

**CARACTERIZACIÓN DE LAS FUNCIONES DE LOS EMOTICONES EN
INTERACCIONES VIRTUALES DE CHAT ABIERTO**

ERIKA LÓPEZ NEIRA

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE
LICENCIATURA EN LENGUAS MODERNAS
BOGOTÁ, D.C.
2009**

**CARACTERIZACIÓN DE LAS FUNCIONES DE LOS EMOTICONES
EN INTERACCIONES VIRTUALES DE CHAT ABIERTO**

ERIKA LÓPEZ NEIRA

**Trabajo de grado para optar al título de
Licenciada en Lenguas Modernas**

Asesora

ADRIANA SALAZAR SIERRA

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE
LICENCIATURA EN LENGUAS MODERNAS
BOGOTÁ, D.C.
2009**

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Bogotá D.C., Junio de 2009.

Este trabajo está dedicado a las personas que más me han apoyado durante todo este proceso y por lo mismo les agradezco por haber estado presentes para darme fuerza, apoyo, consejos y su tiempo. Diosito gracias por ponerme personas tan maravillosas que aportaron en mi vida tanto para ser profesional como para ser una mejor persona.

Madrecita, Ana y Pa', les agradezco por las noches que pasaron en vela conmigo y todo su apoyo y preocupación. A toda mi familia por el amor, motivación y comprensión cuando más lo necesitaba.

A mi Tropicombo (Rocío, Natalia, Andrea, Sandra, Andrés, Jose, Mauro) por apoyarme y darme su gran amistad en este proceso y durante toda la carrera. Angélica, Adriana y Margarita, gracias por orientarme durante esta investigación por medio de sus conocimientos, amistad y colaboración desinteresada.

Finalmente, Adriana, mil gracias por tus orientaciones, tu tiempo y paciencia con la que te llenaste para poder guiarme durante todo el proceso de la investigación, del que estoy segura representó algo nuevo e interesante para las dos.

ADVERTENCIA

La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por los alumnos en sus trabajos de grado. Sólo velará porque no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica, y porque los trabajos no contengan ataques o polémicas personales; antes bien, se vea en ellos el anhelo de buscar la verdad y la justicia.

RESUMEN

La presente investigación describe las diferentes funciones que tienen los emoticones en las conversaciones de chat abierto.

Para realizar este trabajo se recolectaron conversaciones virtuales del sitio Latinchat. Como marco teórico, se hace una caracterización del chat como fenómeno de la cibercultura y se acude a las funciones del lenguaje propuestas por Halliday como punto de partida. Para el marco metodológico, se realiza un análisis conversacional con el fin de interpretar el uso de los emoticones de acuerdo al contexto en el que se presenten.

Los resultados arrojados por el análisis de las interacciones, demuestran que las funciones que se tienen específicamente para conversaciones cara a cara son insuficientes para poder darle sentido al gran número de emoticones que se presentan en este chat.

Descriptor: Cibercultura-ciberespacio, chat, texto oralizado, emoticones, funciones del lenguaje y análisis conversacional.

ABSTRACT

This research describes the different roles or functions that have the emoticons in the open chat.

To make this work, it was necessary to collect some virtual conversations from the site Latinchat. As theoretical framework, it was given a characterization of the chat as a phenomenon of the cyberculture, and the functions of language proposed by Halliday are taken as starting points for the research. For the methodological framework, it was conducted a conversational analysis to interpret the use of emoticons according to the context in which they arise.

The results appearing from the analysis of the interactions show that the functions that are specifically for face to face conversations are insufficient to make sense of the large number of smilies that appear in this chat.

Key words: Cyberculture-cyberspace, chat, oral text, smilies, functions of language, and conversational analysis.

TABLA DE CONTENIDO

1. PROBLEMA.....	1
1.1. PROBLEMÁTICA.....	1
1.2. INTERROGANTE.....	5
1.3. ESTADO DEL ARTE.....	5
1.4. JUSTIFICACIÓN.....	10
1.5. OBJETIVOS.....	12
1.5.1. Objetivo general.....	12
1.5.2. Objetivos específicos.....	12
2. MARCO DE REFERENCIA.....	13
2.1. MARCO TEÓRICO.....	13
2.1.1. La cibercultura y el ciberespacio.....	13
2.1.2. El chat.....	18
2.1.3. La escritura electrónica, el texto escrito oralizado.....	23
2.1.4. Los emoticones.....	24
2.1.5. Halliday y el lenguaje: Funciones.....	28
2.2. MARCO METODOLÓGICO.....	32
2.2.1. Tipo de estudio.....	32
2.2.2. Fundamentos básicos.....	32
2.2.3. Metodología.....	34
2.2.4. Muestras.....	35
3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	36
3.1. ANÁLISIS INDIVIDUAL DE LAS INTERACCIONES.....	36
3.2. INTERPRETACIÓN GENERAL.....	86
4. CONCLUSIONES E IMPLICACIONES PARA FUTURAS INVESTIGACIONES.....	96
BIBLIOGRAFÍA.....	98

1. PRESENTACIÓN

1.1. PROBLEMÁTICA

Dentro de toda la clasificación del lenguaje, la comunicación más importante y efectiva es la que emite los gestos. Ésta es la comunicación no verbal que va más allá de las palabras, y es la que transmite los verdaderos sentimientos y el verdadero estado interior. En el ciberespacio, "metáfora contemporánea de cultura [...] que corresponde a una configuración o trama de significaciones compartidas en un tiempo y espacio dados [...], fuente genérica de identidad y mecanismos para su intercambio en una infraestructura tecnológica"¹, donde todo queda escrito, las palabras no son la única forma de expresión. De hecho, las miles de personas que diariamente usan medios electrónicos dieron origen a un lenguaje propio para comunicarse, tanto escrito-oral como no verbal.

Comparando las conversaciones que se tiene cada día cara a cara y teniendo en cuenta lo que se sabe de investigaciones anteriores y artículos relacionados con el tema de los emoticones, desde hace ya 25 años, cuando el Internet era todavía un proyecto, se hacía evidente la falta de una manera o vehículo de expresión de emociones para los internautas o navegantes. Además de no tener cómo expresarse, los usuarios de conversaciones mediadas por formatos electrónicos (foros, correos electrónicos, etc) sabían que sin la emotividad requerida para la comunicación se podía caer en malinterpretaciones. Debido a esta situación, hace más de 20 años se creó el primer emoticón.

¹ **Martínez Ojeda, B.**, (2006), "*Homo digitalis: Etnografía de la cibercultura*", Corcas Editores Ltda, Bogotá, p. 44.

El científico norteamericano, Scott E. Fahlman, se dio cuenta de que podía haber una manera de no herir susceptibilidades y al mismo tiempo expresar los diferentes estados de ánimo en la red. El 19 de septiembre de 1982, al escribir dos puntos, un guión y un paréntesis, y al inclinar la cabeza a la izquierda se percató de que creó el primer emoticon de la historia: :-)) una carita feliz². Desde entonces, miles de personas alrededor del mundo mandan y usan diariamente los emoticones como formas de expresar su sentido del humor, acuerdo y desacuerdo, interpretación de un tema, etc, los "*emoticons*", "*smilies*", "*emoticones*" o "*caritas*".

