

## NUEVO ESCENARIO DE SOCIALIZACIÓN DEL LENGUAJE: EL CHAT Y LOS ADOLESCENTES

### THE NEW TECHNOLOGIES OF COMMUNICATION AND ITS EFFECTS IN THE WRITTEN LANGUAGE OF TEENAGERS

Lic. Claudia Julieta Galera  
Universidad de Morón  
jgalera@sinectis.com.ar  
Buenos Aires. Argentina

#### Resumen

Este trabajo es parte de un proyecto de investigación denominado “Las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación y sus efectos en el lenguaje escrito de los adolescentes”.

Los objetivos que intentaremos develar a través de esta investigación son: analizar el lenguaje escrito derivado del uso del chat como fenómeno cultural emergente; indagar si el lenguaje derivado del uso del chat es la expresión de una nueva forma de percibir, de comunicar y de concebir el mundo; caracterizar al lenguaje escrito emergente por el uso y apropiación de las TICs por parte de los adolescentes.

La elección del tema fue motivada por la amplia difusión y discusión que existía sobre los problemas o consecuencias por el uso del chat en el lenguaje escrito de los adolescentes debido a la existencia de prejuicios ampliamente difundidos sobre este problema en el mundo académico y en el ámbito escolar en particular.

**Palabras claves:** Lenguaje, chat, adolescentes, TICs, cultura

#### Abstract

This paper is part of a research named “The New Technologies of Communication and its effects in the written language of teenagers”.

The objectives of this research are: analyze if the written language appear because its use in the chat is a cultural emergent phenomenon; inquire if the derivate language of the use of the chat is the expression of a new way of perceive, communicate, conceive the word; define the written language emergent by the use and appropriation of the TICs by the teenagers.

The select subject for this research was motivate for the big diffusion and discussion that existed about the problems and consequences for the use of the chat in written language by the adolescents because of the existence of this problem prejudice diffuse at the academic and scholar worlds.

**Key words:** Language, chat, teenagers, TICs, Culture

*(Recibido el 10 de noviembre de 2009)*

*(Aceptado el 4 de mayo de 2010)*

## Introducción

La “Sociedad de la Información” caracterizada y formateada por las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TICs.), como Internet y los usos sociales derivados de las mismas, tales como el chat, han provocado un cambio sustantivo en el lenguaje escrito que utilizan los adolescentes para comunicarse. Esta nueva forma de escritura se ha transformado en un fenómeno social que ha venido acompañada de no pocos debates apocalípticos o integrados en distintas esferas de la vida social.

Este trabajo es parte de un proyecto de investigación denominado “Las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación y sus efectos en el lenguaje escrito de los adolescentes”, financiado en 2006 por la Universidad de Morón, Buenos Aires, Argentina.

Los objetivos que intentaremos develar a través de esta investigación son: analizar el lenguaje escrito derivado del uso del chat como fenómeno cultural emergente; averiguar si el chat es un nuevo espacio de socialización; indagar si el lenguaje derivado del uso del chat es la expresión de una nueva forma de percibir, de comunicar y de concebir el mundo; definir o caracterizar al lenguaje escrito emergente por el uso y apropiación de las TICs por los adolescentes.

## Metodología

Este trabajo es una investigación empírica para la cual se utilizaron los métodos de observación, observación participante y entrevistas en profundidad como también el análisis documental, análisis lingüístico, semiótico.

Es importante aclarar que el tema elegido para esta investigación, “Las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación y sus efectos en el lenguaje escrito de los adolescentes.”, fue motivado por la amplia difusión y discusión que existía sobre los problemas o consecuencias del uso del chat en el lenguaje escrito de los adolescentes en el ámbito educativo.

Existen prejuicios ampliamente difundidos sobre este problema en el mundo académico y en el ámbito escolar en particular. Como “no usuaria” del chat, la investigadora a cargo de este proyecto de investigación planteo la hipótesis de este trabajo y sus objetivos a partir de una visión “apocalíptica” sobre el uso de esta nueva herramienta de comunicación fundamentados en la bibliografía revisada y en los discursos ampliamente difundidos hasta marzo de 2007.

## El objeto de estudio: sujeto y salas de chat

Los sujetos que componen el colectivo que analizamos son personas que tienen posibilidad de acceder a una computadora, un módem, una línea telefónica y conexión a Internet, y que tienen las capacidades cognitivas necesarias para su utilización de las salas de chat en el espacio virtual.

