en vez mencionarlos en general xfa
 [6:55 AM]Dani: Estoy totalmente de acuerdo, pero eso no quita que deba ser transparente. Tendremos que saber si es un 50% o un un 80% creo yo
 [6:56 AM]G Pab1ø. w : No te lo puedo decir, únicamente te digo cómo recomendación que no uses ni el crime ni el slut cuando tengas bastantes mochas
 [6:56 AM]G Pab1ø. w : úsalo únicamente cuando no tengas nada, para que no pierdas tanto
 [6:58 AM]Dani: Eso suponía según la documentación de la configuración por defecto, pero nunca se sabe que cambios se han hecho

En algunos casos, entonces, Discord se puede comparar con entradas a foros reflexionadas y editadas. La falta de las mayúsculas al principio de los enunciados puede ser por la rapidez del medio y porque no es necesario distinguir los límites de las oraciones.

6.2.1. ORTOGRAFÍA FONÉTICA

Con esto se refiere al intento de presentar el discurso tal y como se pronunciará de forma oral. En mIRC, hemos encontrado a *no weno* (no bueno), la omisión de la *h*: *ola* (hola), *a* en vez de *ha* y *x* en vez de *ch* o de *es*:

1. [18:07] <dagavi> lo malo es k google abla poco
2. [18:09] <Panch> [18:11] <dagavi> aunk sean gilipolleces
3. [18:09] <dagavi> a k si :D
4. [23:05] <enG|Carranco> no e dixo nada

En los ejemplos 2 y 3 se ha sustituido la palabra *aunque* con *aunk* y *que* con una sola *k*. En Discord pasa lo mismo, pero con menos frecuencia. Hemos encontrado, por ejemplo:

5. [5:52 PM]O Bulan: Aaa weno, messirve
6. [4:29 AM]Edward1: Wenas

7. [2:01 PM]OL-Maito: d q ablas
8. [7:47 PM]euskoiracing: ahora mismo me dice que es elite pues cojo i me salgo de plata 2 asi llevo media vida encontrar alguien de mi rango i no ai forma

Pero no hemos encontrado ningún caso de la sustitución de *ch* ni *es* con *x*. Quizás esta característica no era tan popular y se ha perdido con el tiempo. En el ejemplo 8 se ha sustituido la palabra *y* con una *i* y la palabra *hay* con *ai*, aunque la sustitución de una letra por otra no resulta en un enunciado más corto ni escritura más rápido.

6.2.2. ORTOGRAFÍA COLOQUIAL

Significa la elipsis de algunos fonemas debido a su pronunciación en la cadena hablada. Los ejemplos siguientes lo aclaran: *yasta (ya esta)*, *si es ke el hosting es to bueno* (en vez de *todo*), *aqui tamos :D!!!! (estamos)*, *os a llegado el email d MV?* (*d* en vez de *de*) y *Coño nadie pa mix?* (*pa* en vez de *para*). Ejemplos del Discord:

1. [10:07 PM]PEPINO: a eso ta bn
2. [8:48 PM]N elruiso: cambiate to el pc de paso
3. [10:46 PM]MasterCard: lo ví en tu descripcion y pos aquí toy

En estos ejemplos se ha omitido la sílaba átona de una palabra bisilábica, en (1) *está* se ha convertido a *ta*, en (2) *todo* a *to* y en (3) *estoy* a *toy*.

4. [6:57 PM]N elruiso: mhan pillao
5. [6:06 PM]poerpoin (rata de laboratorio): mejor no opino que me voy pal pozo

En el ejemplo 4 se ha juntado *me han* a *mhan* y en 5 *para el* a *pal*.

6.2.3. ORTOGRAFÍA REGIOLECTAL

De igual manera que con la variación coloquial, no hemos encontrado ejemplos de este tipo en abundancia del español. Los siguientes casos nos aclaran, en todo caso, de lo que estamos hablando: *porke se lo an chivao (chivado)*, *no os an enviao el email?* (en vez de *enviado*) y *lo q hace gracia tolos empanaos inventandose tonterias (tolos en vez de todos y empanaos en vez de empanados)*. Del Discord:

- [2:16 PM]I Gerardinho: que dise la gente
- [11:55 AM]prepucio: No ase grasia

En estos ejemplos, se ha sustituido la *c* con *s* para reflejar la pronunciación.

6.2.4. ORTOGRAFÍA PROSÓDICA

Como hemos visto en el epígrafe 2.2 y 4, la compensación de los canales auditivo y visual es bastante importante en el lenguaje de los chats. Los interlocutores parecen inventar constantemente nuevas formas de expresar énfasis, diferentes sonidos o comunicación no verbal imitándolos con el teclado. Presentamos algunos ejemplos del mIRC:

1. [15:37] <Billa|Away> aaaaaaaaaaaaaaaaaa comer
2. [15:38] * [Xys]RaYa PALIZA A LITUANIA xDDD!!!
3. [16:29] * bownz wenassssssssssssssss
4. [17:00] <overking> MMMMMMMM COMO ME QUIERE MEDIA VIDA
5. [17:02] <overking> sip sip
6. [17:03] <JaNDeR> PERO TIO COMO NO HAY NINGNA ASIATICA JODER
7. [17:04] <JaNDeR> a mi me la suda lo que piense de mi eh
8. [17:09] <JaNDeR> AAJSUajusajuajusaSUjUSjUSjAUSJASUAJSuas
9. [16:55] <RapSol0rZ> friksisisimo

El uso de las mayúsculas se interpreta como si el enunciante fuera gritando (2, 6) o de énfasis extenso (4). En el ejemplo 5 pensamos que es una imitación de beber de un vaso o de una botella, pero no lo podemos saber con seguridad. En el ejemplo 7 <JaNDeR> ha añadido un *eh* en el final de la oración para aclarar sus intenciones y el tono del enunciado.

En Discord se usa mucho menos enunciados enteros en mayúsculas, solo hemos encontrado algunos en una muestra de 1000 enunciados. Por ejemplo:

[10:47 PM]Staley (Makako): OSITA
[10:47 PM]Staley (Makako): LOLLOL

Casi siempre el caso es de risa (*JAJAJAJAJ*) o (*JSJSJSJS*) que se interpreta como *JAJA*.

Otros ejemplos de ortografía prosódica:

[9:31 PM]P̄ R̄ n̄ ÓR̄ : los oross mi ninio
[9:31 PM]N elruiso: si he llegado a carrear platinozzz
[7:59 PM]I ˆ ˆ ↓ MK w > : jooder
[6:33 PM]Toxico: se viene naviiiiiiii suiiiiiiiii
[6:34 PM]Toxico: navii vs vitality
[6:34 PM]Toxico: lo q todos esperabamos
[7:14 PM]Toxico: madre mia 5-7
[7:15 PM]Toxico: menuda folladaaaaaaaa
[7:15 PM]Jæger: y si mi amigo tampoco se ha gastado dinero nunca no lo puedo añadir?
[7:17 PM]I Gerardinho: me lo tomare como un si
[7:17 PM]Toxico: 5-10
[7:17 PM]Toxico: remontadaaaaaa
[7:18 PM]Toxico: de un 4-0 a un 5-10

En estos ejemplos, <Toxico> esta viendo un partido de CS:GO y comentándolo en el canal, como si fuera gritando y así compartiendo la alegría con otros. Pero no está usando mayúsculas, que nos parece interesante. Quizás este también es una manera del pasado, que se considera como comportamiento inadecuada, porque hemos también encontrado ejemplos de otros usuarios comentando el uso de mayúsculas:

[10:58 PM]I ^ ^ ↓ MK ψ > : cuidado las mayus
 [2:26 PM]N Metra ¯ : andate con ojo con las mayus xD

6.2.5. ORTOGRAFÍA INTERLINGÜÍSTICA

Algunos ejemplos del mIRC: *el kierv es un friki* (de la palabra inglesa *freak*), *se bownz q pasa tio* (se refiere a *the*) y *next genereison* (*generation*, refiriendo al serie *Star Trek: the Next Generation*). El apodo del usuario <bownz> (de *Bones*) puede pertenecer a esta categoría igual que ser un ejemplo de ortografía fonética del inglés. Ejemplos del Discord:

1. [6:57 PM]Toxico: chapao baneao y ahora vete al gym
2. [11:27 PM]N elruiso ʒ : ahora sailence plis

En el ejemplo 1 <Toxico> usa el verbo *banear* (del inglés: *to ban*), porque en el español no existe una palabra única para denotar exactamente lo mismo. Se ha recomendado el uso de verbos como *bloquear*, *prohibir* y *restringir*, pero no capturan todo el significado de *banear*. Tendría que ser *bloquear la entrada*, *prohibir el paso*, *restringir el uso del canal*, etc. En el ejemplo 2 <elruiso> usa *sailence* en vez de *silence* y *plis* en vez de *please*.

6.2.6. ORTOGRAFÍA HOMOFÓNICA

Del primer tipo el único caso que hemos encontrado del mIRC fue un préstamo: *que era tu m8?* (del inglés *mate* = compañero). El segundo tipo, que se llama sustitución grafémica, trata de la sustitución de una grafía por otra, un ejemplo sería la sustitución muy común del *qu* con una *k* (Yus, 2001:144):

[15:21] <[Xys]RaYa> el q me baneo

[17:32] <VerzeckR> e usado el buskador pero no va :/
 [17:35] <azukita> se krearia otra web
 [17:35] <azukita> yo kiero ke se kambie ya el estilo de los foros
 [17:35] <overking> aunke la chapen
 [17:36] <azukita> keremos avatares mas grandes
 [16:54] <RapSol0rZ> no lo digas mas over k duele
 [17:07] <azukita> de exo estoy blokeao por una de las suyas

De los ejemplos se puede observar también las siguientes cosas: a veces se sustituye también la *c* con *k* aunque escribir *krearia* con *k* el número de las teclas que tenemos que pulsar es exactamente lo mismo, entonces no se ahorra ni esfuerzo ni tiempo. Mayans (1999)²⁹ explica que este uso puede estar debido a la cultura rebelde de los usuarios jóvenes. Hemos observado en el mIRC también el uso del lenguaje llamado *l337 (leet)*, que significa la sustitución de grafemas con números que los parecen visualmente. El siguiente ejemplo:

[16:13] * vCore|eagLe 5on5 srv ON - CLANES - tam0s d3ntr0s, pr0 l337 Only

se traduce a: *estamos dentro, pro leet only*, o aún más en detalle: *Estoy buscando oponente para un partido de Counter-Strike, tamaño del equipo es 5 jugadores, tenemos un servidor para el partido - sólo se acepta clanes - estamos conectados al servidor, sólo clanes expertos de buena conducta.*

En Discord lo más frecuente es la *k* en vez de *qu* (*ke¿?*, *friki*), o una sola *q* en vez de *que* o *qué* y la utilización fluida de la letra *x* en vez de la palabra *por*. Por ejemplo:

[5:21 PM]JAVI: Si k ese rol de x por tenerlo
 [3:59 PM]N elruiso: pero k dise foka
 [11:46 AM]PEPINO: yo igual x eso perdi 70k
 [10:52 PM]G Pab1ø. w : x el tiempo q fuiste staff

6.3. CARACTERÍSTICAS GRAMATICALES

En primer vistazo, no salta en el ojo ningún tipo de estructura gramatical muy marcada o muy distinto a las conversaciones orales normales. Como hemos visto, los enunciados son muy cortos y no incluyen lenguaje muy complejo sintácticamente. Algunas peculiaridades incluyen la derivación de verbos de algunas palabras inglesas, por ejemplo *banear*, *flamear* y *graffitear* (mIRC) y *boostear* (*boosteo*), *upgradear*, *bypassear* (*bypass*) y *bugueado* (*bugged*) del Discord. El prefijo *super-* se usa mucho en los dos corpus:

²⁹ Joan Mayans (1999): *Género chat. Ensayo antropológico sobre sociedades cibertextuales* (Tesina), Universidad de Barcelona. Citado en Yus, 2001: 144.