Los emoticones son un neologismo de las palabras "*emotion*" (emoción en inglés) y "*icon*" (ícono, imagen)³. Un emoticon es una secuencia de caracteres que, en un principio, representaba una cara humana y expresaba una emoción. No obstante, posteriormente fueron creándose otros emoticones con significaciones muy diversas, entre ellas de ironía, de euforia, de rechazo, ejemplificando una profesión, entre otras. Los emoticones pueden ser simples (como este guiño ;)) con caracteres que se usan regularmente como el alfabeto, los números y los signos de puntuación, en formato gif que es de animación.

Y así como los emoticones sirven para expresar emociones y acompañar una frase para ayudar a darle sentido, es decir, sirven para acompañar conversaciones para reforzar el contenido, los emoticones son ahora muy utilizados para sustituir palabras dentro de una frase. Aunque

² "*Historia y uso de los emoticons*" (2007) [en línea], disponible en: http://www.montevideo.com.uy/noticia_15111_1.html, recuperado: 11 de septiembre de 2007.

³ **Hernández Pacheco, J. L. y Miraflores Gómez, E.** (2007), "*Lenguaje SMS: La alfabetización de los jóvenes en el siglo XXI*" [en línea], disponible en: <http://www.cesdonbosco.com/revista/congreso/21-Jose%20Luis%20Hernandez%20Pacheco.pdf> recuperado: 15 de septiembre de 2007.

algunas veces no van de acorde con el contexto y se generan malinterpretaciones en la conversación por la ambigüedad que algunos emoticones tienen, estas representaciones icónicas reemplazan de todas maneras algunas palabras u estados de ánimo. Hay que tener en cuenta que siempre hay riesgo de que haya malentendidos por no poder expresar con fuerza o exactitud lo que se quiere transmitir o simplemente un sinsentido en la conversación, de hecho fue la primera razón por la que se crearon los emoticones; lo que no sucede usualmente en una conversación cara a cara.

Es evidente que el uso de la lengua durante una conversación por formatos electrónicos es muy diferente por el mismo hecho de que es una conversación escrita, y si se suma al hecho de que no hay respeto por la ortografía, los emoticones cabrían en cualquier contexto. Es decir, si un emoticon se nombra "bien", en todas las palabras que tengan "bien" aparecerá el emoticon, como en las palabras bien, también (en este caso no se escribe ni se tiene en cuenta la tilde), bienestar, entre otras. La ventaja de la nueva escritura es que permitiría nombrar al emoticon con abreviaciones, acortamientos u otros fenómenos morfológicos, por ejemplo, en vez de "bien", se usaría "bn". Aunque no hace parte como tal de esta investigación, es necesario nombrar esta característica morfológica de los emoticones porque en otros trabajos relacionados con las conversaciones escritas se da cuenta del valor conversacional y expresivo que tienen los emoticones.

Es entonces cuando se demuestra, ante la contradicción anterior, un vacío de conocimiento sobre el uso de los emoticones, "representaciones gráficas" o "textos icónicos", además del verdadero sentido de ellos y el tipo de información transmitida. El vacío central de esta investigación es de información porque no se sabe de funciones del lenguaje ligadas a medios

hipertextuales, y mucho menos a las caritas; es importante ver que las funciones que se han reportado han sido estudiadas en ambientes de interacciones cara a cara. Además que el material en el que se han apoyado las investigaciones ha sido extraído solamente de conversaciones del chat privado Messenger y no de otro tipo de chats públicos.

En otras palabras, las interacciones de chat abierto presentan nuevas formas de expresar las emociones. Una de estas maneras son los emoticones. Los emoticones son íconos gráficos que permiten que el emisor del mensaje pueda expresar sus sentimientos u opinión por medio de gráficos que el receptor debe interpretar. El uso de estos emoticones es múltiple y varía, precisamente, según el uso y la intención de los emoticones en las conversaciones. Sin embargo, no es tan fácil determinar el uso ni la intención de cada emoticon porque difiere del tipo de conversación (contexto) en el que esté escrito. Este es el problema de esta investigación, describir la función de los emoticones en las interacciones textuales mediadas por el chat abierto Latinchat, y por eso es necesario estudiar las nuevas formas de comunicación y lenguajes que se presentan en el ciberespacio

El propósito de este trabajo es conocer y describir las funciones de los emoticones en interacciones de chat abierto, teniendo en cuenta el sentido de los mismos y el tipo de información que transmiten. Se escoge específicamente el chat abierto de Latinchat porque es uno de los medios por los cuales se hace un uso frecuente de los emoticones, además que esta página ofrece un número de emoticones que van desde caritas y manitos hasta el símbolo de paz o notas musicales.

La situación ideal del contexto de esta investigación es que los emoticones se estén usando frecuentemente durante las interacciones, para poder así dar el sentido con el cual se usan esas caritas. A pesar de esto, se evidencia una contradicción cuando se compara con la situación real. Esta situación real nos manifiesta diferentes interpretaciones en el uso de emoticones de una conversación en el chat. Es la forma de interacción la que se ve afectada por los emoticones. Ya que la interacción que se presenta en el chat "es una conversación oral en un soporte escrito, [y origina] una nueva forma de comunicación con sus propios códigos de funcionamiento"⁴. Es necesario resaltar que la nueva forma también de expresar sus sentimientos o de dar soporte a sus opiniones es por medio de las caritas. Por eso es necesario estudiar estos nuevos códigos de funcionamiento, comunicación y expresión, y sus funciones en el nuevo lenguaje de la cibercultura.

1.2. INTERROGANTE

A raíz de los hechos problemáticos previamente mencionados, el interrogante que se propone es:

¿Cuáles son las funciones de los emoticones en las conversaciones escritas de un chat abierto?

⁴ **Yus Ramos, F.** (2004), "*Ciberpragmática: El uso del lenguaje en Internet*", Editorial Ariel, Valencia, p. 79.

1.3. ESTADO DEL ARTE

Esta sección busca dar a conocer lo que se ha hecho entorno a los emoticones tanto en la PUJ como en otras universidades. La búsqueda empezó en la biblioteca de la PUJ y luego en otras bibliotecas de otras universidades de la ciudad. Los descriptores para la búsqueda fueron emoticones, expresión de emociones, lenguaje de Internet e Internet, siendo los dos últimos los más efectivos. Cabe notar que no hay investigaciones específicas sobre los emoticones. A partir del vacío de conocimiento sobre el uso de los emoticones, además del verdadero sentido de ellos y el tipo de información transmitida, se puede decir que no ha habido investigaciones que hayan tocado este tema directamente, sino direccionadas al nuevo uso de la lengua en el chat (su escritura) y la complementación de la intención comunicativa de esa conversación con los emoticones.

Sin embargo, encontré un artículo que menciona una clasificación sobre lo anteriormente planteado⁵. En este artículo tomado de la página de Internet *Revista Digital universitaria*, de México, Martínez Sánchez habla de las diferentes clasificaciones de los emoticones. Estos se pueden clasificar según su origen en los emoticones occidentales, debido a que toca leerlos con la cabeza inclinada a la izquierda :), y en los emoticones orientales que no es necesario voltear la cabeza porque se leen verticalmente (^o^).

Trata también de un análisis de los emoticones según su función pues, aunque hay algunos que tienen una representación fija como :) se está

⁵ Martínez Sánchez, J. M. (2007), "*Emoticonos o la codificación emotiva de la comunicación hipertextual*" [en línea], disponible en: <http://www.revista.unam.mx/vol.8/num8/art57/int57.htm>, recuperado: 11 de septiembre de 2007.

contento(a) o alegre, muchos otros necesitan del contexto comunicacional para hacer llegar su verdadero significado. Sería el caso de una carita feliz con la sonrisa modificada como :-> que aunque se puede pensar que es otra manera de representar el estado de alegría, realmente significa que la persona que lo está usando está siendo sarcástico(a) con su receptor. Este artículo será fundamental para el marco teórico por toda la información que brinda sobre los emoticones, sus clasificaciones y funciones. Las caritas estudiadas son las básicas y entre las que se distinguen las de tipo occidental; mientras que en esta investigación se analizarán emoticones de un sitio en especial (el chat abierto Latinchat) donde se podrá ver varios tipos de emoticones.