Cuando comenzamos la investigación, nuestra intención era analizar a los adolescentes en edad escolar. Los resultados de la investigación de campo no fueron inducidos por el equipo de trabajo sino que las conclusiones fueron producto de la lectura de las salas de chat y MSN en situaciones normales, no de laboratorio, nos condujo a la conclusión de que la mayoría de los usuarios de las salas de chat en Internet son varones y mujeres jóvenes de nivel socioeconómico medio/alto que tienen entre 18 y 30 años. Esto nos indujo a desechar el objetivo inicial de realizar una investigación de campo en una institución educativa. Un resultado significativo que arrojó esta investigación es que los adolescentes en edad escolar son una minoría en el chat.

Por ese motivo, es necesario aclarar que debido a los resultados de la investigación empírica en Internet hemos tenido que redefinir el concepto de adolescente. Al iniciar esta investigación concebíamos al adolescente como el sujeto que está en edad escolar en su formación media. Pero al investigar el tema, nos hemos encontrado con que hoy se define

como adolescente a los sujetos que oscilan entre los 13 y 35 años. Para un mejor análisis de nuestro objeto de estudio, nosotros observamos el comportamiento de adolescentes que tenían entre 18 y 30 años.

Elegimos como objeto de estudio las salas de chat para sujetos que tienen entre 18 y 30 años de Ciudad Internet, de Uolsinectis, de Terra, el chat 3D (tres dimensiones) IMVU<sup>1</sup> y el MSN de Hotmail como herramienta complementaria, pero no por ello secundaria. Los mismos fueron analizados SISTEMÁTICAMENTE durante dos franjas horarias: 15-16hs y 18-19hs, durante la primera fase de investigación en septiembre de 2006 y en las franjas horarias de 15-16hs; 18-19hs y de 22-23hs durante la segunda etapa, en marzo de 2007. Las dos instancias se realizaron durante dos semanas. Aunque el método de investigación no participante y el método de observación participante se utilizaron a-sistemáticamente durante todo el año. También se realizaron 10 entrevistas en profundidad a usuarios de chat femeninos y masculinos entre 18 y 30 años. Es importante destacar que sólo analizamos los sites argentinos de estos 3 portales de Internet y los usuarios argentinos de IMVU. También, debido a las observaciones realizadas, nos vimos obligados a abordar un análisis del sistema de mensajería instantánea MSN, utilizado como herramienta complementaria de los otros sistemas de chat públicos y abiertos. La mayoría de los usuarios argentinos de las salas de chat de Uolsinectis y Terra usan este sistema de chat para captar personas para sumar a su listado de contactos del MSN y no profundizan en charlas en estas salas.

Es importante destacar que los métodos usados para analizar los usos sociales del chat en esta investigación no son cuantificables sino que arrojan datos cualitativos. Por otro lado, de acuerdo a los objetivos de investigación planteados, los métodos cuantitativos no eran útiles para la obtención de datos.

### **La conversación electrónica**

Nuestro principal objeto de estudio es el “lenguaje del chat”. Pero es imposible analizar el lenguaje y la lengua sin analizar la conversación. En este punto se nos presentó otro problema: es imposible analizar la conversación en el espacio virtual del chat sin analizar a las personas que interactúan. Esto se debe a que lenguaje/lengua cobran sentido cuando son utilizados socialmente para transmitir significados y construir sentidos. Asimismo, la lengua – que es la parte pragmática del lenguaje- sólo se puede concebir y cobrar sentido a partir de las prácticas sociales de interacción simbólica. Y esta interacción simbólica es un proceso que se origina entre dos o más sujetos. Como los sujetos son los que dan significado y sentido al habla y generan prácticas culturales y cultura, hemos analizado la conversación sin analizar a los sujetos intervinientes en la misma. Pero a los fines prácticos del desarrollo del texto, decidimos primero la conversación y dejamos para otra ocasión a la descripción de las personas que la producen.