[19:15] <LerToS> osea me parece super fuerte
 [22:58] <enG|Carranco> la supercopa de europa
 [9:54 PM]Bulan□ : Super random
 [12:54 AM]poerpoin (rata de laboratorio): Ruso super eficiente :O
 [1:05 PM]N elruiso: super mega nub
 [1:05 PM]poerpoin (rata de laboratorio): no todos somos super pros, haber hay gente buena y gente mala

6.4. CARACTERÍSTICAS LÉXICAS

Hemos dividido este epígrafe en extranjerismos, acrónimos, abreviaciones y truncamientos.

6.4.1. EXTRANJERISMOS

Como era previsible, abundan los anglicismos y las palabras relacionadas con el juego y la informática en general, que mayoritariamente son también anglicismos. En la tabla 6.1. abajo, hemos compilado una muestra de anglicismos encontrados en los dos corpus divididos por corpus y seguidos por una explicación:

mIRC	explicación	Discord	explicación
avatar	en los foros: la imagen en el perfil del usuario	ak	<i>Avtomat Kalashnikova</i> , el arma más usado en el juego
ban	<i>negar el acceso de alguien</i>	awper	<i>Arctic Warfare Police</i> , el usador del arma más potente del juego
clan	un equipo del juego en línea	bro	<i>brother</i> , «tío»
dota	una variación de World of Warcraft	business	<i>negocio</i>
cfg	<i>configuración del juego</i>	clip	extracto
email	<i>correo electrónico</i>	cooldown	<i>templar, entibiar</i>
excess flood	un mensaje de error del IRC hecho un dicho	cpu	Central Processing Unit, UCP, unidad central de proceso
flamear	<i>comportarse agresivamente</i>	cringe	<i>encogerse</i>
flamero	<i>alguien que flamea</i>	easy peacy	easy peasy
el hosting	el hogar de una página web	fload	<i>force load, fuerza del carga</i>
kick	<i>remover un usuario de un canal</i>	flood	inundar la conversación en exceso

el life steal	una acción en un juego	fuck	<i>joder</i>
link	enlace	full rounds	<i>rondas enteras</i>
un log	un archivo de texto	gaming	<i>jugar</i>
LVL	<i>level, nivel</i>	gay	<i>homosexual</i>
mail	<i>correo electrónico</i>	gpu	UPG, unidad de procesamiento de gráficos
mix	un equipo compilado para un solo partido, opuesto de un clan	okey	<i>O.K., vale</i>
nick	<i>apodo o alias</i>	perfect	<i>perfecto</i>
off	<i>fuera de servicio</i>	pick'em	sortida de premios en un juego del servidor
off-line	<i>fuera de servicio</i>	ram	random access memory
offtopic	« <i>andar por las ramas</i> »	skins	pegatinas comerciales dentro del juego
on	<i>en servicio</i>	srry / sorry	perdón, lo siento
post	mensaje en un foro	souvenir	<i>souvenir, regalo</i>
pracc	un partido de práctica, opuesto de oficial	staff	<i>personal</i>
punish	<i>castigar</i>	stalker	<i>acechador</i>
satanic	un rasgo de un juego	supreme	<i>supremo</i>
una screen	<i>screenshot</i> , pantallazo, una imagen capturada de la pantalla	thanks	<i>gracias</i>
server	<i>servidor</i> , un ordenador público a que los jugadores conectan para el partido	ticket	el sistema de ayuda del servidor, «abrir un ticket»
slot	<i>plaza de jugador</i> , p.ej. un servidor normalmente tiene 12 plazas	troll	una persona que intenta causar conflictos o bromea
topic	<i>tema, título</i>	xp	<i>puntos de experiencia</i> (del servidor)
la web	<i>la telaraña mundial</i>		
webhosting	<i>alojamiento web</i>		
webmaster	el autor de la página web		

Tabla 6.1. Algunos anglicismos de los dos corpus.

Las explicaciones son nuestras según el contexto en el corpus.

6.4.2. ACRÓNIMOS

De los acrónimos listados en la tabla 4.2., hemos encontrado en mIRC: GG (1), LOL (82), WTF (3), AFK (14, como anexos del apodo), URL (1), NP (1), OMG (11), THX (14), FAQ (1), ORLY (1), RLY (1). En Discord: GG (307), LOL (185), WTF (152), AFK (20), URL (16), NP (15), OMG (15), BTW (5), THX (5), STFU (4), FAQ (1), IRL (1). Casi todos estaban escritos en minúsculas. Lamentablemente no hemos podido contar la cantidad de contribuciones en Discord, entonces no podemos decir nada sobre su frecuencia.

Otros acrónimos en mIRC: BB = *besos*, ID = (*número de*) *identificación*, BJ ALL = *blowjob all* = *una mamada todos*, CSS (*Counter-Strike Source*, nombre de una otra modificación del juego), CS (*Counter-Strike*), CU (*see you*) y una combinación: wtf lol omg! (*what the fuck laughing out loud oh my god*).

En Discord hemos encontrado, por ejemplo: *kyc* = *cállese* (ka-ye-ce), *klk* = *que es lo que es*, *Nt* = *nice try*, *iddk* = *I don't know* = *no lo sé*, y *sv* (*server / servidor*).

[9:30 PM]P̄ R̄ ñ ÓR̄ : vatee siiuu

En el ejemplo anterior *siiuu* viene del inglés *CU* o *see you*, «*nos vemos*» en español.

6.4.3. ABREVIATURAS

No es costumbre usar un punto después de una abreviación. Ejemplos del Discord:

[10:07 PM]Pakete_123: y cn lo del tistos nau lo haces fasi
 [1:27 AM]poerpoin (rata de laboratorio): Buen noches
 [6:49 PM]Toxico: bueno verda
 [6:41 PM]Toxico: obv csgo mejor q valo

6.4.4. TRUNCAMIENTOS

Los truncamientos que hemos encontrado en mIRC incluyeron *cn* (*con*), *tb* o *tmb* (*también*), *msj* (*mensaje*), *q* (*que*), *inet* (*Internet*), *pracc* (*practice clan war*), *srv* (*servidor*), *esq* (*es que*), *tngo* (*tengo*), *adm* (*administración*), *pa* (*para*), *k* (*que*), *d* (*de*), *vrd* (*verdad*) y *nas* (*buenas*). Hemos notado que es muy normal truncar una palabra larga después de mencionarla por primera vez. Algunos ejemplos del Discord incluyeron: *algn* (*alguien*), *wasap* (*Whatsapp*) y *tmb* (*también*).

6.5. CARACTERÍSTICAS DISCURSIVAS

La diferencia entre los dos corpus, o al menos en compilarlos, lo que sí es algo nuevo en Discord, son las reglas y el sistema de la entrada, en que había que verificar en muchos pasos diferentes que uno no es un robot o intenta entrar sin leer las reglas y firmar que las va a seguir fielmente. O al menos entender las consecuencias si no. Por eso, pensamos que la interacción es mucho más sofisticada, controlada, cortés y recíproca.

En mIRC, el arreglo cronológico de mensajes significa entonces que todos los diversos hilos de conversación están yuxtapuestos y forman secuencias que están entretejidos y, de esta manera, crean un texto multidimensional. Para un principiante puede parecer como un guión de teatro en que las réplicas están desordenados (Werry, 1996: 51). Un ejemplo:

```
[17:12] <Billa> pronto
[17:12] <Billa> pero
[17:12] <Billa> no
[17:12] <Billa> sabría
[17:12] <Billa> decirte
[17:12] <RapSol0rZ> vale
[17:12] <overking> el siguiente k venga con la pregunta
[17:12] <RapSol0rZ> para
[17:12] <JaNDeR> Me comentan que Eristoff ha tenido una descarga
[17:12] <Billa> cuando :)
[17:12] <RapSol0rZ> ya
[17:12] <overking> le meto un ban yo mismo
[17:12] <VerzeckR> k se nota mil
[17:12] <VerzeckR> k esta off
```

En el ejemplo hay un diálogo y tres monólogos sobre el mismo tema. <Billa> contesta a <RapSol0rZ> sobre cuando será en servicio nuevamente la página web, y <RapSol0rZ> le cumple la frase y contesta. <overking> y <VerzeckR> comentan el hecho de que muchos usuarios que entran en el canal preguntan sobre la página de web aunque toda la información está visible en el título del canal. Muchas veces los usuarios anteponen o mencionan el apodo del usuario a quien su mensaje está dirigido, este viene apoyado por el sistema de manera que se puede escribir sólo el primer signo del apodo y pulsar el tabulador que luego completa el apodo. Sólo funciona con los apodos de los usuarios que están dentro del mismo canal. Algunos ejemplos:

```
[15:24] <Billa> OleMoudi, ha sido bastísimo
[15:24] <Billa> xDDDDDD
...
[15:24] <MV|3eat1e[o2]> hablas de RepuWoman
...
```

[15:25] <Billa> no MV|3eat1e[o2], hablo del dota
 [15:26] <Maxur> orodeth^Dota
 [15:26] <Billa> cuando viene toda la gang
 [15:26] <Maxur> que nombre tan fea
 ...
 [16:12] <EnDeEsgue> `7thSky`HyBaN JAJAJAJAJ buenisima
 [16:12] <`7thSky`HyBaN> xd

En nuestra observación, Discord se usa hoy en día cómo si fuera una combinación de los foros antiguos (BBS) y el IRC. Esto porque de vez en cuando hay charla muy vigorosa en que los participantes están presentes a la misma vez y contestan a los enunciados muy rápido, pero la realidad es que la mayoría del tiempo no están en el canal presentes y el fluido del texto es muy lento, o sea, nuevos comentarios aparecen después de minutos o horas, no segundos. También es posible citar un enunciado anterior e incluirlo en el principio del aporte, igual que en los foros. En el gráfico 5.7. hemos incluido un ejemplo de esta característica.