Se reseñó también otro artículo que habla sobre el uso del Messenger por parte de los estudiantes universitarios en Venezuela, además de nombrar las ventajas y desventajas que la mensajería instantánea conlleva⁶. El autor hace una reflexión de los mensajes instantáneos tomando como base una investigación que demuestra que los jóvenes cambian su lenguaje para poder comunicarse mejor. Se da cuenta que los estudiantes utilizan abreviaciones de palabras por mero sentido de economía, como por ejemplo *pq* o *xp* en vez de porque, dando origen a nuevas formas lingüísticas para transmitir un mensaje eficaz y rápidamente. Los universitarios ven en el Messenger la oportunidad de intercambiar información con imágenes en vez de palabras porque, en los mensajes instantáneos, hay poco espacio y la mejor manera de aprovecharlo y de expresar los estados de ánimo, sentimientos y pensamientos, es por medio de imágenes o emoticones. Este artículo y esta investigación se asemejan en los comentarios de los jóvenes, quienes afirman que los emoticones son la mejor manera de expresar sentimientos u opiniones. El mayor aporte de este escrito es la afirmación de que los jóvenes cambian su lenguaje en las

⁶ "Los jóvenes están a la moda con el lenguaje en la mensajería instantánea" (2007) [en línea], disponible en: <http://yohenna.wordpress.com/2007/07/31/los-jovenes-universitarios-estan-a-la-moda-con-el-lenguaje-en-la-mensajeria-instantanea/>, recuperado: 4 de septiembre de 2007

conversaciones escritas, originando nuevas formas de comunicación y lingüísticas.

Mientras se desarrollaba esta investigación, hubo dos trabajos que se presentaron en la Facultad de Comunicación y Lenguaje basados en el Messenger, y en conceptos claves como la oralidad y la escritura. Un primer trabajo es de Páez Marín y Zapata Rudas quienes describen los mecanismos morfológicos utilizados por los jóvenes para representar significantes en las conversaciones de Messenger y así dar a conocer los que más utilizan en las interacciones virtuales. Después de analizar un número de conversaciones y de hacer una encuesta que contrastara los significados para las nuevas grafías, por medio de un análisis cuantitativo y uno cualitativo dieron como resultado que el mecanismo más usado es la abreviación, seguido de sufijación, repetición, prefijación y parasíntesis, en su respectivo orden. La relación que existe con este trabajo consiste en el hecho de compartir elementos del mismo fenómeno: el nuevo lenguaje utilizado por los jóvenes para comunicarse en conversaciones escritas.

El otro trabajo de grado lo presentó Orbegozo Ríos con el objetivo de describir cómo se presenta la toma de turno y los pares adyacentes en una conversación textual de MSN, siendo un medio sincrónico de comunicación. Por medio del análisis conversacional, llega a la conclusión que concierne a este trabajo y es que dentro de unos pares se incrustan otros que inician, continúan o finalizan, además que se cede el turno por medio del lenguaje visual, que en este caso son los emoticones. La importancia de este trabajo para esta investigación tiene que ver con la metodología que se piensa utilizar (el análisis conversacional), y con las conclusiones a las que llegó Orbegozo al decir que por medio de estas conversaciones se entretejen lazos sociales y que el lenguaje visual es muy importante en ese aspecto.

Se tomó como base también una tesis encontrada en la biblioteca de la PUJ que introduce el tema de la corporalidad como categoría de la comunicación oral, demostrando que el conjunto de cuerpo-gesto-palabra es indispensable para una buena y comprensible comunicación⁷. Moreno Angarita hace un replanteamiento de la corporalidad diferente de la gestualidad porque se considera como una categoría comunicacional importante para cualquier tipo de conversación. Se encuentra importante desligar lo oral de lo gestual debido a que el gesto (del cuerpo entero) refuerza el contexto comunicativo, sin la necesidad de que se hable. El ejemplo máximo de esta categoría es el mimo, quien sin tener que decir una sola palabra, expresa y envía señales de acuerdo a la situación que quiera recrear.

Lo anterior nos ocupa desde el punto en el que se puede mostrar que es necesario un reemplazo de la emotividad en las comunicaciones de contextos hipertextuales por la falta, precisamente, de corporalidad o "presencialidad" en ellas, de lenguaje no verbal. Los emoticones o representaciones icónicas serían una manera de suplir esta falta de contacto para tampoco llegar a una conclusión errónea de la situación, lo que facilitaría la comprensión de los procesos y prácticas comunicativas cotidianas. La relación con esta investigación tiene que ver con el lenguaje no verbal en el habla escrita expresado por los emoticones. Aunque el trabajo de Moreno Angarita no está relacionado con la virtualidad, el gran aporte que brinda a esta investigación es el concepto de corporalidad y la manera como lo puedo categorizar en lenguaje no verbal en comunicaciones escritas.

⁷ Moreno Angarita, M. S. (1992), *"La Corporalidad: Un replanteamiento de la categoría de la comunicación oral"* [tesis de maestría], Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana, Magister en Comunicación.

La siguiente tesis tiene como objetivo establecer si el Internet, como nuevo medio de comunicación y de interacción social, aporta a la formación de la ciudadanía⁸. Este trabajo presenta el Internet como un espacio donde se pueden formar comunidades de personas que comparten un fin. A uno de esos grupos pertenecen los ciudadanos, personas que crean un “estado” virtual. Esta tesis le aporta a este trabajo la información concerniente al Internet, su origen, naturaleza, las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC). Además que tiene relación en el sentido de crear comunidades en Internet, lo que podría asemejarse a entrar a determinada sala del chat por sus diferentes intereses o gustos, y así formar de una manera u otra su “identidad”.

En seguida se tomaron dos tesis que tienen como objetivo mostrar la utilidad del Internet en la publicidad. El objetivo de la primera tesis es analizar cómo el Internet se ha convertido en una herramienta necesaria para los procesos de comunicación que se generan con los nuevos públicos creados a partir de la red⁹. Ese estudio se llevó a cabo basándose en la página Web de Conavi, para llegar a un punto coherente en cuanto a la banca virtual y al manejo que tiene esta entidad en línea con sus clientes. Aunque este trabajo no tiene una relación evidente con la investigación, es muy importante en lo que concierne a complementar la data de la tesis anterior sobre el Internet, su origen y naturaleza, además de la comunicación virtual, los medios de comunicación virtual y la virtualidad.

⁸ Correa Manchola, A. (2003), “*Comunicación y ciudadanía en Internet*”, [tesis de maestría], Pontificia Universidad Javeriana, Magister en Comunicación.

⁹ Barragán Sua, C.A.y González Pardo, R.E. (2002), “*Comunicación virtual: Las nuevas palabras en la red*”, [trabajo de grado], Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana, Comunicación Social.