En el espacio virtual del chat para comprender una conversación o texto lo importante no es estudiar ni la sintaxis ni la gramática entendidas como estructuras que requieren una descripción en términos de reglas y categorías (Van Dijk, Teun, 1991; 19). De las distintas vertientes de la lingüística, hace algunas décadas surgieron cuestionamientos al paradigma dominante en esa ciencia que era el de la lingüística generativo-transformacional. La pragmática y la sociolingüística aportaron el principio básico de que una gramática no debe constituirse sobre la base de intuiciones lingüísticas problemáticas, sino sobre observaciones del verdadero uso de la lengua y que la lengua en uso debe estudiarse también en términos de actos del habla. (Van Dijk, Teun, 1991; 19)

---

<sup>1</sup> También fueron analizados los Meegos, personajes interactivos que se usan en el MSN para representar la personalidad o personaje de la persona que chatea; los Zwinkyes, que son personajes bidimensionales que se usan para personificar a un sujeto para conversar en su canal de chat. Estos fueron analizados como fases previas del chat tridimensional. También como complemento del MSN. Por otro lado, también hemos analizado “mundos virtuales” como There, SecondLife y los Sims. Estos son mundos virtuales tridimensionales donde las personas desarrollan una vida virtual y son representadas por seres virtuales creados por el usuario, que también son usados para chatear. Estos son antecedentes inmediatos del IMVU, que es exclusivamente un chat 3D. De las interfaces 3D esta es la más difundida en el mundo y la más usada, pero, a diferencia de There, SecondLife y los Sims, este es el único chat 3D existente.

Esta postura teórica es la que nos sirvió de base para sustenta nuestra investigación empírica sobre la conversación en el chat. También tomamos algunos conceptos vertidos por el lingüista holandés Teun Van Dijk, que realiza un estudio interdisciplinario sobre el texto que implica la adopción de distintos marcos teóricos de las diferentes vertientes de la lingüística.

Teun Van Dijk plantea que una gramática del texto es una gramática pero no es una teoría del uso de la lengua. (Van Dijk, Teun, 1991; 19) El lingüista plantea que: “Una gramática del texto nos da una mejor base lingüística para elaborar modelos cognoscitivos del desarrollo, la producción y la comprensión de la lengua (y por lo tanto del discurso).” (Van Dijk, Teun, 1991; 19)

Según el investigador holandés “un discurso es una unidad observacional, es decir, la unidad que interpretamos al ver o escuchar una emisión. Es decir, una gramática sólo puede describir textos, y por lo tanto tan sólo una aproximación a las verdaderas estructuras empíricas de discursos emitidos.” (Van Dijk, Teun, 1991; 20).

Van Dijk también plantea que cuando se refiere al concepto de discurso no remite al sentido de oraciones individuales sino al “discurso como un todo” o a fragmentos más o menos grandes como párrafos o capítulos (Van Dijk, Teun, 1991; 43). El lingüista resalta que, partiendo de una explicación cognoscitiva, “la coherencia textual depende de la interpretación semántica y pragmática asignada por el lector/hablante.” (Van Dijk, Teun, 1991; 26).

Durante el desarrollo de este trabajo, si bien remitimos al conceptualmente al término discurso utilizado por Van Dijk, preferimos denominar texto a este objeto de estudio porque el mismo es algo más complejo que un discurso oral y/o textual, como a los que refiere el concepto del lingüista holandés.

El concepto semiótico “texto” es mucho más amplio porque implica el análisis de discursos orales, musicales, textuales, visuales, gráficos, etc. Pero a los fines analíticos, el concepto implementado por Van Dijk en sus investigaciones empíricas es sumamente apropiado para explicar los usos sociales, las funciones y “disfunciones” –entendidas como lo que las instituciones hegemónicas, como las Instituciones Educativas y la Real Academia Española, entienden como una aberración porque no se ajusta a la norma establecida por las mismas- de los textos usados en el chat.

El chat es una conversación o interacción social simbólica que se produce en un contexto comunicativo virtual. Para que estas conversaciones o textos virtuales existan es imprescindible que exista un sujeto de la enunciación y un sujeto de la recepción.

Como manifestamos con anterioridad, en este análisis nos encargamos de investigar el verdadero uso de la lengua y los actos del habla de los sujetos intervinientes en la conversación electrónica. También planteamos que seguiremos la línea de pensamiento de Van Dijk para analizar un texto –en palabras del lingüista holandés: discurso- o “unidades observacionales de la emisión”.

El chat es un sistema de mensajería instantánea que se utiliza para en conversar on-line o para realizar interacciones sociales simbólicas en el espacio virtual.