8:30 PM **@Dani** No sea que lo lea antes JAJAJJAA
 8:30 PM **Edward1** siempre me dicen porque no estare callado. Tienen razon. 🤔 (edited)
 8:34 PM **Dani** No me ofende que la gente meta dinero a skins porque no tengo pasta, tengo dinero de sobra para un buen inventario. Pero me hace gracia la gente que compra skins pa presumir y luego alardean de que invierten como si fuesen Warren Buffett 😂 (edited)
 8:37 PM **@Dani** No me ofende que la gente meta dinero a skins porque no tengo pasta, tengo dinero de sobra para un buen inventari...
 8:37 PM **Edward1** solo dije que por ahora ni tan mal. Pero.. vale.
 8:38 PM **Dani** Yo no dije que me estuviera refiriendo a ti en particular
Dani Pero como te has puesto a poner y borrar mensajes pues te lo explico
 8:39 PM **Edward1** Por lo menos, es lo que me parece. A mi.
 8:39 PM **Edward1** Perfect. Para no discutir y perder tiempo, lo borro y listo. Siempre hago asi.
 8:40 PM **Dani** Ya veo ya, te pones a borrar y borras hasta el Twitter del perfil
Dani Ni que la gente vea nada tuyo, ya
Dani Pero flamear a alguien que pone un mensaje de coña y luego ponerlo todo en privado es bastante extraño, la verdad
 8:47 PM **@Dani** Pero flamear a alguien que pone un mensaje de coña y luego ponerlo todo en privado es bastante extraño, la verdad
 8:47 PM **Edward1** "Os seguís gastando dinero en skins en 2022?" coña coña.. sera que me aburren esas coñas.
Edward1 Prefiero la de "Las pegatinas no añaden valor al propio valor que tenga el arma"
Edward1 esa si.
 8:49 PM **Dani** Alguna gente se ofende con chistes homófobos, otros con machistas, otros con racistas
Dani No sabía que las skins fuera tu fibra sensible, perdona
Dani Prometo no continuar siendo skinofobo, no quiero arruinarte el día
 8:49 PM **@Dani** No sabía que las skins fuera tu fibra sensible, perdona
 8:49 PM **Edward1** que va, sera el tiempo. El cambio de hora

Gráfico 6.7. Ejemplos de citación en Discord

En el ejemplo <Edward1> y <Dani> están conversando, y, pensamos que para evitar que un enunciado de alguien otro separe su enunciado de a que están contestando, citan lo que ha dicho el otro para tener claro la cadena. Especialmente porque están escribiendo enunciados bastante largos y siempre existe la posibilidad de que alguien entre en el medio. En el IRC todo el texto es seguido uno detrás del otro y no es posible citar, solo copiar lo que se ha dicho antes, entonces existían casi siempre muchas capas de diferentes conversaciones y el usuario tenía que deducir por si mismo quién estaba hablando con quién.

6.5.1. EMOTICONOS, GIFS Y STICKERS

En el corpus del 2006 hemos encontrado un enlace a un GIF, 71 para JPG, 11 para PNG, 1 para JPEG. En el corpus de 2022 en Discord hemos encontrado 776 GIFs y un número incalculable de emóticónos animados, que se llaman *stickers*, mayoritariamente en forma de un GIF, lo que muestra qué importantes son en los chats. En Discord hemos encontrado una gran cantidad de GIFs de gatos como una categoría abundante. En el gráfico 6.8. abajo dos pantallazos, primero de un sticker, donde el emoticóno «se hace polvo» y segundo de un GIF de un gato «besando» a la cámara.



Gráfico 6.8: Pantallazos de un *sticker* (un emoticóno animado) y de un GIF (un cuadro de la serie).

En nuestra experiencia, en Discord se usa los emóticónos, GIFs y stickers como partes de la conversación, para mostrar sentimientos o reacciones a lo que se ha dicho textualmente. Por ejemplo, es normal añadir un GIF cariñoso al saludar a un amigo bueno o mostrar sentimientos negativos de una manera más sofisticada con un GIF o sticker humorístico pero a la vez exigente o poderoso, por ejemplo. También es parte normal de la conversación de vez en cuando hacer un *flood* humorístico de emóticónos o GIFs por ejemplo, para mostrar que

uno está aburriéndose, alegre, chistoso, etc. Un ejemplo se puede ver en el gráfico 6.2. con <poerpoin (rata de laboratorio)> y <❖ Pab1ø.>.

En Discord, es posible elegir de las opciones que el programa convierta un emóticamente escrito con la tecla (por ejemplo un :)) automáticamente a un imagen correspondiente, entonces no sabemos si los usuarios han usado el listado de emóticamente o si los han escrito directamente en el texto. Unos ejemplos del uso de emóticamente en el formato de imágenes:

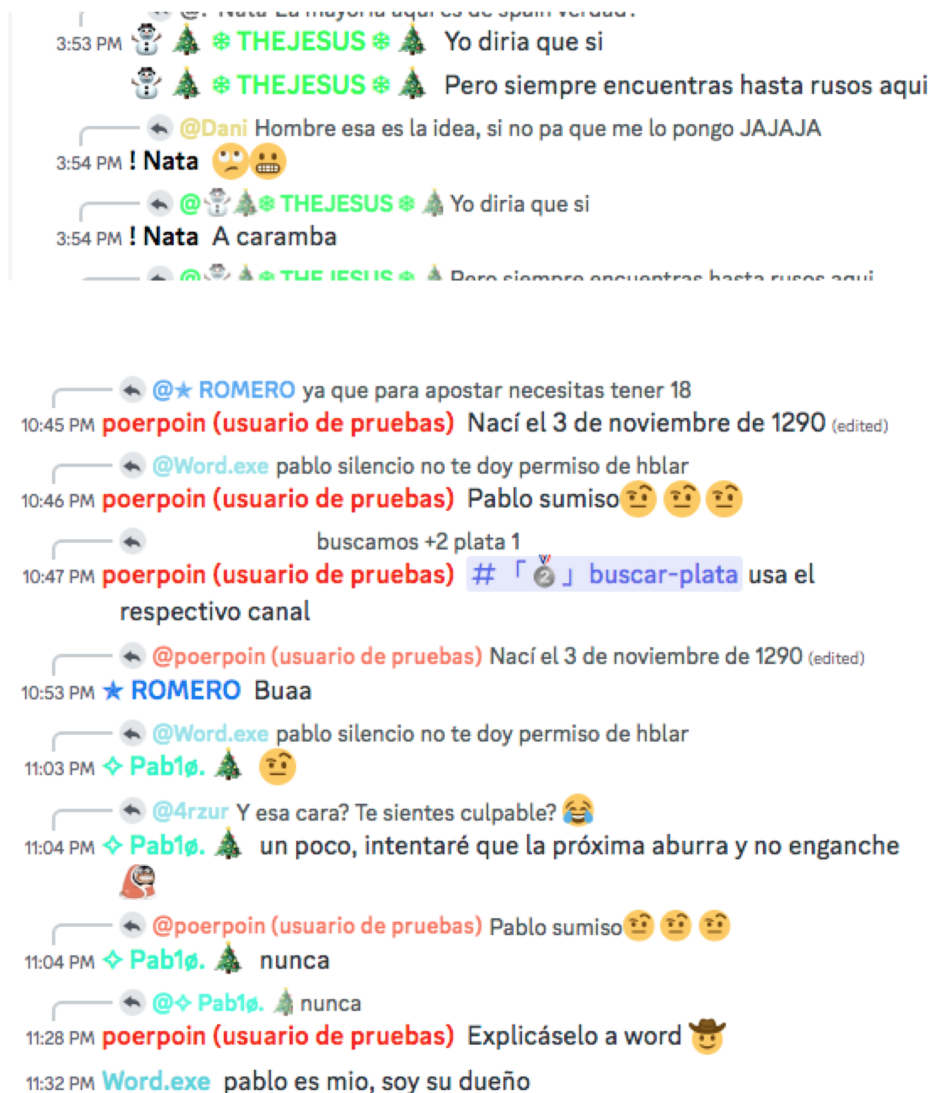


Gráfico 6.9. Uso de emóticamente en la conversación de un chat.

Dejamos el análisis aquí aunque sea posible escribir un libro entero de los descubrimientos.

6.5.2. ACOTACIONES ICÓNICAS

No hemos encontrado ningún caso de acotaciones icónicas en los dos corpus (1000 enunciados en Discord y más de 5000 en mIRC). Parece que se usa más en canales de ocio, donde la conversación es la meta en sí y no tanto la mediación de información. En todo caso, en mIRC se usa el comando */me* para saludar, despedir, buscar partido o destacar el enunciado del resto, por ejemplo preguntar algo de todos. Unos ejemplos:

```
[23:44] * Korso PUTAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
[23:54] * Atheist bye
[00:09] * villodRe[aWaY] chao :*****
[00:09] * Nemesio vendo cuentas de mv 50 precio salida
[00:46] * vCore|eagLe is away (Me voy nen@s, suerte)
[02:35] * azukita alguien entiende de las hyosung?
[05:56] * azukita #goflames para los grandisimos hijos de puta
[14:11] * azukita a comer
[15:39] * ANDREz`` todas putas
[15:57] * winstonn FOROS LOKA DOOOOWNNN BYYYY #goflames !!!!!
[16:11] * miSko hi all
```

7. CONCLUSIONES

Hemos estudiado dos corpus de dos diferentes grupos de charla, de comunidades similares pero separados por 16 años de tiempo, como una variedad lingüística analizando las diferentes características propias que poseen. Hemos visto que sus características incluyen algunas peculiaridades incomparables a otras formas de discurso, como por ejemplo el desorden, rapidez y brevedad de los enunciados en el corpus del 2006. Originarios pero ya no exclusivos a los *chats* son también los emoticonos para compensar la ausencia del canal visual, y desde que los permitía el medio, abundan los GIFs y stickers. La difusión abundante de los anglicismos en el español actual tiene su origen en el lenguaje técnico de la CMO. La abreviación de las palabras por motivos de velocidad y los acrónimos son un atributo clave.