La segunda tesis busca describir la ventaja del Internet en la publicidad¹⁰. En ella se describen las diferentes funciones del mensaje publicitario, una de las cuales es la función de la imagen, que es otra forma de lenguaje. La función de la imagen tiene otras funciones que son la racional, la expresiva, la conativa, la fática y la poética, y varían según el uso o la aplicación de la imagen o de la respuesta en el receptor. La pertinencia de esta tesis es el de dar cuenta de las diferentes funciones del mensaje publicitario, en relación a la imagen, y los diferentes tropos visuales como lenguajes figurados en un mensaje publicitario en Internet. Sin embargo, estas funciones no se utilizarán en este trabajo porque son destinadas a analizar mensajes publicitarios, además se encontró esta tesis porque estaba relacionada con el Internet, pero como tal no tiene mucha relación con la investigación.

1.4. JUSTIFICACIÓN

Esta primera exploración de otros trabajos de grado relacionados con el Internet y la comunicación virtual, me ha permitido concluir que el número de investigaciones sobre las nuevas tecnologías y las interacciones virtuales están aumentando cada vez más, abriendo espacio a trabajos como éste. A partir de lo que encontré en esta búsqueda, la vigencia de esta investigación sí se cumple porque llena el vacío de saber cuáles pueden ser las funciones de los emoticones en una conversación de chat. Además que es importante porque en la facultad se han hecho trabajos relacionados con el chat privado Messenger y han nombrado vagamente la manera de expresar emociones por medio de los emoticones. Sin embargo, esta investigación sería la primera en caracterizar las funciones de los

¹⁰ Niño, J. A. (2002), "*Internet: Un medio en busca de su mensaje*" [trabajo de grado], Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana, Comunicación Social.

emoticones en el chat abierto Latinchat. En este sentido, este trabajo se inscribe en la línea de investigación de Mediaciones Digitales y Nuevas Alfabetizaciones ya que hace una aproximación al lenguaje desde los nuevos medios, como el chat.

Adicionalmente, este trabajo es igualmente relevante en la sociedad porque en vista de que no tuve mucho éxito con trabajos en diferentes universidades, llegó el punto de buscar investigaciones sobre el tema en la red. Es importante recalcar que los trabajos encontrados hacen alusión a los emoticones básicos y/o a los de Messenger; por lo tanto, para hacer esta investigación se tuvo en cuenta que el número de emoticones que el chat público Latinchat ofrece no había sido analizado, así que aportaría nueva información sobre los emoticones porque hay muchos que se pueden “homologar” en función. Este trabajo es importante porque ningún otro ha tratado la temática que éste toca, como son las funciones de los emoticones en conversaciones textuales, lo cual cubriría el vacío de conocimiento sobre los diferentes usos que tienen las caritas y ampliaría la idea básica que se tiene que sólo expresan sentimientos. A la facultad de Comunicación y Lenguaje de la PUJ le aportaría la base y ejemplo para futuras investigaciones sobre la toma de turnos, análisis conversacionales de interacciones donde siempre haya evidencia de lenguaje no verbal, entre otros.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

Describir las funciones de los emoticones en interacciones de chat abierto.

1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

☺ Analizar las conversaciones para rastrear las funciones de los emoticones.

☺ Caracterizar las funciones de los emoticones en las interacciones escritas de chat abierto.

2. MARCO DE REFERENCIA

2.1. MARCO TEÓRICO

Para poder realizar este marco teórico, es importante decir que es necesario definir ciertos conceptos claves para la comprensión de este trabajo de grado. Términos como la cibercultura y el ciberespacio, el chat, la escritura electrónica, los emoticones y las funciones del lenguaje, son determinantes para entender esta investigación.

2.1.1. La cibercultura y el ciberespacio

Se podría empezar a decir que la cibercultura es una nueva faceta de cultura, es un nuevo modelo cultural, que se origina en la red o ciberespacio donde no hay un territorio físico y donde la temporalidad es atemporal, y como modelo de cultura tiene ciertas características y aspectos a tener en cuenta y que dan cuenta de la evolución de las prácticas sociales humanas. La cibercultura según Martínez Ojeda es "la metáfora contemporánea de cultura [...] que corresponde a una configuración o trama de significaciones compartidas en un tiempo y espacio dados [...], fuente genérica de identidad y mecanismos para su intercambio en una infraestructura tecnológica"¹¹. Quiere decir que la cibercultura o cultura virtual mantiene los diferentes aspectos de cualquier cultura como lo es el sistema simbólico. Ese sistema simbólico se genera después de una interacción con el mundo y de diferentes experiencias individuales y colectivas.

¹¹ **Martínez Ojeda, B.**, (2006), "*Homo digitalis: Etnografía de la cibercultura*", Corcas Editores Ltda, Bogotá, p. 44.

Ahora, ese sistema es históricamente transmitido y es indispensable para el canje de experiencias que son básicamente actos sociales. Por eso la cibercultura es cultura, porque hay costumbres, identidades, status, categorías, rangos, y demás elementos que hacen de ella un espacio socialmente mantenido e individualmente practicado. La cultura virtual, siendo "redes electrónicas autodefinidas de comunicación interactiva, organizadas en torno a un interés o propósito compartido"¹², sirve como mecanismo de cambios sociales y culturales en el ámbito de la comunicación interpersonal y en la creación de métodos de generación de nuevos lazos sociales. En este sistema comunicativo, no hay límites culturales ni marcos contextuales indispensables como soportes de la acción social.

Acerca de esta cultura virtual o virtualidad real, más que realidad virtual, afirma Castells que "es un sistema en el que la misma realidad [...] es capturada por completo, sumergida de lleno en un escenario de imágenes virtuales, [que...] no están sólo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, sino que se convierte en la experiencia"¹³. Quiere decir esto que el ciberespacio es el modo más organizado y mayormente utilizado para relacionarse con otras personas de lugares diferentes y lejanos y para estar en el mundo sobre la base de la Comunicación Mediada por Computador (CMC).

¹² *Ibíd.*, p. 47.

¹³ **Castells, M.**, (1998), *"La era de la información"*, volúmenes I-II, Alianza Editorial, Madrid, referenciado en: Martínez Ojeda, B., (2006), *"Homo digitalis: Etnografía de la cibercultura"*, Corcas Editores Ltda, Bogotá, p. 45.

Como en cualquier comunidad, hay valores conocidos y aceptados que se deben respetar. Pues en la cultura del espacio no hay excepción; estos son los valores: la libertad, la creatividad y el deber ser se convierte en el cómo ser. La libertad para poder escoger los conocimientos que se quieran absorber y para elegir un canal y una forma para redistribuirlo; no hay limitaciones de códigos. La creatividad que es la que construye la realidad y el mundo virtual, implica fusionar tanto la estética como la ética. Y en medio de esta perspectiva ecléctica, "el deber ser se diluye en cómo ser; las relaciones se fundamentan en falsas identidades y juegos de rol, en ficciones"¹⁴. Una parte fundamental de la cultura es la técnica porque siempre ha afectado la vida social y ha evolucionado tanto como el ser humano, siendo representada con una gran carga de simbolismo. La técnica es tenida en cuenta dentro de los mismos parámetros de pensamiento y significación. Así como todo en la vida social, la técnica se aprende a partir del transcurso de la existencia, en la socialización, en relaciones comunicativas y al compartir experiencias y espacios. Para esto ha sido muy útil la oralidad como conductor precisamente del intercambio de culturas. Y precisamente la cibercultura es una fusión de texto (escritura), sonido (oralidad) e imagen (audio-visual) que transforman tanto la comunicación como las identidades de los usuarios del ciberespacio.