Estas conversaciones virtuales tienen duración variable. Durante nuestro análisis empírico de las salas de chat hemos comprobado que muchos individuos realizan intercambios ilocutivos durante no más de cinco minutos. Esto se traduce en apenas unas pocas líneas u oraciones o unidades observacionales de la emisión. Esta corta duración espacio-temporal se debe a que en las salas de chat todos los actores intervinientes en la misma conversan simultáneamente en el mismo espacio. Por lo tanto, la pantalla realiza un “scroll” o un desplazamiento vertical hacia arriba de todas las enunciaciones o emisiones que realizan todos los sujetos que intervienen en la sala del chat en el mismo momento. Esto implica que si bien los chaters<sup>2</sup>, debido a la dinámica del chat, deben responder velozmente, las respuestas tardan en reproducirse en la pantalla apenas unos segundos, tiempo suficiente para que numerosos chaters realicen sus enunciaciones. Esto interfiere en la comunicación interpersonal y la ralentiza. Tal vez por ese motivo, las salas de chat como las de Terra o las de Uolsinectis sólo

---

<sup>2</sup> Chater: sujeto que chatea.

son utilizadas para atraer amigos o contactos al MSN. Si algún sujeto conocido por otro chater ingresa a una sala, este lo saludará y es posible que entablen una conversación que no dure más de 2 minutos. Las conversaciones en estas dos salas son fugaces, no tienen una motivación o temática conversacional y sirven para iniciar un contacto y reconocer al interlocutor pero nada más que eso.

En el caso de las salas de chat de Ciudad Internet, los chaters suelen tener conversaciones más largas y la mayoría de los usuarios interviene en una conversación grupal, en marcada contraposición de lo que se observa en las salas de chat de Uolsinectis o Terra donde se desarrollan conversaciones entre no más de dos o tres sujetos. Por otro lado, en Ciudad las conversaciones se desarrollan on line y a medida que la conversación va tomando color más chaters se suman a la misma con comentarios. Las conversaciones sobre un tema en Ciudad pueden durar apenas 5 minutos o 40 minutos. El tiempo no es lo importante, la profundidad del tema tampoco sino la diversión y dinamismo que aporte la conversación y lo ocurientes que sean los actores intervinientes.

En este caso, para el análisis de la conversación serán tomadas en cuenta todas las unidades observacionales de la emisión, es decir las "Microestructuras" semánticas. Estas son estructuras locales de un discurso, "es decir, la estructura de las oraciones y las relaciones de conexión y coherencia entre ellas." (Van Dijk, Teun, 1991; 43). El significado del todo debe expresarse en término de significado de las partes. Así, si queremos especificar el sentido global de un discurso, tal sentido debe derivar de los sentidos de las oraciones del discurso o texto. Reiteramos que hablamos de texto y no de discurso porque las unidades significantes o significativas no están conformadas únicamente por el código lingüístico sino que también están compuestas de grafemas, íconos, música, etc.

Como dijimos con antelación, la conversación electrónica está conformado por una serie de unidades observacionales o significativas que conforman el discurso de un hablante y el intercambio comunicativo. A los fines prácticos, debido a la velocidad e inmediatez impuesta por el medio, los hablantes deben emitir sus ideas en textos cortos. Por lo tanto, es normal observar que una idea es transmitida en una o más oraciones. Esto permite una lectura veloz, una percepción más rápida y permite mayor posibilidad de atención por parte del receptor. En síntesis, para lograr una comunicación y una interacción simbólica efectiva, los sujetos transmiten su pensamiento de forma fragmentada.

En este sentido Patricia San Martín, investigadora del CONICET (San Martín, Patricia. 2003; 48), siguiendo la teoría de Italo Calvino usada para analizar textos literarios, indica que los textos en el chat se caracterizan por: la levedad, la rapidez, la precisión y la exactitud.

La levedad en el discurso digital se debe a "la composición de sentido en el contenido: de la elaboración del pensamiento puesto en discurso, de lo efectivo de dicha composición que entrama los diversos lenguajes sugiriendo otros niveles de percepción." (San Martín, Patricia. 2003; 26)

Cuando la autora remite al concepto de rapidez en una interacción social simbólica en las salas de chat señala que la "rapidez de estilo y de pensamiento quiere decir sobre todo agilidad, movilidad, desenvoltura, cualidades todas que se avienen a una escritura dispuesta a las divagaciones, a saltar de un argumento a otro, a perder el hilo cien veces y encontrar al cabo de cien vericuetos." (San Martín, Patricia. 2003; 28)