Comparando los dos corpus, hemos notado, que aunque mantiene muchas de las mismas características de los años anteriores, el lenguaje usado en el chat en 2022 es más controlado, pulido, completo y regulado. Por esta razón se ha cumplido nuestra hipótesis del cambio de cultura en los grupos de charla, del ambiente novedoso y sin control al de una conversación como cualquiera en el mundo presente.

Aunque creemos que es imposible captar, cortar en trozos y analizar un lenguaje tan vivo y en transformación constante como él de los *chats*, sería, por ejemplo, interesante

profundizar todo lo que hemos tocado y estudiar los *chats* mejor en cuanto a su posición entre la lengua escrita y hablada, entender mejor cuáles son los factores que influyen en la formación de la *netiqueta*, cómo interpretan los interlocutores los enunciados en más detalle, etc. Las limitaciones de este trabajo nos ha forzado a dejar el análisis al nivel superficial de todos los rasgos.

«All varieties of language must be celebrated, for each contributes a dimension to the rich mosaic of expressive effects that constitutes a language» (Crystal, 2001: 79).

BIBLIOGRAFÍA

- Androutsopoulos, Jannis K. (2000): «Non-standard spellings in media texts: The case of German fanzines», *Journal of Sociolinguistics*, 4, 4, pp. 514-533
[https://jannisandroutsopoulos.files.wordpress.com/2009/12/jos_4-4_fanzines.pdf] (4.12.2022)
- Colot, Milena y Nancy Belmore (1996): «Electronic Language: A New Variety of English» en Herring (ed.) (1996a): *Computer-mediated communication: linguistic, social and cross-cultural perspectives*, Benjamin, Amsterdam. pp. 14-28.
- Crystal, David (2001): «Language and the Internet», Cambridge University Press, Cambridge.
- Danet, Brenda, Lucia Ruedenberg-Wright y Yehudit Rosenbaum-Tamari (1997): «"Hmmm...Where's that smoke coming from?" Writing, play and performance on Internet Relay Chat», *Journal of Computer-Mediated Communication*, 2 (4).
[<https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00195.x>] (16.1.2023)
- Herring, Susan C. (ed.) (1996a): «Computer-mediated communication: linguistic, social and cross-cultural perspectives», Benjamin, Amsterdam.
- Miltner, Kate M. y Tim Highfield (2017): «Never Gonna GIF You Up: Analyzing the Cultural Significance of the Animated GIF», *SAGE Journals*,
[<https://doi.org/10.1177/2056305117725223>] (27.10.2022)
- Péter, Gélleri (1998): *The IRC Vernacular. A Linguistic Analysis of Internet Relay Chat* (Tesis), [<https://gelleri.weebly.com/the-irc-vernacular.html>] (12.12.2022).
- Sampedro Losada, Pedro José (2000): *Anglicismos, barbarismos, neologismos y «falsos amigos» en el lenguaje informático*, Grupo de Lengua e Informática de ATI.
[<http://www.ati.es/gt/lengua-informatica/externos/sampedr1.html>], (13.12.2022).
- Ulanoff L. (2016): «The secret history of the GIF», Mashable.
[<http://mashable.com/2016/08/10/history-of-the-gif/#UgkIE3E17sqa>] (27.10.2022)

- Werry, Christopher C. (1996): «Linguistic and interactional features of Internet Relay Chat», en Herring (ed.) (1996a): *Computer-mediated communication: linguistic, social and cross-cultural perspectives*, Benjamin, Amsterdam. 47-64.
- Yus, Francisco (2001): «Ciberpragmática: El uso del lenguaje en Internet», Ariel Lingüística, Barcelona

APÉNDICE 1: MUESTRA DEL GRUPO DE CHARLA #MEDIA-VIDA, QUAKENET

IRC NETWORK

[17:02] <azukita> el jander es dios
 [17:02] <azukita> no?
 [17:02] <RapSol0rZ> no es por na pero eso no lo habia oido nunca xd
 [17:02] <JaNDeR> RapSol0rZ no ?
 [17:02] <overking> sip sip
 [17:02] <JaNDeR> pues que raro xd
 [17:02] <overking> si lo pone
 [17:02] <overking> bastante
 [17:02] <overking> xDD
 [17:03] <overking> no tan exagerado
 [17:03] <RapSol0rZ> estube de vacaciones en francia y sin inet
 [17:03] <overking> pero si unas cuantas veces al mes xDDD
 [17:03] <JaNDeR> y lo de
 [17:03] <azukita> pues jander tiene toda la puta razon
 [17:03] <azukita> xD
 [17:03] <JaNDeR> Las top 100 de FHM
 [17:03] <JaNDeR> y sale
 [17:03] <JaNDeR> PERO TIO COMO NO HAY NINGNA ASIATICA JODER
 [17:03] <JaNDeR> Con lo buenas uqe estan
 [17:03] <JaNDeR> es que yo creo que me se toda su vida
 [17:03] <JaNDeR> y sus gustos
 [17:03] <azukita> JAJAJAJAJAJAJA
 [17:03] <JaNDeR> solo de leerlo los post
 [17:03] <azukita> ya ves
 [17:03] <azukita> AJAJ
 [17:03] <JaNDeR> Mira ahi viene
 [17:03] <JaNDeR> flipa
 [17:04] <JaNDeR> que pena que no me leyera
 [17:04] <overking> XD
 [17:04] <overking> copiaselo
 [17:04] <overking> xd
 [17:04] <JaNDeR> si vaya
 [17:04] <JaNDeR> excess flood
 [17:04] <overking> en privado xDD
 [17:04] <overking> no tengas miedo ahora
 [17:04] <overking> xd
 [17:04] <JaNDeR> ya se lo tengo dicho en los foros xd
 [17:04] <JaNDeR> a mi me la suda lo que piense de mi eh
 [17:04] <RapSol0rZ> te enviara a su ejercito
 [17:05] <JaNDeR> ah esa otra buena
 [17:05] <JaNDeR> cuando vino a media-vida
 [17:05] <JaNDeR> siempre ponía
 [17:05] <JaNDeR> Mirad mi perfil y decidme a quien es el siguiente que bombardeare

[17:05] <RapSol0rZ> enfin
[17:05] <overking> XDD
[17:05] <overking> saludos desde washington xD
[17:05] <azukita> a venido
[17:05] <overking> otra mas....
[17:05] <JaNDeR> ya xdd
[17:05] <azukita> porke se lo an chivao
[17:05] <azukita> xD
[17:05] <overking> dejalo
[17:05] <overking> a mi no me cae excesivamente mal
[17:05] <overking> xDD
[17:05] <RapSol0rZ> flamear es facil, hacerlo bien es dificil
[17:05] <overking> los hay k me caen bastante peor xD
[17:05] <JaNDeR> no si ya
[17:06] * n2L-CHeLiK 5on5 server ON! clanes :S
[17:06] <JaNDeR> si parece buen tio
[17:06] <JaNDeR> pero es que cada vez que lo leo
[17:06] <JaNDeR> se repite 300 veces
[17:06] <JaNDeR> y me cansa
[17:06] <overking> pero esque la gente fuerza para parecer famosa
[17:06] <overking> xD
[17:06] <JaNDeR> pon algo nuevo renuevate o yo que se
[17:06] <overking> van a la gracia facil xD
[17:06] <JaNDeR> No
[17:06] <overking> y no todo el mundo vale
[17:06] <JaNDeR> van donde tira el primero
[17:06] <overking> yo no valgo
[17:06] <JaNDeR> es como lo de Tott1
[17:06] <overking> y no lo ago xD
[17:06] <JaNDeR> tott1 la mitad no sabia lo que pasaba en el foro de deportes
[17:06] <overking> para kedar mal no posteo
[17:06] <JaNDeR> pero vaya, ahora todo el mundo lo odia
[17:07] <bownz> yo si lo sabia
[17:07] <azukita> tott1 nunca a sido muy kerido
[17:07] <bownz> y bien que me partia la polla con sus comentarios
[17:07] <overking> yo discuti con el un par de veces en @hogar
[17:07] <azukita> yo tambien lo sabia lo ke pasaba
[17:07] <azukita> de exo estoy bloqueao por una de las tuyas
[17:07] <bownz> tott1 en el foro de deportes era dios
[17:07] <azukita> xD
[17:07] <overking> pero lo de deportes no lo i nunca
[17:07] <JaNDeR> tott1 la armaba mucho en el foro de deportes
[17:07] <azukita> joder ke si la armaba
[17:07] <enG|Carranco> si
[17:07] <overking> ya me han dicho ya
[17:07] <enG|Carranco> una JÀRTA
[17:07] <bownz> ronaldinho es un producto de nike
[17:07] <bownz> balboa se mea en messi

[17:07] <enG|Carranco> por cierto, alguien sabe que a pasao con la web ?
[17:07] <bownz> ajaja de to
[17:07] <azukita> lo de balboa
[17:07] <azukita> fue la polla
[17:08] <azukita> eso lo dije en mv.rondo
[17:08] <azukita> xDDD
[17:08] * RapSol0rZ Gente para mix rapido que tengo ganas
[17:08] <JaNDeR> xdd
[17:08] <azukita> enG|Carranco ke se a kaido y stara off temporalmente
[17:08] <overking> has navidad
[17:08] <overking> hasta navidad
[17:08] <JaNDeR> Mira
[17:08] <RapSol0rZ> over no seas cruel
[17:08] <enG|Carranco> xDD
[17:08] <JaNDeR> Eisenfaust
[17:08] <Eristoff> la estoy arreglando joder
[17:08] <JaNDeR> os suena ?
[17:08] <enG|Carranco> yaya
[17:08] <azukita> se comenta ke villa a vendido la web por tabaco
[17:08] <Eristoff> pero se me da fatal esto de pelar cables
[17:08] <enG|Carranco> ya te veo a ti Eristoff
[17:08] <azukita> Billa
[17:08] <RapSol0rZ> Eristoff ha hablado
[17:08] <enG|Carranco> arreglando MV
[17:08] <enG|Carranco> JAJAJAJAJ
[17:08] <enG|Carranco> XDDDDDDDD
[17:08] <overking> XD
[17:08] <JaNDeR> Ese flamea cn un estilo flipante
[17:09] <Eristoff> Einsenfaust?
[17:09] <overking> es tu idolo o k?
[17:09] <Eristoff> nah
[17:09] <azukita> para el puto amo
[17:09] <Eristoff> no te creas
[17:09] <JaNDeR> No es mi idolo
[17:09] <Eristoff> xD
[17:09] <JaNDeR> pero me gusta mucho como flamea
[17:09] <azukita> siempre sera
[17:09] <overking> casate con el o algo....
[17:09] <azukita> venadepene
[17:09] <overking> a mi tb
[17:09] <overking> xD
[17:09] <azukita> venadepene>all
[17:09] <JaNDeR> azukita venadepene
[17:09] <JaNDeR> era
[17:09] <overking> como se mete con los pijos sobre todo
[17:09] <JaNDeR> AAJSUajusajuajsujaSUjUSjUSjausjAUSJASUAJSuas
[17:09] <JaNDeR> y punto
[17:09] <JaNDeR> lo conocias por su risa