Ahora bien, como dije anteriormente, la cultura se basa en la producción e intercambio de signos o símbolos. En esta medida "la realidad es la representación simbólica"¹⁵, es la interpretación del mundo según las experiencias compartidas, de las construcciones simbólicas creadas con el tiempo. Esta es la realidad virtual. Sin embargo, la realidad virtual a la que se hace referencia en la cibercultura se ve reflejada en el fenómeno tecnológico, así se denominaría *virtualidad real*¹⁶. Esta realidad es

¹⁴ *Ibíd.*, p. 50.

¹⁵ *Ibíd.*, p. 45.

¹⁶ *Op. Cit.* Castells, Manuel, referenciado en: Martínez Ojeda, Betty, p. 47.

simplemente un nuevo modelo cultural, un vuelco a todos los parámetros clásicos sobre los cuales se basan las culturas humanas y las identidades de sus miembros, y como tal, se ve caracterizado por una serie de aspectos¹⁷.

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

Cabe decir ahora que una de las nociones más transformadas por el ciberespacio es la idea de un territorio físico de encuentro. La noción del espacio Euclideo, es decir "en donde descansan categorías como la territorialidad, la alteridad y la corporalidad"¹⁸, se desvanece frente a un nuevo espacio donde se busca construir un lugar imaginario inherente,

¹⁷ *Ibíd.*, p. 47-48.

¹⁸ *Ibíd.*, p. 51.

igualmente, a la cibercultura, como en este caso. La metáfora de territorio en el ciberespacio surge de los nuevos patrones de interacción social, como las comunidades virtuales que crean su propio hábitat en la red. Dice Martínez Ojeda que "es la acción humana la que constituye el espacio gracias a la práctica social que se hace de él y por tanto, significativamente, cumple un papel determinante en la cultura"¹⁹. Según esto, no es necesario tener en físico un lugar para interactuar, sino un "espacio" en el cual congeniar con otros.

El otro parámetro variado por la virtualidad real es el tiempo. La temporalidad tal y como es clásicamente concebida no existe en el ciberespacio, no hay pasado ni presente ni futuro, sino una simultaneidad e inmediatez de las prácticas sociales por CMC, un tiempo atemporal. Es ver el mundo sin tiempo, relativizar la temporalidad en un espacio donde, por así decirlo, el tiempo pierde su ritmo biológico. La comunicación mediada por computador es "una conversación escrita que lleva implícita la espontaneidad de la oralidad"²⁰, se manifiesta en un presente perpetuo que niega el pasado, como memoria, y el futuro, como horizonte. La temporalidad en este escenario se establece en un mundo de constante conexión/desconexión, moldeando así la cultura de la red. Estas transformaciones de los parámetros, fijados en la comunicación humana como lo son el espacio y el tiempo, modifican cada vez más las prácticas sociales, las relaciones humanas y la percepción de todos, lo que se entiende al fin y al cabo por identidad.

Como se ha venido afirmando anteriormente, la identidad en el ciberespacio es una alternativa y tan imaginaria como se quiera. No hay

¹⁹ *Ibíd.*, p. 52.

²⁰ *Ibíd.*, p. 57.

ninguna garantía de la información proporcionada, se presume que el emisor está siendo honesto con la otra persona. Además que el hecho de estar en un entorno virtual permite inferir las características del otro, imaginar la otra persona y crear una nueva identidad de acuerdo a la reacción y respuesta del receptor de la información. El término cibercultura es utilizado por diversos autores para referirse a una serie de fenómenos culturales contemporáneos ligados principalmente al profundo impacto que las tecnologías digitales de la información y la comunicación han venido ejerciendo sobre aspectos tales como la realidad, el espacio, la temporalidad, el hombre mismo y sus prácticas sociales.

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

2.1.2. El chat

El *chat* es un tipo de interacción conversacional humana entre usuarios del ciberespacio. Esta conversación virtual por Internet, conocida como chat (término tomado de la palabra en inglés "charlar"), "es una conversación oral en un soporte escrito, una nueva forma de comunicación con sus propios códigos de funcionamiento"²¹, con el fin de que sea lúdico y propicio para el entretenimiento. El chat posee ciertos atributos²² que lo hacen diferente de otras variedades de comunicación electrónica, como el correo

²¹ **Yus Ramos, F.** (2004), *"Ciberpragmática: El uso del lenguaje en Internet"*, Editorial Ariel, Valencia, p. 79.

²² *Ibíd.*, p. 81-81.

electrónico y los foros o debates, que también se llevan a cabo de manera textual, escrita. Una de las características del chat es que se puede hacer un intercambio de información en tiempo real, de inmediato. El IRC (*Internet Relay Chat* como es conocido en países anglosajones) tiene la característica de ser sincrónico. Quiere decir que es sincrónico porque los usuarios responden a los mensajes después de haberlos recibido, pero se presenta en tiempo real e inmediatamente porque están todos presentes en la conversación. El chat permite una relación muy estrecha entre la conversación y el texto, permite el hecho concreto (virtualmente hablando) de conversar porque el acto de hablar, respondiendo después de un comentario previo, se hace por escrito, pero se hace como si fuera cara a cara. Siempre hay inmediatez en el intercambio de información entre los participantes sin importar que muchos de ellos estén distantes geográficamente.

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

Para el chat es necesario crear espacios llamados salas de chat donde puede entrar un número indeterminado de usuarios para poder interactuar con otros. La interacción entre los usuarios se presenta en áreas llamadas

canales. Muchas veces estas salas de chat o canales están sujetas a una temática, es decir, hay salas para cada tema o rango de edades. Por ejemplo, en la página especializada en el chat, *Latinchat*, hay salas según temas preferidos (manga, fútbol), edades (de 15 a 20, de 20 a 30), preferencias sexuales (gays, lesbianas), actualidad (deportes, noticias) o si se busca entablar relaciones de amor o amistad. En estas salas hay la oportunidad de escoger si se quiere hacer una conversación pública (donde todos los participantes de la sala ven la conversación) o privada (en la que solamente interactúan los directamente interesados), o los dos si se quiere hacer simultáneamente. No hay restricciones en las salas de salida o entrada, más bien los participantes pueden entrar y salir de los canales cuando quieran.

Se caracteriza también porque "la conversación debe ser breve y directa, de tal manera que en la ventana de conversación no se suele escribir más de tres líneas; por eso la brevedad es esencial"²³. No se permiten más de cuatro renglones por participante para que escriban sus enunciados. Igual, los mensajes se acumulan a medida que se envían, intercalándose entre los comentarios de otros participantes del canal y creándose así un área común. Por esta cualidad del chat es que todos los participantes de la charla pueden leer los mensajes mandados por otros, a no ser que se haya creado una conversación privada. El intervalo entre los comentarios se produce por, muchas veces, fallas en la red informática lo que puede también crear lapsos de tiempo entre el envío del comentario y la respuesta a este; "en los chats se pueden seguir enviando textos sin que los mensajes de los demás se vean interceptados"²⁴. Tiene como característica ser un texto escrito oralizado, es decir que los usuarios del chat trataran de escribir como si estuvieran hablando con el otro.

²³ **Cervera Rodríguez, A.** (2001), "*La irrupción del coloquialismo en Internet y las nuevas tecnologías*", EN: *Lengua y escritura en Internet* [en línea], disponible en: http://www.congresosdelalengua.es/valladolid/ponencias/nuevas_fronteras_del_espanol/4_lengua_y_escritura/cervera_a.htm, recuperado: 26 de abril de 2008.