También manifiesta que exactitud en los textos quiere decir que para realizar una conversación efectiva y eficaz en el ámbito del chat es necesario "un diseño de la obra bien definido y calculado; la evolución de imágenes nítidas, incisivas, memorables; y el lenguaje más preciso posible como léxico y como expresión de los matices de pensamiento y la imaginación." (San Martín, Patricia. 2003; 41)

La precisión es otra condición sine qua non para los intercambios simbólicos en el chat. "Precisión en la comunicación de contenidos, definición minuciosa de detalles, recuperación de significados posibles, pacientes ajustes compositivos, acercamiento al espíritu artesanal con un conocimiento profundo de la técnica y los lenguajes, entran y configuran la noción de exactitud que sería deseable observar en la composición del texto digital" (San Martín, Patricia. 2003; 41) son cualidades necesarias para una conversación efectiva y eficaz en un contexto en

el que la rapidez e inmediatez de transmisión son indispensables para una buena comunicación.

La rapidez, la exactitud, la levedad y la precisión que cada sujeto actante de la comunicación es capaz de adoptar remite al “bagaje cultural” que cada uno de ellos tiene.

Las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación y los Medios Masivos de Comunicación, a partir de la década del 90, comenzaron a moldear con mayor fuerza la cultura contemporánea, produciendo y transmitiendo mensajes fragmentarios, rápidos, exactos, leves, precisos que cada receptor completa con información que posee previamente de acuerdo a sus vivencias personales, a su interrelación con su entorno, a su bagaje cultural y a la relación que tiene con estos medios masivos de comunicación, sus mensajes y sus códigos.

Los jóvenes tienen más experiencia para codificar y decodificar mensajes en el espacio virtual debido a su experiencia previa, a su interacción cotidiana con la cultura mass-mediática que moldea su forma de cognición, de percepción, de raciocinio y de comunicación.

Jesús Martín-Barbero (Martín Barbero, Jesús, 2002) plantea que la televisión hoy constituye el más sofisticado dispositivo de moldeamiento y una de las mediaciones históricas más expresivas de matrices narrativas, gestuales y escenográficas del mundo cultural popular, entendiéndolo por este no las tradiciones específicas del pueblo sino la hibridación de ciertas formas de enunciación, ciertos saberes narrativos de las culturas de Occidente y de las culturas mestizas de nuestros países.

En ese sentido Barbero señala que nos enfrentamos a profundos cambios en todas las prácticas culturales de memoria, de saber, de imaginación y creación. (Martín-Barbero, Jesús, 2002; 66).

De acuerdo a lo que manifiesta Barbero, “la revolución tecnológica que vivimos no afecta sólo por separado a cada uno de los medios sino que está produciendo transformaciones transversales que se evidencian en la emergencia de un ecosistema comunicativo conformado no sólo por nuevas máquinas o medios, sino por nuevos lenguajes, escrituras, saberes, por la hegemonía de la experiencia audiovisual sobre la tipográfica, y la reintegración de la imagen al campo de la producción de conocimiento.” (Martín-Barbero, Jesús, 2002; 68).

En este sentido, Patricia San Martín manifiesta que debido a la influencia del ecosistema comunicativo es “ineludible ubicarnos en una realidad cognitiva y expresiva no de un sujeto arquetípico, sino de un sujeto único poseedor de una identidad compleja en permanente proceso de resignificación. El deseo, el lenguaje, las leyes del mercado, los medios de producción y de comunicación globalizados lo atraviesan, lo dispersan, lo fragmentan” (San Martín, Patricia. 2003; 19) y lo enriquecen.

En esta línea de pensamiento podemos decir que las personas nativas de la “Sociedad de la Información”, es decir, sujetos entre 18 y 30 años, si bien han sido educados formalmente en instituciones que continúan transmitiendo conocimientos a partir de las estructuras de una cultura letrada, han nacido en un entorno cultural fuertemente influenciado por los saberes, las escrituras y lenguajes característicos de las TICs. y los medios masivos de comunicación.

Esto implica que los sujetos jóvenes tengan esquemas perceptivos y cognitivos que les permiten generar un tipo de pensamiento ágil, móvil, desenvuelto, que posibilitan una escritura dispuesta a las divagaciones, a saltar de un argumento a otro, rearmar un pensamiento fragmentario y discontinuo. Permiten la comunicación con un lenguaje bien definido, preciso la transmisión de imágenes retóricas nítidas, memorizables y permite la precisión en la comunicación de contenidos, definición minuciosa de forma elíptica de detalles y la recuperación de significados compartidos posibles.