[17:09] <Eristoff> ese es djb010
[17:09] <JaNDeR> pero a la hora de flamear y montar bulla
[17:09] <overking> y heaton?
[17:09] <JaNDeR> yo es de uno que lo quemaba y lo tenia totalmente domado
[17:09] <overking> k fue de el
[17:09] <RapSol0rZ> ni idea
[17:10] <JaNDeR> *se de uno
[17:10] <JaNDeR> perdon xd
[17:10] <Billa> dime azukita
[17:10] <azukita> ke me han comentao
[17:10] <azukita> ke as vendido mv
[17:10] <azukita> para tabaco
[17:10] <RapSol0rZ> ajajaj
[17:10] <azukita> :/
[17:10] <Eristoff> Billa diles quien es el mejor flamero de la historia
[17:10] <Billa> eh.....
[17:10] <Eristoff> y luego banealos
[17:10] <overking> XD
[17:10] <Billa> dichoso
[17:10] <Billa> nsnc
[17:10] <JaNDeR> xDDDDDD
[17:10] <JaNDeR> Esdrumuda me gustaba tambien xd
[17:10] <Eristoff> no me esperaba mas de ti...
[17:11] <Billa> hmmm.....
[17:11] <overking> ahora solo hay post de amor
[17:11] <Billa> Eristoff, es que yo no puedo decir que eres el mejor flamero
[17:11] <Billa> porque eres mod
[17:11] <overking> y el cacike de billa chapandome posts...
[17:11] <Eristoff> yo no soy el mejor flamero
[17:11] <Eristoff> yo soy mod
[17:11] <Eristoff> y como tal no puedo
[17:11] <RapSol0rZ> mod flamero
[17:11] <Billa> overking, disfruto borrándote las respuestas
[17:11] <Billa> y chapando hilos
[17:11] <overking> lo se
[17:11] <Billa> en serio
[17:11] <overking> te pone cachondo
[17:11] <overking> y si son mios mas
[17:11] <JaNDeR> mas que fumar en pipa
[17:11] <overking> y son mios metiendome con los maricones
[17:11] <overking> la gozas
[17:11] <RapSol0rZ> ultimamente borrais muchos post ¬¬
[17:11] <Billa> no
[17:11] <Billa> lo de la pipa es insuperable
[17:11] <Billa> xD
[17:12] <overking> xD
[17:12] <VerzeckR> cuando
[17:12] <VerzeckR> va a estar

[17:12] <VerzeckR> la web :(
[17:12] <JaNDeR> ninca
[17:12] <Billa> supongo
[17:12] <Billa> que
[17:12] <overking> XD
[17:12] <Billa> pronto
[17:12] <Billa> pero
[17:12] <Billa> no
[17:12] <Billa> sabría
[17:12] <Billa> decirte
[17:12] <RapSol0rZ> vale
[17:12] <overking> el siguiente k venga con la pregunta
[17:12] <RapSol0rZ> para
[17:12] <JaNDeR> Me comentan que Eristoff ha tenido una descarga
[17:12] <Billa> cuando :|
[17:12] <RapSol0rZ> ya
[17:12] <overking> le meto un ban yo mismo
[17:12] <VerzeckR> k se nota mil
[17:12] <VerzeckR> k esta off
[17:12] <VerzeckR> !
[17:12] <VerzeckR> y encima no puedo jugar k tngo 400 d ping
[17:12] <VerzeckR> ya m dira!
[17:12] <BoinaVerde_off> sera por webs... xd
[17:12] <overking> hoy igual es el dia idoneo para salir a la calle xDDD
[17:12] <JaNDeR> Yo flipo, no usais el buscador ni leeis los topic
[17:12] <JaNDeR> Web offline temporalmente
[17:12] <RapSol0rZ> overking cuando estara la web on? que parece que sabes de esto
[17:12] <overking> o no VerzeckR?
[17:12] <overking> xd
[17:12] <BoinaVerde_off> overking xDDD
[17:13] <overking> yo k co;o voy a saber xDD
[17:13] <VerzeckR> lluevbe :(

APÉNDICE 2: MUESTRA DEL GRUPO DE CHARLA #GENERAL EN COMUNIDAD, SERVIDOR CS:GO ESPAÑA EN DISCORD.

Por razones de conservar espacio, no se incluyen la mayoría de las imágenes, las citas de mensajes previas ni los avatares. Se ha omitido partes por contener casi exclusivamente imágenes o mensajes con videos de BOTs instruccionales.

[8:27 PM]poerpoin (rata de laboratorio): @joakito tienes canales para buscar a gente dependiendo de tu rango

[8:30 PM]Edward1: siempre me dicen porque no estare callado. Tienen razon. :di7Cute:

[8:34 PM]Dani: No me ofende que la gente meta dinero a skins porque no tengo pasta, tengo dinero de sobra para un buen inventario. Pero me hace gracia la gente que compra skins pa presumir y luego alardean de que invierten como si fuesen Warren Buffett ğ

[8:37 PM]Edward1: solo dije que por ahora ni tan mal. Pero.. vale.

[8:38 PM]Dani: Yo no dije que me estuviera refiriendo a ti en particular

[8:38 PM]Dani: Pero como te has puesto a poner y borrar mensajes pues te lo explico

[8:39 PM]Edward1: Por lo menos, es lo que me parece. A mi.

[8:39 PM]Edward1: Perfect. Para no discutir y perder tiempo, lo borro y listo. Siempre hago asi.

[8:40 PM]Dani: Ya veo ya, te pones a borrar y borras hasta el Twitter del perfil

[8:45 PM]Dani: Ni que la gente vea nada tuyo, ya

[8:45 PM]Dani: Pero flamear a alguien que pone un mensaje de coña y luego ponerlo todo en privado es bastante extraño, la verdad

[8:47 PM]Edward1: "Os seguís gastando dinero en skins en 2022?" coña coña.. sera que me aburren esas coñas.

[8:47 PM]Edward1: Prefiero la de "Las pegatinas no añaden valor al propio valor que tenga el arma"

[8:47 PM]Edward1: esa si.

[8:49 PM]Dani: Alguna gente se ofende con chistes homófobos, otros con machistas, otros con racistas

[8:49 PM]Dani: No sabía que las skins fuera tu fibra sensible, perdona

[8:49 PM]Dani: Prometo no continuar siendo skinofobo, no quiero arruinarte el día

[8:49 PM]Edward1: que va, sera el tiempo. El cambio de hora

[8:49 PM]Edward1: o los genes. 50-50

[8:50 PM]Dani: La segunda opción es muy posible la verdad

[8:50 PM]Edward1: Gallegos. Es lo que hay.

[8:50 PM]Dani: Ah por gallego lo dices

[8:50 PM]Dani: Na, hay gallegos con sentido del humor

[8:50 PM]Edward1: Depende del dia.

[8:51 PM]Dani: Y también hay gallegos negros, gallegos gordos, gallegos guapos y gallegos autistas

[8:51 PM]Edward1: hala...

[8:51 PM]Dani: Hay de todo, no creo que sea un tema autonómico

[8:52 PM]Edward1: que va, espero la proxima vez estar de buenas. Si soy un coñas, Special One for the win

[8:53 PM]Dani: No no, si yo no estoy ofendido en absoluto

[8:54 PM]Dani: Es más reacción a un comportamiento extraño/sospechoso que otra cosa

[9:05 PM]joakito: creo que me estoy metiendo en una conversación complicada pero... alguien sabe porque no puedo hablar por los canales jaskdjs

[9:07 PM]Dani: AJajajaja has aceptado las reglas y todo? Creo que hay un cooldown al unirte que tienes que esperar

[9:07 PM]Dani: Para evitar spam y esas cosas

[9:07 PM]> ψ d THEJESUS d ψ : Ugu

[9:07 PM]> ψ d THEJESUS d ψ : XD

[9:08 PM]joakito: sisi acepte todo pero ya entre hace unos días, quizás una semana

[9:08 PM]joakito: y como solo me pasa en el sv, no se quería saber si era algo normal o eso

[9:10 PM]Dani: Que raro, donde no puedes hablar, en ningún canal de voz?

[9:10 PM]Dani: Puede que te hayan muteado si has sido tóxico o algo, has llegado a poder hablar en algún momento?

[9:10 PM]Dani: Abre ticket en ĩ ayuda si no

[9:13 PM]joakito: nop, nunca entre a ningún canal hasta hoy que lo estoy intentando jsjdsd

[9:13 PM]joakito: ok gracias

[9:14 PM]Dani: Hay mucho staff activo ahora mismo así que te atenderán rapido

[9:14 PM]Dani: Prueba ahora que acabas de subir a nivel 1

[9:16 PM]poerpoin (rata de laboratorio):

[9:16 PM]poerpoin (rata de laboratorio): XD

[9:22 PM]> ψ d THEJESUS d ψ :

[9:22 PM]> ψ d THEJESUS d ψ : XD

[9:22 PM]joakito: ya pude :DD

[9:22 PM]joakito: no se si fue por eso

[9:33 PM]Dani: Es posible

[9:46 PM]poerpoin (rata de laboratorio):

[9:47 PM]poerpoin (rata de laboratorio): XD

[10:09 PM]Munic Vuitton: Hola

[10:09 PM]Munic Vuitton: alguien me habla en privado que tenga cs premiun

[10:10 PM]Dani: Que es CS premium

[10:11 PM]Dani: Han sacado CS nuevo y no me he enterado?

[10:13 PM]> ψ d THEJESUS d ψ :

[10:13 PM]> ψ d THEJESUS d ψ : XD

[10:15 PM]Dani: El ciclo infinito de XP con los xds

[10:16 PM]Dani: Normal que estéis en supreme ĝ

[10:48 PM]> ψ d THEJESUS d ψ : XD

[10:59 PM]poerpoin (rata de laboratorio):

[10:59 PM]poerpoin (rata de laboratorio): XD

[11:29 PM]Samueloco2000: pickem acertado papus

[11:30 PM]Samueloco2000: easy peacy

[11:45 PM]> ψ d THEJESUS d ψ :

[11:45 PM]> ψ d THEJESUS d ψ : XD

[...]