²⁴ *Ibíd.*

Ahora bien, así como el chat tiene características positivas, también tiene limitaciones discursivas propias de un sistema de comunicación. Por ejemplo, no hay contexto audio-visual en los intercambios conversacionales. Yus Ramos recoge las dificultades en las siguientes restricciones: "la ausencia de indicadores de la intención en la comunicación, el desfase temporal entre el habla y la escritura, la ausencia de referentes en los usuarios, la ausencia de información sobre la actividad del interlocutor, la profusión de textos inútiles, y la ausencia de una historial en la conversación"²⁵. En esta medida, se puede determinar que una estrategia discursiva típica de este canal de interacción son los emoticones porque hacen parte de los códigos de funcionamiento. Los emoticones, como se profundizará más adelante, son la representación del lenguaje no verbal y no visual en conversaciones; además de ser parte de la economía de la escritura electrónica, son la compensación de gestos e intenciones que el emisor quiere expresar, entre otras diferentes funciones que estos íconos cumplen. Otros códigos son las abreviaciones, la oralización del texto, incluso nuevas palabras, pero ninguno de estos serán tratados en esta investigación, sino los emoticones.

Es interesante ver entonces como en el chat es evidente "la proximidad existente entre la oralidad y el texto escrito en las conversaciones virtuales, cuya comunicación verbal y no verbal (expresividad, paralenguaje) se pretende recomponer mediante recursos visuales y simbólicos"²⁶ tal como con los emoticones. "El chat tiene la necesidad de reflejar la ausencia de información paralingüística (tono, énfasis, gestos, expresividad...) mediante la tipología gráfica, la simbología expresiva y los recursos puntuarios que no

²⁵ Op. Cit. Yus Ramos, F., p. 81

²⁶ Op Cit. Cervera Rodríguez, A.

se trata de insuficiencia del sistema de puntuación español, sino de infrautilización de sus múltiples posibilidades”²⁷.

Es importante decir que el chat que interesa en la investigación es el chat abierto²⁸ Latinchat. El chat abierto o sala de chat se diferencia del Messenger o chat cerrado porque sucede entre desconocidos y en una página pública, no como en el segundo que es entre los que son “contactos”. Otro factor que los diferencia es el número de participantes porque en el chat abierto puede haber hasta 30 usuarios interactuando, mientras que en el chat cerrado el número es mucho más reducido (aproximadamente entre 5 y 8 participantes).

Otra distinción muy importante es la identidad de los participantes. En el chat abierto se mantiene en reserva a través de nicks que pueden reflejar o no la personalidad de la persona, en cambio en el Messenger, como son comunicaciones entre conocidos, ponen el nombre o un apodo o una frase alusiva a lo que estén viviendo, sintiendo, escuchando, etc. Se escogió el chat abierto porque existe la hipótesis de que los emoticones son más usados en el Messenger, entre conocidos, que en el chat, entre desconocidos; por consiguiente, se podrían ver ciertos usos de los emoticones entre anónimos.

²⁷ *Ibíd.*

²⁸ **Chávez Fajardo, S.**, (2005), “*Lo importante es poder hablar. Una aproximación pragmática al chat abierto. (Lingüística)*”, Universidad de Chile [en línea], disponible en: http://www.accessmylibrary.com/coms2/summary_0286-32080959_ITM, recuperado: mayo 15 de 2008.

Todo lo anterior se presenta en forma escrita. Esa forma escrita del chat o texto oralizado es la misma escritura electrónica que, así como se verá más adelante, es el medio en el que se expresan los usuarios del ciberespacio. De esta manera se puede dar cuenta que el chat es el espacio propicio donde se da la escritura electrónica.

2.1.3. La escritura electrónica, el texto escrito oralizado

La escritura electrónica es el medio en el que "tanto las estrategias compensatorias de la ausencia de información no verbal como las estrategias textuales, conforman el nuevo texto electrónico representado en el chat"²⁹. Precisamente es en las comunicaciones interactivas donde la lengua adquiere formas particulares e integra la nueva dinámica de la expresión electrónica. El usuario inventa símbolos, iconos, palabras y frases que rompen con las convenciones estipuladas de la lengua e irrumpen formas que fluyen como expresiones espontáneas y libres. Los emoticones son entonces además de representaciones visuales de diversos estados de ánimo, economías del lenguaje particular del chat, de la escritura electrónica. "La economía del lenguaje juega con sus propios criterios, y a menudo logra que su lógica intachable sea aceptada por todos los usuarios"³⁰ y les permite crear, modificar y popularizar nuevas formas de expresión útiles para la conversación.

Como se señalaba anteriormente la característica de la temporalidad instantánea del chat, no es la excepción con la escritura electrónica. Es asincrónica en tiempo real, quiere decir que los participantes están

²⁹ Op. Cit., Cervera Rodríguez, Á.

³⁰ **Miguel**, (2007), "Emoticonos y lenguaje" [en línea], disponible en: <http://www.boulesis.com/boule/emoticonos-y-lenguaje/>, recuperado: abril 29 de 2008.

presentes en una misma interacción, pero escriben y mandan sus mensajes después de leer los de los otros usuarios. El rasgo más esencial de la conversación virtual es el carácter oral de los textos escritos que intercambian los usuarios de Internet³¹. Se trataría, por lo tanto, de "un híbrido que oscila entre ambos planos [oral/escrito]"³². Tal y como se conoce la escritura no se ve completamente reflejada en las conversaciones. Debido a la espontaneidad y la poca elaboración de las frases, la escritura termina siendo la transcripción de un diálogo oral, es decir que es fragmentado según el número de participantes y participaciones en la interacción, además de más cercano al estilo empleado en el intercambio oral.

Sin embargo, como son enunciados orales, deben buscarse vías que compensen la ausencia de un canal auditivo-vocal en el chat. Los participantes recurren a innovaciones tipográficas³³, como variaciones intencionadas en la ortografía, el uso estratégico de las mayúsculas, las sustituciones léxicas, los marcadores gramaticales, y las composiciones icónicas. Estas representaciones o composiciones icónicas hacen referencia a los emoticones que además de ser economías del lenguaje escrito electrónico, hacen parte del nuevo lenguaje surgido en el chat como síntesis perfecta de los estados de ánimo.

Entonces, en la escritura de la comunicación virtual por chat, se presenta el caso de los emoticones que representan el lenguaje no verbal y

³¹ **Tejada Tello, P.** "A propósito de los nicks en el chat" [en línea], disponible en: <http://www.ucm.es/info/especulo/numero34/nicks.html>, recuperado: mayo 15 de 2008.

³² *Ibíd.*

³³ *Ibíd.*

no visual de la interacción. Como compensación³⁴ a la falta de estos lenguajes, aparecen los emoticones acompañando las frases u oraciones en los vínculos sociales.

2.1.4. Los emoticones

Como se viene diciendo, los emoticones han tomado un papel importante en las conversaciones virtuales porque representan el lenguaje no verbal y no visual de las interacciones, además de cumplir con una serie de funciones que más adelante serán detalladas. Además de ser la compensación por el lenguaje no verbal, hacen parte de la economía de escritura electrónica; "hay otras convenciones de signos gráficos que reflejan en la escritura la expresividad de la oralidad. Por eso, la ausencia de elementos auditivos en el chat se compensan con recursos tipográficos, puntuarios, iconográficos y simbólicos"³⁵ como los emoticones.