El investigador catalán, director del Observatorio para la Cibersociedad, Joan Mayans plantea que los sujetos que interactúan en el chat no sólo se apropian de lenguajes, escrituras y saberes que proporcionan las TICs. y los medios masivos de comunicación sino que también se apropian de los contenidos (Mayans i Planells, Joan. 2002; 144)..

Los chatters tienen una vasta experiencia como espectadores de televisión, que constituye su mayor y más fuerte fuente de información y entretenimiento. El género chat toma inspiración estructural y expresiva en el formato televisivo. La influencia de este medio en los contenidos de los mensajes del chat es crucial. No porque en los chats se comenten programas televisivos sino porque los personajes, situaciones, referencias, ejemplos, juegos de palabras, metáforas, etc. que usan los chatters para construir sus mensajes encuentran su inspiración en contenidos televisivos, que son apropiados, interpretados y recreados activamente por los personajes de los chats. Esto se puede observar tanto en los Nick-names<sup>3</sup> en las salas de chat de cualquier servidor como en las conversaciones de las salas de chat de Ciudad Internet. Pero a diferencia de lo que plantea Mayans, nuestra investigación empírica nos llevó a comprobar que no sólo a televisión constituye la mayor fuente de referentes culturales y simbólicos para las interacciones simbólicas de los usuarios del chat, también los libros y la música.

Es importante destacar que los usuarios de Internet en general y del chat en particular son personas de recursos medios/altos con un nivel educativo medio/alto. Esto implica que los sujetos que interactúan en el chat son personas que poseen un bagaje cultural que no sólo se alimenta de los medios de comunicación masiva. En las salas de chat hay muchas referencias a personajes de literatura, a poemas o ficciones literarias, a refranes populares, a personajes de cine, la publicidad o de cómics, a frases de canciones, etc.

Los recursos estilísticos narrativos y expresivos del cine, la poesía, la literatura o el cómic son recurrentes entre los usuarios del chat. La metáfora, la sinécdoque, la supresión son figuras retóricas muy utilizadas por los chatters porque permiten una comunicación rápida, instantánea, precisa, exacta, eficiente y eficaz. Esta riqueza expresiva se puede observar en las conversaciones de las salas de Ciudad Internet así como en las conversaciones privadas en el MSN, en IMVU o en las entrevistas en profundidad realizadas por este equipo de investigación.

Todos los recursos narrativos y expresivos provenientes de distintos medios de comunicación son efectivos para la interacción simbólica en el chat porque remiten a un bagaje cultural compartido con el que los usuarios del chat están ampliamente familiarizados. Por lo tanto, esto permite que los breves textos o unidades observacionales emitidos por un locutor en una conversación electrónica sea percibido y comprendido instantáneamente por el receptor. Tanto los emisores como los receptores tienen la competencia lingüística y cultural necesaria para recomponer los elementos faltantes en el texto, para unir fragmentos y comprender globalmente un mensaje, y comparten significados y sentidos de este tipo de mensajes porque los mismos están socialmente difundidos y socialmente compartidos.

La utilización de todos estos tipos de significantes y estructuras narrativas socialmente compartidas implica una oralización de la interacción simbólica en el chat. Con la utilización de estos recursos el chater pretende y consigue agilizar y acelerar el intercambio comunicativo; hacerlo más vivaz y flexible, acercándolo al habla y a diversas jergas o variantes coloquiales con el fin de personalizarlo, individualizarlo y aumentar su potencial comunicativo (Mayan i Planells, Joan. 2002; 86).

La utilización de un registro escrito oralizado y la referencia constante a mensajes o contenidos mediáticos responde a un deseo o necesidad de los adolescentes de personalizar el código produciendo una ruptura con el registro verbal escrito formal mediante la alteración de la formalidad del código, individualizándolo, alejándolo de lo habitual y no marcado o normalizado. O, quizá, lejos de poder ser comprendido por el mundo adulto, nativo de la era Gutenberg, esto constituye la forma característica de comunicar de los nativos de la Sociedad de la Información: sociedad conformada por un complejo entramado de medios, mensajes, formatos, contenidos, una vorágine jamás vista con antelación, que repercute en el modo de raciocinio, percepción y cognición de los nativos de la era digital.