[12:08 AM]^^keyty^^cat: okey gracias

[12:25 AM]poerpoin (rata de laboratorio): Bulan siendo efectivo

[12:25 AM]poerpoin (rata de laboratorio): :wtf:

[12:25 AM]poerpoin (rata de laboratorio): Image

[12:26 AM]poerpoin (rata de laboratorio): @G Pab1ø. buenos gustos

[12:26 AM]N elruiso: apaga tú, kennedy
[12:26 AM]poerpoin (rata de laboratorio):
[12:26 AM]poerpoin (rata de laboratorio): XDNT
[12:26 AM]› w d THEJESUS d w : DEN'T
[12:31 AM]G Pab1ø.: Gracias !
[12:43 AM]O Bulan□ : Bulan siendo bulan
[1:35 AM]poerpoin (rata de laboratorio): No
[1:35 AM]poerpoin (rata de laboratorio): Bua, me acabo de terminar de leer un libro para un examen de lengua y los personajes son tremendos norteños XD
[1:47 AM]amv.ara: alguien que quiera entrar a jugar ?? estare en plata 5 por que el 4 esta ocupado xd
[1:47 AM]amv.ara: :,v
[1:52 AM]N elruiso: □ j □ buscar-plata utilice los respectivos canales
[1:52 AM]Toxico: siri pon la mesa
[1:52 AM]^^keyty^^cat: busco grupo soy nuevo y estoy creciendo mi inventario
[1:52 AM]amv.ara: SAJKP-KNPG
[1:53 AM]Toxico: nada q ver ⇒
[1:53 AM]^^keyty^^cat: si que ver ⇒
[1:53 AM]N elruiso: alexa a su servicio, creo que se ha equivocado de nombre
[1:54 AM]N elruiso: buscas grupo para matarlos, vender sus organos y hacer crecer tu inventario? buena mentalidad
[1:54 AM]Toxico: literal jajajajajaj
[1:54 AM]^^keyty^^cat: eeee
[1:54 AM]Toxico: busca traficantes de organos
[1:54 AM]Toxico: o players
[1:54 AM]Toxico: del sesegoi
[1:54 AM]^^keyty^^cat: las 2 sirven
[1:55 AM]Toxico: yo tmb quiero crecer mi inventario
[1:55 AM]Toxico: llevo jugando 3 años y sigo con el mismo cuchillo de mierda
[1:55 AM]Toxico: meti +120 usd en paginas como slin club cs bro csgo cock
[1:55 AM]^^keyty^^cat: cual?
[1:55 AM]Toxico: y no saque una mierda
[1:55 AM]^^keyty^^cat: XD
[1:55 AM]^^keyty^^cat: que cuchillo tienes?
[1:56 AM]Toxico: no tengo ⇒
[1:56 AM]Toxico: solo pierdo
[1:56 AM]Toxico: soy bastante avaricioso
[1:56 AM]^^keyty^^cat: que paginas usas?
[1:56 AM]Toxico: pues por ahora cs bro
[1:56 AM]Toxico: pero te recomiendo skin club
[1:57 AM]Toxico: porque ahora dan cajas gratis al alcanzar niveles
[1:57 AM]Toxico: los niveles se alcanzan abriendo cajas
[1:57 AM]Toxico: o si quieres ir directo pues hazte un case opening de esos
[1:57 AM]Toxico: q con cuentas nuevas suele tocar cuchillito por ahi dicen
[1:58 AM]^^keyty^^cat: okey gracias oajala te toque algun cuchillo
[2:00 AM]co0per: Chavales alguna pagina buena para abrir cajas???
[2:00 AM]^^keyty^^cat: yo seguire buscando alguien para jugar D:
[2:02 AM]amv.ara: uno mas e plata 5

[2:02 AM]amv.ara: brous
 [2:02 AM]O Bulan☐ : ☐ j ☐ buscar-plata utilice el canal correspondiente
 [2:06 AM]vaN1N: ☐ ☐ hellcase☐!
 [2:37 AM]Edward1: Olé ahi
 [1:08 PM]Toxico: como
 [1:37 PM]Pakete_123: Depende
 [1:37 PM]Pakete_123: Q calibre quieres?
 [1:40 PM]erKusTiK: N
 [1:42 PM]G Pab1ø.: @^^kefty^^cat ☐ ☐ reglas
 [2:49 PM]Therzo26: @ninobrown89
 [3:12 PM]P̂ R̂ n̂ ÓR̂ ! : Pabio gaming
 [3:12 PM]
 BOT Koya: MUdesFASAO + Pablo. = 90% amor ☺ ¡Es una gran puntuación! Image
 [3:19 PM]I Gerardinho:
 [11:16 PM]poerpoin (rata de laboratorio): :emoji_166:
 [11:19 PM]javi: Hola! quién se echa unos flashbang dance?
 [11:24 PM]poerpoin (rata de laboratorio): Que es eso?
 [11:28 PM]O Bulan☐ : chits
 [11:35 PM]O Bulan☐ : Utilice el correspondiente canal ☐ € ☐busqueda-equipo
 @SpiderMan
 [11:53 PM]poerpoin (rata de laboratorio): Ascenso a sin verificado
 [12:33 AM]G Jhanca: Aaaaa xdd
 [1:28 AM]› ʍ d THEJESUS d ʍ : Sorry
 [1:29 AM]› ʍ d THEJESUS d ʍ : Me equivoque
 [1:29 AM]› ʍ d THEJESUS d ʍ : Cojan a poercoin y comanselo
 [1:34 AM]Toxico: dale stax
 [2:14 AM]DARK277198: Como hago para que el CS deje de emparejarme con gente gringa?
 [2:15 AM]sirver99: alguien que me adopte soy nuevo en el juego la neta
 [2:16 AM]DARK277198: Yo llevo algo de tiempo,pero igual soy nuevo
 [2:16 AM]DARK277198: Pero me jode cuando la gente me habla en gringo y no les entiendo ni merga
 [2:22 AM]sirver99: jajaja x 2
 [2:23 AM]sirver99: la neta me caga
 [2:23 AM]sirver99: pero aun intento entenderles
 [2:32 AM]sirver99: alguien se anima a jugar??/
 [3:12 AM]karlos con k: Wenas
 [3:18 AM]sirver99: Wenas
 [4:29 AM]Edward1: Wenas
 [4:34 AM]wife ishHH Vici: Wenas
 [5:33 AM]› ʍ d THEJESUS d ʍ : Wenas
 [7:14 AM]O Bulan☐ : Buenos dias!
 [7:15 AM]O Bulan☐ : Desinstalatelo
 [...]

STAFF CSGOSPAIN

[7:15 AM]O Bulan☐ : Utilice el canal correspondiente
 [8:26 AM]poerpoin (rata de laboratorio): Buenos días

[8:26 AM]poerpoin (rata de laboratorio): :emoji_165:
 [8:38 AM]I ^ ^ ↓ MK ψ > :
 [8:46 AM]poerpoin (rata de laboratorio):
 [8:46 AM]I ^ ^ ↓ MK ψ > : jamas
 [8:52 AM]O Bulan□ :
 [8:52 AM]I ^ ^ ↓ MK ψ > : vete pal cole
 [8:52 AM]O Bulan□ : Jajaja
 [8:53 AM]O Bulan□ : Aprovecho ahora que no hay ticketsğ
 [8:58 AM]G Pab1ø.:
 [8:59 AM]I ^ ^ ↓ MK ψ > : chacho hacerme el desayuno
 [8:59 AM]I ^ ^ ↓ MK ψ > : que hambre
 [9:08 AM]O Bulan□ :
 [9:08 AM]O Bulan□ : Ahí lo tienes
 [9:13 AM]I ^ ^ ↓ MK ψ > : fua k hambre
 [10:38 AM]ŕ ¼ ZϷ Kz† :
 [11:41 AM]O Bulan□ : Tu ma'?
 [11:56 AM]Dani: Best british food
 [12:59 PM]Dani: ,dog
 [12:59 PM]BOT UnbelievaBoat: Image
 [1:12 PM]I Gerardinho: ,cat
 [1:12 PM] BOT UnbelievaBoat: Image
 Requested by gerardinho#8458
 [1:13 PM]O Bulan□ : ,giraffe
 [1:13 PM]O Bulan□ : Bot racista
 [1:14 PM]O Bulan□ : ,dog
 [1:14 PM] BOT UnbelievaBoat: Image
 [1:19 PM]Dani: El rollo de sorteos de xp para aguilas como va, son periodicos, hay un canal o algo?
 [1:21 PM]Dani: ,reddit r/giraffes
 [...]
 [1:27 PM]□ /□ □ □ □ :holaa gente
 [1:31 PM]G Pab1ø.: no abuseis de uso de este bot en general
 [1:31 PM]Dani: Puedes borrarlo, solo estaba testando
 [1:32 PM]G Pab1ø.: usar □ /! □ comandos
 [1:32 PM]BOT LA CABRA: Quien use el bot en el general sera sancionado! Os avisamos.
 [1:32 PM]G Pab1ø.: no voy a borrar nada, simplemente no abuseis
 [1:32 PM]Dani: En ese canal se puede poner lo que sea?
 [1:33 PM]G Pab1ø.: a q te refieres con lo q sea?
 [1:33 PM]Dani: Pues mensajes para testear rollo ese hahahah
 [1:34 PM]G Pab1ø.: mientras no sean los comandos de economía sí
 [1:34 PM]G Pab1ø.: o intentar poner comandos de moderación
 [1:34 PM]Dani: ok
 [1:56 PM]Word.exe: q asco estamos apenas en noviembre y hace un frio de la ostia
 [2:51 PM]Dani: Apenas en noviembre dice
 [2:51 PM]Dani: Cuando quieres que empiece a hacer frio entonces, en marzo? JAJAJAJ
 [2:52 PM]Dani: Bastante hemos tardado ya
 [2:54 PM]> ψ d THEJESUS d ψ : Rico el frio
 [2:55 PM]> ψ d THEJESUS d ψ : La mejor epoca, Invierno

[2:55 PM]> ¿ d THEJESUS d ¿ : Bueno aqui

[2:58 PM] / / / / / : franki moha

[2:58 PM]I Gerardinho: baneado

[2:58 PM] / / / / / : xd

[2:59 PM] / / / / / : aunque sea vverdad

[3:00 PM]I Gerardinho: pero como va a ser invierno mejor

[3:00 PM] / / / / / : sii we

[3:01 PM] / / / / / : calor mucha fiebre

[3:01 PM] / / / / / : pero en invierno fío y te quedas en tu casa agusto y caliente

[3:05 PM]sir mouse: nos falta 1

[3:05 PM]sir mouse: todos nivel ak

[3:20 PM]> ¿ d THEJESUS d ¿ : A sir mouse

[3:21 PM]> ¿ d THEJESUS d ¿ : Pa que un mono, chango, mapache grande marron, de foto se perfil

[3:33 PM]I Gerardinho: y en frio tambien

[3:33 PM]I Gerardinho: y constipados etc

[3:33 PM]I Gerardinho: orangurtan*

[4:07 PM]poerpoin (rata de laboratorio):

[4:08 PM]poerpoin (rata de laboratorio): ,cat

[4:08 PM]

BOT

UnbelievaBoat:

Image

APÉNDICE 3: SUOMENKIELINEN LYHENNELMÄ

1 ALKUSANAT

Internetin myötä ihmiset joutuivat opettelemaan uusia vuorovaikutustapoja. Ajan myötä kuitenkin uutuuteen tottui ja tekniikan tuomat valtavat mahdollisuudet alkoivat kiinnostaa. Historian saatossa uudet tekniikat ovat aina aiheuttaneet pelkoa ja kiivasta, erityisesti kieleen keskittyvää keskustelua sallituista murteista ja käyttötavoista. Myös englannin kielen yleisyys Internetissä on aiheuttanut huolta sen vaikutuksesta muihin kieliin, varsinkin nuoriin kielenkäyttäjiin. Tämän työn tarkoitus on tutkia netissä käytettävää kieltä kielitieteellisellä otteella, ei niinkään arvioida sen vaikutuksia ihmisten kielenkäyttöön.