Ahora, para empezar a hablar sobre los emoticones y sus diversos usos, es importante empezar a definir y dar varias características de los mismos. Los emoticones son un neologismo de las palabras *emotion* e *icon* (emoción e icono) del inglés. Son también conocidos como representaciones gráficas, textos icónicos, íconos emotivos, smileys, caritas o secuencias de símbolos. Estos símbolos son creados a partir de dos tipos de códigos o caracteres: UNICODE y ASCII. Con el UNICODE o código universal se pueden hacer diferentes emoticones utilizando los signos de puntuación, el alfabeto y los números en diversas combinaciones. El ASCII se especializa

³⁴ **Yus Ramos, F.**, (2001), "*Ciberpragmática. Entre la compensación y el desconcierto*" [en línea], disponible en: el ARCHIVO del Observatorio para la CiberSociedad EN: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=42>, recuperado: mayo 12 de 2008.

³⁵ *Ibíd.*

en hacer emoticones a partir del alfabeto latino y más de 100 caracteres imprimibles y no imprimibles.

Existe una clasificación de los emoticones dependiendo del código que se usa para ser creados, y dependiendo del sentido o información que estos símbolos quieran transmitir. La primera clasificación se divide en emoticones de código occidental y emoticones del código oriental³⁶. Los emoticones occidentales se caracterizan porque tienen que ser leídos verticalmente con la cabeza inclinada 90° a la izquierda, sobre el hombro izquierdo. Unos ejemplos de esta clase son: :-) :- (; -) :P :S 8-) etc. Como se puede ver, se puede hacer un gran inventario de emoticones a partir de que ya se tienen; sin embargo, hay que tener en cuenta que si se quiere economizar espacio, se puede hacer variaciones simples sin que el sentido del emoticón se pierda. Por ejemplo: :) que no tiene necesidad de tener el guión como nariz y aún así sigue con el sentido de manifestar alegría.

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

³⁶ **Martínez Sánchez, J. M.** (2007), "Emoticonos o la codificación emotiva de la comunicación hipertextual" [en línea], disponible en: <http://www.revista.unam.mx/vol.8/num8/art57/int57.htm>, recuperado: 11 de septiembre de 2007.

La segunda clasificación de los emoticones es según el sentido o información que estos quieren transmitir³⁷. La primera tipología es aquella que expresa la emoción del emisor o como lo expresa Wilson³⁸ *the indicators of feeling*. Estos emoticones explicitan los sentimientos del emisor, representan una expresión facial marcada propia de una conversación presencial, y casi siempre acompañan al saludo. Aquí podemos encontrar: :D :)) XD, entre otros. Para la segunda tipología de las funciones de los emoticones encontramos los que contribuyen a dar una interpretación del mensaje, o según Wilson *the indicators of irony and humor*. La función de estos símbolos es la de representar la ironía en un enunciado y dar de manera explícita la carga ofensiva que se pierde en conversaciones escritas.

La tercera clase de iconos emotivos según su intención comunicativa es la de los emoticones que preservan y amenazan la imagen tanto del receptor como del emisor; Wilson los nombra como *politeness devices* (estrategias de cortesía). Las imágenes preservadoras de la imagen ayudan a atenuar los A.A.I. (actos de amenaza de la imagen), al igual que algunos gestos en conversaciones presenciales. Por otro lado, tenemos los emoticones agresores de la imagen que permiten expresar la burla de los mensajes y con quienes se violan algunos principios de cortesía. Los emoticones sirven, en conclusión, para confirmar "la relevancia del lenguaje no verbal de la conversación presencial y superar los límites de la oralidad"³⁹. Es precisamente por la distancia física o falta de corporalidad y de territorialidad que se evidencia en una conversación mediada por

³⁷ **Torres i Villatarsana, M.**, (2006), "*Funciones pragmáticas de los emoticonos en la comunicación mediatizada por ordenador*" [en línea], disponible en: http://www.wikilearning.com/el_uso_de_los_emoticonos_sociotecnicos-wkccp-20328-1.htm, extraído de: <http://cibersociedad.net>, recuperado: septiembre 4 de 2007.

³⁸ **Wilson, A.** (1993, 19 de abril), "*A pragmatic device in electronic communication*", en *Journal of Pragmatics*, pp. 389-392, referenciado en: Torres i Villatarsana, M.

³⁹ Op. Cit. Torres i Villatarsana, M.

formatos electrónicos, que se propicia el lugar para crear recursos como los emoticones para poder emular, de un modo u otro, los mecanismos de comunicación no verbal.

Las clasificaciones que nos interesan son la primera, que es la que hace a referencia a expresar la emoción del emisor, y la segunda tipología, que dice que los emoticones contribuyen a dar una interpretación del mensaje. Se escogieron estas dos tipologías porque se busca identificar precisamente éstas en conversaciones de una sala de chat.

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

Así como hay diferentes funciones, lo que más interesa a esta investigación son la de economizar espacio y tiempo al enviar un mensaje, y la de reforzar la falta de comunicación no verbal. Como se ha dicho anteriormente, el chat tiene su propio lenguaje que permite que se economice el espacio y tiempo por medio de abreviaciones y emoticones. Asimismo, es evidente la falta de corporalidad y comunicación no verbal en las CMC, más específicamente en el chat, por lo que han optado por crear también, o más bien de dar otra función, a los emoticones

Ahora bien, después de haber visto la definición y algunas funciones de los emoticones, puedo entonces ubicarlos en el ciberespacio. Como se mencionaba en el apartado de cibercultura y ciberespacio, la cibercultura esta caracterizada por cuatro aspectos⁴⁰: el primero es la existencia de una extendida diferenciación social y cultural. El segundo es una estratificación social creciente entre los usuarios. El tercero es la integración de todos los mensajes en un modelo cognitivo común. Y la cuarta característica es que hay una ruptura de los dominios de la cibercultura y se crea una metacultura. Para esta investigación será fundamental la tercera característica porque es la unificación en donde diferentes sistemas de comunicación o códigos se fusionan en un tiempo simultáneo y cómo no se pueden contextualizar los diferentes códigos para poder expresar sus experiencias, estos se convierten en la experiencia misma dejando una serie aleatoria de diferentes significados. El mejor medio por el que se pueden dar a conocer los códigos es la escritura electrónica, técnica establecida e institucionalizada por los usuarios de la cibercultura para permanecer en las prácticas sociales del ciberespacio.

⁴⁰ Op Cit. Martínez Ojeda, B., p. 47.

Sin embargo, es necesario ver el uso de los emoticones en función de las diferentes funciones del lenguaje. Para mejor referencia, estas funciones se toman del trabajo de M.A.K. Halliday.

2.1.5. Halliday y el lenguaje: Funciones

M.A.K. Halliday es un conocido lingüista inglés que es célebre por desarrollar una teoría gramatical conocida como Gramática sistémica funcional o Lingüística sistémica funcional [SFL]. La SFL "se trata de una orientación funcional, por lo que entiende que la forma del lenguaje natural está dada en última instancia por ser una herramienta comunicativa; considera al lenguaje como un sistema de opciones disponibles, de los que cada frase o sintagma es un conjunto de opciones realizadas"⁴¹. El objetivo principal de su trabajo es "reconstruir el sistema de opciones disponibles a partir de los enunciados ya emitidos por los hablantes de una lengua (es decir, la estructura)"⁴². Para lograr este cometido, es necesario identificar una serie de funciones del lenguaje que, el mismo Halliday, clasifica como macrofunciones y microfunciones, en relación al acto del habla y la realización real y concreta del lenguaje⁴³.

Empecemos pues con las macrofunciones que hacen alusión a "aquellas funciones universales, verdaderas, constantes y subyacentes a toda forma

⁴¹ "M.A.K. Halliday", disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Ling%C3%BC%C3%ADstica_sist%C3%A9mica_funcional, recuperado: mayo 25 de 2008.