De acuerdo al recorrido hecho hasta el momento por varios autores, como Mayans, Barbero o San Martín, que abordan el estudio de comunicación interpersonal en la Sociedad de

---

<sup>3</sup> Nick names: nombre que elige un usuario para identificarse en la sala de chat.

la Información y el estudio del Género Chat<sup>4</sup>, y a partir del análisis de la conversación electrónica, de las interacciones simbólicas entre sujetos de la emisión y de la recepción, podemos aseverar que el chat, a diferencia de lo que plantean los discursos dominantes, no empobrece el lenguaje sino que lo enriquece, o, en desde otra perspectiva, se puede percibir como una cultura emergente propia de los adolescentes nativos de la Sociedad de la Información.

## Conclusiones

En esta instancia del trabajo debemos corroborar o refutar los objetivos que nos planteamos a través del recorrido de este paper. Los objetivos que intentamos develar a través de esta investigación son: si el chat constituye un nuevo espacio de socialización del lenguaje por parte de los adolescentes; si el lenguaje escrito derivado del uso del chat es fenómeno cultural emergente; si el lenguaje derivado del uso del chat es la expresión de una nueva forma de percibir, de comunicar y de concebir el mundo; caracterizar al lenguaje escrito emergente por el uso y apropiación de las TICs. por parte de los adolescentes.

La “Sociedad de la Información” caracterizada y formateada por las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TICs.), como Internet y los usos derivados de las mismas, tales como el chat, han provocado un cambio sustantivo en el lenguaje escrito que utilizan los adolescentes para comunicarse. Esta nueva forma de escritura se ha transformado en un fenómeno social que ha venido acompañada de no pocos debates apocalípticos o integrados en distintas esferas de la vida social.

La cultura dominante es la impuesta por la elite dominante que da forma al orden mundial internacional a través del sistema educativo. De acuerdo a lo que plantea Michel Foucault, el sistema educativo es el que determina las formas de ritual de interacción simbólica, es la que define la cualificación que deben poseer los individuos que hablan (y que, en el juego del diálogo, de la interrogación, de la recitación, deben ocupar tal posición y formular tal tipo de enunciados); define los gestos, los comportamientos, las circunstancias, y todo el conjunto de signos que deben acompañar al discurso; fija las palabras, su efecto sobre aquellos a los cuales se dirigen (Foucault, Michel. 1970; 39 y 40).

Todo sistema de educación es una forma política de mantener o de modificar la adecuación de los discursos y el orden social impuesto por la elite dominante. El sistema de educación es el que establece las normas y valores culturales socialmente aceptables, forma de raciocinio, construcción, transmisión y apropiación del conocimiento válidas. El sistema educativo actual reproduce las normas y valores culturales propios de la Modernidad, el positivismo y el cientificismo, así como también las formas de raciocinio, construcción, transmisión y apropiación del conocimiento que esto implica. Sin embargo, no podemos negar que los sujetos nativos de la Sociedad de la Información, además de formar parte del sistema educativo tradicional, están expuestos a los medios masivos y las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación, y producen cultura a partir de la combinación de estos dos tipos de cultura aparentemente inconciliables. Decimos aparentemente porque esto se da sólo a nivel discursivo: en el discurso que producen y reproducen las instituciones que imponen el orden imperante. Discursos que nos atrapan, que moldean nuestro pensamiento y que condicionan nuestras percepciones.

El planteo de nuestra investigación de campo implicaba implícitamente la aceptación de la existencia de una única cultura válida: la cultura letrada o perteneciente a la Era Gutenberg e invitaba a verificar la emergencia de una subcultura adolescente a partir del uso del chat. Esta última aseveración implicaba la negación de la cultura de la era de la Sociedad de la Información o a la aceptación de la existencia de la misma como una aberración o desviación de la normalidad.

De acuerdo a esta concepción de mundo, consideramos que en el espacio virtual existe una cultura hegemónica, que es la que rige el orden económico, político y cultural global

---

<sup>4</sup> Concepto de Joan I Mayans para denominar a la generación adolescente que usa el chat.



dominante. De acuerdo a los resultados de nuestra investigación empírica, estamos en condiciones de verificar que en Internet existe una cultura emergente característica de los adolescentes que son usuarios del chat. Pero también podemos afirmar que esta cultura no es contrapuesta a la cultura de los migrantes digitales o de los nativos de la cultura de la Era Gutenberg, porque como analizamos anteriormente la cultura emergente del chat es una cultura híbrida que comparte muchos elementos de la cultura letrada.