Aloitin tämän työn vuonna 2005, jolloin Internet oli vielä kohtalaisen tuore tulokas. Kuitenkin jo silloin oli olemassa valtava määrä laadukasta tutkimusta, kuten esimerkiksi David Crystalin *Language and the Internet* (2001), Francisco Yusin *Ciberpragmática* (2001) ja Susan Herringin *Computer-mediated communication: linguistic, social and cross-cultural perspectives* (1996) vain muutamia mainitakseni. Tekniikan kehittyttyä, älypuhelimien saavuttua ja kommunikaatioaplikaatioiden yleistyttyä myös tutkimusta on jo räjähdysmäisesti enemmän. Kaikki ovat jo osa tätä ”uutta” tapaa kommunikoida.

Valitsin aiheen läheltä omaa kokemustani, koska tutun aiheen tutkiminen on aina helpompaa kuin ulkopuolisena. Olin pelannut itse *Counter-Strikeä* ja minulla oli kaikki aineiston keräämiseen tarvittavat ohjelmistot valmiina ja käytössä vuonna 2006. Vuoden 2022 aineiston keräämisen jälkeen *Discordista* heräsi tottakai kysymys näiden kahden eroavaisuuksista ja merkittävistä piirteistä. Tutkimuksen hypoteesina on, että laitteiden yleisyys ja valtava käyttäjämäärä on aiheuttanut sen, että chateissa käytetty kieli on ajan mittaan siistiytynyt, sofistikoitunut ja järjestäytyneempi, kun sitä on ajan saatossa haukuttu kaoottiseksi, kurittomaksi ja jopa anarkistiseksi.

Aloitan työn esittelemällä tietokonevälitteisen kielen peruspiirteitä, jonka jälkeen kerron tarkemmin analyysin perustana olevista David Crystalin ja Jannis Androutsopoulosin luokitteluista tekstin rekisterin tutkimiseen. Esittelen tarkemmin nettikielen erityispiirteiden pohjana olevat tavat kompensoida puuttuvaa visuaalista ja auditiivista kanavaa hymiöillä, eleiden kuvauksella ja GIFeillä.

2 TIETOKONEVÄLITTEINEN VIESTINTÄ

Tietokonevälitteisessä viestinnässä viestit voivat olla joko tekstimuodossa tai esimerkiksi ääntä, mutta ne ovat edelleen pääsääntöisesti tekstiä. Vielä muutama vuosikymmen sitten koko viestintämuotoa ei tunnettu äärimmäisen rajoitettujen käyttöjen ulkopuolella. David Crystalin mukaan Internet on valtavan dynaaminen ja vaihteleva, jatkuvassa muutoksessa, joten muutoksen suunnan ennustaminen on todella vaikeaa. Nettikielen piirteistä sanaston erityisyys on ehkä se, mistä kielen erottaa helpoiten muista rekistereistä. Epätyypillinen kirjoitusasu seuraa tiukasti perässä.

Internetin käyttötilanteet jaetaan neljään pääluokkaan Crystalin jaottelussa. Ne ovat 1. sähköposti, 2. World Wide Web 3. virtuaalimaailmat ja 4. keskusteluryhmät. Näistä viimeisin voidaan jaotella vielä erikseen synkronisiin ja ei-synkronisiin niiden samanaikaisuuden perusteella. Ei-synkronisessa keskusteluryhmässä viestien lähettämisen, lukemisen ja vastaamisen välillä voi kulua paljonkin aikaa, jopa vuosia. Tällaisista ryhmiä ovat esimerkiksi erilaiset keskustelufoorumit, kuten BBS = Bulletin Board System - järjestelmällä varustetut nettisivustot. Aiemmin useat nettisivut tarjosivat reaaliaikaisia keskusteluhuoneita, chatteja, ja myöhemmin IRC korvasi useat näistä. Nykyisin sosiaalisen median aplikaatiot, kuten Facebook, Twitter, Whatsapp, jne. ovat vieneet useimpien näiden palvelujen asiakkaat.

IRC:n on kehittänyt alunperin Jarkko Oikarinen vuonna 1988, ja se on ilmainen käyttää. Sitä on voinut käyttää joko selaimella tai erikseen ladattavalla ohjelmalla, kuten esim. *mIRC*. IRC:ssä teksti rullaa alhaalta ylös ja kommentit näkyvät kaikkien samalla kanavalla olevien ruudulla samaan aikaan. Viestit ovat yleensä lyhyitä ja huolimattomia nopeuden ja keskustelevuuden saavuttamiseksi.

Chattikieltä on sanottu “kirjoitetuksi puheeksi” tai kehoitettu “kirjoittamaan, kuten puhut”. Siksiäpä chattikieli onkin jotain puheen ja kirjoituksen välimaastosta. Kirjoitetun ja puhutun kielen eroja ovat esimerkiksi se, että puhe on yleisesti paljon nopeampaa, aikasidonnaista, spontaania, välittömästi kommentoitavissa ja prosodisesti monimuotoista, kun taas kirjoitettu kieli on sidottu johonkin paikkaan, ainakin jollakin asteella suunniteltua, yksisuuntaista, kirjoittaja ei voi ikinä tietää, menikö viesti perille tai miten se on vastaanotettu, koska välitön palaute kuulijalta puuttuu. Aiemmin mainituista Internetin käyttötilanteista World Wide Web on lähimpänä kirjoitettua kieltä ja reaaliaikainen chatti lähimpänä puhuttua kieltä.

KIELIMUOTO

CMO:sta on puhuttu uutena rekisterinä jo vuodesta 1984. Koska Internetissä käytetty kieli voi olla niin monimuotoista, on syytä käyttää rekisterin sijaan termiä *kielimuoto*. Kielimuodon valintaan yleisesti vaikuttavat erinäiset tilanteeseen liittyvät tekijät, kuten onko teksti kirjoitettua vai puhuttua, käytetäänkö kielestä jotain ammattiin, asuinpaikkaan tai sosiaaliseen luokkaan liittyvää variaatiota, vaatiiko tilanne tiukasti jonkin tietyn muodon käyttöä, jne. Esimerkiksi käyttäydymme ja puhumme tietyllä tapaa kirkkohäissä tai tuomioistuimen istunnossa.

Péterin mukaan (1998) chatissä esiintyvät kirjoitusvirheet ja puutteet esimerkiksi välimerkkien käytössä juontaa juurensa välineen epäviralliseen luonteeseen ja kiireeseen viestien kirjoittamisessa. Crystalin mukaan (2001: 145) chatin lyhyet vastaukset ovat omiaan luomaan dynaamisen ja keskustelunomaisen tunnelman.

Crystal (2001: 7) jakaa kirjoitetun tekstin kielimuodon piirteet viiteen tyyppiin: 1. graafiset piirteet, 2. ortografiset piirteet, 3. kieliopilliset piirteet, 4. leksikaaliset piirteet ja 5. diskursiiviset piirteet. Käytän tarkastelussa myös Jannis Androutsopouloksen tapaa jakaa 2. ryhmän ortografiset piirteet edelleen 6 alaryhmään: A. *foneettinen kirjoitusasu*, jolla tarkoitetaan sanan kirjoittamista juuri niinkuin se lausutaan puheessa, esimerkiksi englannin sana 'was' kirjoitettuna 'wuz'. B. *puhekielinen kirjoitusasu*, jolla tarkoitetaan tiettyjen äänneiden poisjättämistä puheketjussa, esimerkiksi 'Tuutsä mukaan' tai 'Onksul rahaa?'. C. *Murrekirjoitus*, esimerkiksi kirjoittaa espanjan 'c' e:n tai i:n edessä s-kirjaimella, koska se erottaa puhujan Espanjassa tyypillisesti vallalla olevasta murteesta. D. *Prosodinen kirjoitusasu*, jolla tarkoitetaan puhekielen äänensävyn ja voimakkuuden vaihteluiden imitoimista monistamalla kirjaimia, käyttämällä isoja kirjaimia tai muita näppäimistön merkkejä. E. *Kieltenvälinen kirjoitusasu*, jolla tarkoitetaan sanojen lainaamista muista kielistä ja muuttamalla ne sopivammaksi kohdekieleen esimerkiksi lisäämällä kirjaimia, kuten englannin *standard* lainattuna espanjaan muuttuu muotoon *estándar*. F. *Homofoninen kirjoitusasu*. Tällä tarkoitetaan kahta eri asiaa, ensinnäkin pääosin englannissa vallalla olevaa sanojen tai numeroiden käyttämistä kirjoituksessa korvaamaan samankuuloista osiota, esimerkiksi 'every1 = everyone', toiseksi joidenkin kirjainten korvaamista toisilla, kuten espanjan *qu:n* korvaamista *k:lla*.

Sanallinen kekseliäisyys on chateissa niin yleistä, että se vaatii oman osionsa. Ensinnäkin englannista lainatut sanat vilisevät tekstissä yhtenä, vaikka niille olisi espanjankielinen vastine. Tällä viitataan pääosin pelkästään Internetiin sidottuihin sanoihin, kuten *troll*, *noob*, *ban* ja *spam*. Sanojen lyhentäminen ja kirjainlyhenteet, kuten LOL, WTF ja OMG ovat oma lukunsa, ja niitä katsotaan myös tarkemmin analyysissä.