Si bien hasta el momento habíamos hablado de registro oral, registro escrito y registro híbrido o Género Chat, la evidencia empírica indica que los mismos no constituyen culturas diferentes sino que a partir del registro oral (propio de la cultura pre-alfabética), el registro letrado (relacionado con la Era Gutenberg) y de la emergente a raíz de la relación con las TICs. y los mass media, se produce el género o registro híbrido del chat.

Lo que caracteriza a esta nueva subcultura producto de la interacción de adolescentes –entendidos como sujetos que tienen entre 18 y 30 años- en el chat es el uso de los distintos tipos de lenguajes y la recreación o generación de nuevas formas de interacción social, de la apropiación, re-significación y emergencia de nuevas normas, de la apropiación y resignificación de valores, la producción de nuevas formas de comunicación, la generación de nuevos formatos o registros híbridos de comunicación, etc.

Por lo tanto, podemos verificar que la emergencia de un Nuevo Lenguaje Escrito producido por los jóvenes a raíz del uso y apropiación de las TICs. y en la conversación mediante la conversación electrónica, constituye una especie cultural emergente característica del mundo adolescente.

Por otro lado, concluimos que el chat no es la expresión de una nueva forma de percibir ni de concebir el mundo, sino que es la forma de exacerbación de modos de conocer, percibir, concebir el mundo y comunicar que nace con la difusión de los medios masiva de las TICs., que se fortaleció y masificó a partir de la instauración de la Sociedad de la Información, en la década de los 90. Década en la que los adolescentes actuales nacieron y/o se formaron.

Podemos aseverar que el chat es una nueva forma de comunicación y de expresión. En todo caso, la conversación en el chat o electrónica genera una forma de comunicación y expresión que no anula a las anteriores ni las reemplaza sino que las nutre y constituye una forma alternativa de expresión y comunicación.

También estamos en condiciones de inferir que aseverar que la apropiación y resignificación del registro escrito en el chat por parte de los adolescentes no constituye una hecatombe cultural, no es perjudicial para la cultura letrada. El uso del registro escrito con nuevas normas, estructuras, significados y sentidos no constituye un desconocimiento o mal uso del registro escrito y, por lo tanto, de la cultura letrada. Constituye una subcultura emergente propia de un medio de comunicación. Estamos en condiciones de admitir que el chat es un medio revolucionaria de comunicación, como en su momento lo fue la imprenta o el alfabeto.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

CIUDAD INTERNET [www.ciudad.com.ar](http://www.ciudad.com.ar) Consultado en Julio de 2006 y en Marzo de 2007

FOUCAULT, Michel:

\_\_\_\_\_. 2005. “La arqueología del saber” Siglo veintiuno editores. Buenos Aires, Argentina.

\_\_\_\_\_. 2002. “El orden del discurso”. Fabula TusQuest editores. Buenos Aires, Argentina.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. 2001. “Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad.” PAIDOS. Buenos Aires, Argentina.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. 1995. "Ideología, cultura y poder". Oficina de Publicaciones del CBC de la UBA. Buenos Aires, Argentina.

IMVU INFORMATION [www.imvu.com](http://www.imvu.com) Septiembre 2006/marzo 2007.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. 1998 "De los medios a las mediaciones." Convenio Andrés Bello. Bogotá, Colombia.

\_\_\_\_\_2002. "La educación desde la comunicación." Grupo editorial NORMA. Buenos Aires, Argentina.

MAYANS I PLANELL, Joan. 2000, "El lenguaje de los chats. Entre la diversión y la subversión". Fuente Original: *Revista iWorld*, 29 (Julio, 2000), pp.42-50. Consultado el 30/10/2006 en Observatorio para la CiberSociedad en [www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=27](http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=27)

\_\_\_\_\_2002. "Género chat. O cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio". Gedisa. Barcelona, España.

OULSINECTIS [www.uolsinectis.com.ar](http://www.uolsinectis.com.ar) Consultado en Julio de 2006 y en Marzo de 2007

SAN MARTÍN, Patricia. 2003. "Hipertexto: seis propuestas para este milenio." La Crujía. Buenos Aires, Argentina.

TERRA [www.terra.com.ar](http://www.terra.com.ar) Consultado en Julio de 2006 y en Marzo de 2007

VAN DIJK, Teun. 1991. "Estructuras y funciones del discurso." Editorial Siglo veintiuno. Iztapalapa, México