VISUAALISEN KANAVAN KOMPENSOIMINEN

Virtuaalisissa keskusteluissa osallistujat eivät ole samassa tilassa fyysisesti, joten he eivät näe toistensa ilmeitä, eleitä tai muita seikkoja, jotka auttavat viestien tulkinna. Useat tutkijat ovat korostaneet tämän seikan positiivista puolta: keskustelijat eivät tiedä toistensa iästä, sukupuolesta, rodusta tai muista taustoista mitään, joten myös stereotyypit ja ennakkolemmukset vähenevät, ja keskustelu keskittyy enemmän informaation välittämiseen.

Kehonkieli jaetaan Ekman ja Friesenin (1969) klassisen teorian mukaan viiteen luokkaan: embleemit (esimerkiksi käden heilauttaminen hyvästelyksi), kuvittajat (sormella osoittaminen, ilmaan piirtäminen, jne.), tunteiden ilmaisu (kasvojen ilmeet ja eleet, ym.), säätelijät (esim. nyökkäily tai reaktiivinen ääntely kuunnellessa) ja sopeuttajat (erilaisiin fysiologisiin toimintoihin liittyvät asiat, kuten suu suljettuna pureskelu, aivastaminen, ym.).

Erilaiset hymiöt, tarrat ja eleiden kuvailu ovat yrityksiä korvata kehonkielen puutetta chatissa. Hymiöt luotiin alunperin ASCII-näppäimistön välimerkeillä, esimerkiksi :) :-)) osoittamaan hymyä, iloa tai muita samankaltaisia tunteita ja :(tai :-(vastaavasti surua, harmia tai muita negatiivisia tunteita. Nykyisin monet ohjelmat muuttavat kirjoitetut hymiöt kuviksi, ja Discordissa on erillinen hymiövalikko. IRCissä on erikseen toiminto /me, jolla on mahdollista kuvata tekstuaalisesti kehonkieltä.

GIFit ovat kuvasarjoja, joita käytettiin jo Internetin alkuaikoina niiden pienen levytilan ja monikäyttöisyyden vuoksi. GIF tulee sanoista *Graphics Interchange Format* ja niitä käytetään chateissa kompensoimaan visuaalisen kanavan puutetta ja ilmaisemaan tunteita, reaktioita, osoittamaan kulttuurista tietämystä tai muuten osana keskustelua. Yleisimpiä ovat GIFit, joissa on jokin lyhyt video jatkuvalla loopilla.

AINEISTOT

Ensimmäinen aineisto on kerätty vuonna 2006 IRC-kanavalta nimeltä #media-vida *QuakeNet*-palvelimelta. Kyseessä on Counter-Strike 1.6 -peliin keskittyvän nettisivuston IRC-kanava, joka täydensi sivuston foorumeita. Counter-Strike on alkuperäisen Half-Life -yksinpelin monipelaajamuunnos, jota on mahdollista pelata verkossa. Yleensä joukkueessa eli klaanissa on 5 pelaajaa, joten pelin ja chatin avulla on mahdollista luoda läheiset suhteet oman klaanin jäseniin.

Vuoden 2006 aineisto on kerätty käyttäen mIRC-ohjelmistoa, jolla on mahdollista tuoda lokitiedostot suoraan palvelimelta koneelle. Keräsin yhteensä 350 sivua lokia, jossa on n. 17 000 tapahtumaa. Sanamäärän laskeminen antoi tulokseksi 3,86 sanaa käyttäjän kirjoittamaa viestiä kohden ja n. 6 tapahtumaa minuutissa.

Yritin saada kerättyä toisen aineiston vastaavana, mutta IRC ei ollut enää samalla tavalla käytössä kuin aiemmin, joten siirryin *Discord*-ohjelmaan. Aineisto on kerätty vuoden 2021 huhtikuusta vuoden 2022 joulukuuhun *CS:GO España* -palvelimelta ja sen #general -kanavalta. Keskustelu oli huomattavasti hitaampaa ja harkitumpaa, sanamäärän laskeminen antoi tulokseksi 8,7 sanaa käyttäjän kirjoittamaa viestiä kohden ja noin 6 tapahtumaa tunnissa.

Counter-Striken pelaajat ovat tyypillisesti nuoria miehiä, eräs ikäkysely antoi keski-ikäsi 17,11 ja toinen 20,4 vuotta, mutta ne eivät ole kovin luotettavia. Koska molemmat kanavat ovat julkisia, en nähnyt ongelmaa aineiston keräämisessä. Laitoin kuitenkin kanavalle tiedoksi, että olen näin tehnyt ja annoin keskustelijoille tilaisuuden poistaa omat tietonsa aineistosta.

6 ANALYYSI

Discord on graafisilta ominaisuuksiltaan täysin eri luokkaa kuin IRC, joka ei tukenut värejä, kuvia, videota tai tekstin erilaisia korostustapoja. Tämä on mielestäni suurin syy IRCin suosion hiipumiseen. Ohjelman perusasettelu on silti sama ja teksti rullaa pääikkunassa alhaalta ylös.

IRCissä tekstiä korostettiin käyttämällä isoja kirjaimia tai alaviivaa, esim. *ni_idea*. Vaikka Discord tukee tekstin korostusta, sen käyttö oli äärimmäisen harvinaista nimimerkit pois lukien. Lauseenalkuinen kysymysmerkki puuttui lähes poikkeuksetta kuten loppupistekin, myös monivirkkeisissä viesteissä.

Foneettisesta kirjoitusasusta esimerkkejä: yleistä oli jättää h-kirjain kokonaan kirjoittamatta, koska sitä ei lausuta. Myös k-kirjaimen käyttö *qu:n* asemesta on yleistä ja mIRCissä toisinaan *ch:n* korvaaminen *x:llä* (*dixo*), vaikkakaan tästä ei ollut esimerkkejä enää Discordissa. Myös *bu:n* korvaaminen *w:llä* (*wenas*) oli yleistä juuri tässä sanassa.

Puhekielisyudesta löytyi molemmista aineistoista reilusti esimerkkejä, esimerkiksi painottoman tavun pois jättäminen kaksitavuisista sanoista (*está - ta, todo - to, estoy - toy*) ja sanojen yhdistäminen, esim. (*me han - mhan, para el - pal*).

Murteesta teksteissä oli lähinnä seuraavia esimerkkejä: *chivado - chivao, enviado - enviao, todos - tolos* ja *dice - dise, hace - ase ja gracia - grasia*. Prosodisesta kirjoitusasusta löytyi valtavasti esimerkkejä molemmista aineistoista, koska sillä ilmeisimmin kompensoidaan audittiivisen kanavan puutetta. Kirjainten äärimmäinen toisto ja isojen kirjainten käyttö oli yleistä mIRCissä, kun taas Discordissa kokonaisten lauseiden kirjoittaminen isoilla kirjaimilla oli huonojen tapojen mukaista. Esimerkiksi: [15:38] * [Xys]RaYa PALIZA A LITUANIA xDDD!!!

Kieltenvälisestä kirjoitusasusta löytyi muutamia esimerkkejä: *se bownz q pasa tio* ja *ahora sailence plis*, jossa englannin sanojen lausuminen on kirjoitettu espanjalaiseen ääntämiseen sovitettuna.

Homofonisen kirjoitusasun ensimmäisestä tyypistä löytyi vain yksi lainaus: *m8 - mate*. Toisesta tyypistä eli grafeemisesta korvaamisesta yleisin oli c:n korvaaminen k:lla, vaikka sillä ei säästetä yhtäkään näppäimenpainallusta. mIRC-aineistosta löytyi myös esimerkkejä 1337-kielestä eli kirjainten korvaamisesta niitä vastaavilla numeroilla: *5on5 srv ON - CLANES - tam0s d3ntr0s, pr0 l337 0nly*.

Kieliopillisia piirteitä olivat englanninkielisten sanojen taivuttaminen espanjaksi, kuten *graffítear, boostear, ja upgradear*. Leksikaaliset piirteet on jaoteltu anglismeihin, akronyymeihin, lyhenteisiin ja typistykseen. Anglismeja oli molemmissa aineistoissa valtava määrä, ja ne liittyivät suurimmaksi osaksi itse peliin, chatiin tai nettikäyttäytymiseen yleensä. Esimerkiksi *pracc - practise clan war, stalker, screen, ticket ja troll*. Akronyymit olivat pääosin englanninkielisiä ja yleismaailmallisia, kuten *lol, omg, wft, gg ja url*, mutta Discordista löysin myös pari espanjankielistä, esim. *kyc (cállese = ka-ye-ce)* ja *klk (que es lo que es / que es lo que hay)*. Lyhenteet ja typistykset olivat yleisiä molemmissa aineistoissa,

eikä niiden kanssa käytetä pistettä. Esimerkiksi: *tb* tai *tmb* = *también*, *msj* = *mensaje*, *obv* = *obviamente*, jne.

Diskursiiviset piirteet: IRCissä teksti rullaa järjestyksessä eikä toisen tekstiä voi lainata muuten kuin kopioimalla, joten keskustelijoiden täytyy vain tietää kuka puhuu kenellekin ja keskustelu on usein hyvin monikerroksista. Discord taas tukee tekstin lainaamista, mikä tekee viestiketjujen seuraamisen helpommaksi.

IRC-ohjelmistot eivät tukeneet kuvia, GIFejä tai videoita, joten niitä ei ollut aineistossa ollenkaan muuten kuin linkkeinä. Sen sijaan hymiöitä oli paljonkin. Discord puolestaan vilisee jatkuvia kuvia, GIFejä, tarroja ja videoita, joten niiden näkyvyyden rajoittamiseksi on erikseen asetukset herkimmille. Hymiöitä ym. käytetään jatkuvasti osana keskustelua reagoimaan sanottuun tai ilmaisemaan jonkinlaista tunnetta tai olotilaa.

JOHTOPÄÄTÖKSET

Kahden eri chat-aineiston tutkiminen osoitti, että 16 vuoden aikana myös chat heijastelee sen ulkopuolella tapahtunutta tekniikan kehitystä, ja keskustelu on muuttunut pelkästä tekstistä graafisesti hyvinkin värikkääksi. Nykyisin teksti vilisee hymiöitä eri muodoissa, kuvia ja GIFejä. Molemmissa aineistossa oli runsaasti anglismeja sekä lyhenteitä ja akronyymejä kirjoitusnopeuden saavuttamiseksi. Huomasin, että vuonna 2022 käytetty kieli oli hillitympää, kiillotetumpaa, täydellisempää ja säädellympää, joten hypoteesini kulttuurin muuttumisesta reaaliaikaisissa keskusteluryhmissä täyttyi.

Tulevissa tutkimuksissa olisi kiinnostava tutkia esimerkiksi syvemmin näitä molempia aineistoja, verrata niitä paremmin puhuttuun ja kirjoitettuun kieleen tai saavuttaa parempi ymmärrys käyttäjien haastattelujen avulla.