⁴² *Ibíd.*

⁴³ **González, L. y Vázquez-Montilla, E.** (2004), "Comprendiendo como el desarrollo de las funciones básicas del lenguaje contribuye al aprendizaje de un segundo idioma", EN: *Revista Iberoamericana de Educación*, [en línea] disponible en: <http://www.rieoei.org/deloslectores/580Vazquez.PDF>, recuperado: mayo 26 de 2008.

de lenguaje, cualquiera sea el ámbito cultural”⁴⁴. Estas son: Función interpersonal, función ideativa o ideacional y función textual. La función interpersonal se refiere al significado conativo y expresivo de la comunicación lingüística. La segunda función es la ideacional relacionada con el significado literal o lógico dado por el contexto lingüístico mismo. La tercera y última función es la textual que corresponde al significado contextual que se obtiene por procedimientos prosódicos de la lengua como entonaciones, pausas, etc.

Las microfunciones hacen referencia a las que corresponden al uso concreto y real del habla, “éstas se presentan en número infinito, diversificándose según las culturas y situaciones concretas”⁴⁵. Halliday decide entonces restringir los principales usos a 7 funciones del lenguaje⁴⁶. La primera función es la instrumental que se utiliza para cumplir tareas y satisfacer necesidades básicas, además que en esta función la construcción de la frase no es importante, sino tener el efecto esperado. La segunda es la reguladora que sirve para manejar y controlar y regular el comportamiento de uno mismo y de otros; en esta función se ve el uso de las instrucciones y de las normas. La tercera función, la interaccional, busca establecer relaciones sociales y relacionarse con otros. En la cuarta función, la personal, se ve la expresión de individualidad, sentimientos e identidad, también tiene que ver con el nivel de conciencia de que el lenguaje da identidad e individualidad. La quinta función, la heurística, se utiliza para aprender, indagar y explorar, es el medio por el cual se aprende. La sexta función, la imaginativa, habla de inventar nuevas ideas y formar nueva información, se crea un nuevo entorno o mundo. El uso de la séptima

⁴⁴ **Lecaros, A. D.**, (2007), “Uso y funciones del lenguaje según M. A. K. Halliday”, EN: *Así funciona el lenguaje*, [en línea] disponible en: <http://aprendelenguaje.blogspot.com/>, recuperado: mayo 29 de 2008.

⁴⁵ *Ibíd.*

⁴⁶ *Ibíd.*

función, la informativa, consta en dar o comunicar información formal, para transmitir conocimientos, ideas y/o contenidos que el oyente no sepa.

No obstante, hay otras dos funciones que derivan de macrofunciones, estas son la matética y la pragmática. La matética es la derivación de las funciones personal y heurística, da cuenta del servicio del lenguaje a una ciencia, no sólo para un individuo, sino para una sociedad. Y por último, tenemos la pragmática, derivación de la instrumental y reguladora, corresponde al uso del lenguaje como acción, otro campo en el que participa el lenguaje al servicio del desarrollo individual y social.

Es necesario e importante indicar que las funciones que responden al objetivo general de esta investigación no se pueden determinar ahora mismo porque hay que tener compilada primero la muestra, y a partir del análisis que se vaya haciendo, se tendrán en cuenta unas o todas las funciones del lenguaje propuestas por Halliday. Vale la pena aclarar que esta clasificación de funciones del lenguaje son traídas de una aplicación en la realidad no virtual a la realidad virtual, ya que no hay una lista de funciones reportada que sea usada en la virtualidad. Asimismo, esta clasificación puede ser insuficiente para los hallazgos del trabajo, pero la misma investigación podría plantear nuevas funciones como aporte para analizar el uso de los emoticones en la escritura electrónica.

2.2. MARCO METODOLÓGICO

2.2.1. Tipo de estudio

Investigación **exploratoria inicial** donde se aborda un fenómeno relativamente nuevo y poco estudiado. Es **transaccional** porque es en un momento específico, en un momento único, que en el caso de esta investigación se representa en cada conversación. En este tipo de estudio se busca describir y analizar diferentes variables y su interrelación en un momento dado, sin necesidad de crear el ambiente adecuado para análisis sino a partir de las situaciones existentes, lo que dejaría de lado la manipulación de la muestra. Se pretende obtener un panorama sobre el uso de los emoticones en el chat abierto.

Para poder realizar esta investigación es importante definir los fundamentos básicos del marco metodológico, lo cual es clave para hallar los resultados de este trabajo de grado. Asimismo que la metodología y la muestra. Posteriormente se realizará un análisis e interpretación de los resultados que arrojen las observaciones de los emoticones en interacciones por individual, para luego dar un resultado general de las funciones de los emoticones.

2.2.2. Fundamentos básicos

Con respecto a la metodología, he optado por el análisis conversacional ya que este estudio tiene como propósito descifrar cuáles son los diferentes usos de los emoticones en conversaciones de chat. El análisis conversacional (AC) se deriva de la sociología y tiene influencias de la antropología y la filosofía, ya que los primeros trabajos sobre la conversación provinieron de estas tres disciplinas y no directamente de la lingüística. Sin embargo, se afirma que el análisis de conversación surge de la etnometodología, que busca entender cómo interactúan las personas y de

qué manera dan sentido a sus acciones. Estudiosos⁴⁷ como Erving Goffman y Harold Garfinkel (sociólogos), John J. Gumperz y Dell Hymes (antropólogos), y John Langshaw Austin, John Searle y Paul Grice (filósofos) manifestaron la necesidad de estudiar los diferentes usos lingüísticos cotidianos para poder entender el funcionamiento de las personas, de la vida social y cultural y para comprender la creación e interpretación de conceptos.

Así que el AC tiene como objetivo develar los diferentes aspectos que permiten que haya interacción verbal y mostrar de qué manera se vuelven en recursos estructurados utilizados para las acciones comunicativas o interacciones verbales cara a cara; sólo que no es solamente estudiar la conversación, sino los diferentes aspectos psicosociales⁴⁸ que suceden durante la interacción, las particularidades. Para Goffman⁴⁹ es necesario plantear dos niveles de análisis, por un lado el sistémico que estudie la estructura conversacional (turnos), y por otro lado un análisis que se ocupe de las estrategias de habla o de ritos de interacción.

He escogido el enfoque del análisis conversacional porque éste me da herramientas para poder comprender no sólo de qué se trata los pares adyacentes y la estructura general de una conversación, sino para estudiar los diferentes componentes de una conversación (ritos), que en el caso de esta investigación, son los emoticones como representantes de la parte no verbal de una interacción de chat. En este caso es importante porque se ha utilizado anteriormente el AC para estudiar y analizar la toma de turnos de palabra y los pares adyacentes en una conversación de chat, principal meta de éste, pero no se ha usado para interpretar los diferentes usos de los emoticones en conversaciones sincrónicas como lo son las de chat. Además

⁴⁷ **Tusón Valls, A.**, (2002), *"El análisis de la conversación: entre la estructura y el sentido"*, Bellaterra, Barcelona, p. 134.

⁴⁸ **Iñiguez, L.**, (2004), *"Métodos Cualitativos"* EN: *Curso De Investigación Cualitativa: Fundamentos, Técnicas Y Métodos*, disponible en: http://antalya.uab.es/liniquez/Aula/ic_METODOS_CUALITATIVOS.pdf, recuperado: Agosto 30 de 2008.

⁴⁹ **Goffman, E.**, (1971), referenciado en Tusón Valls, A., (2002)

que se busca revelar cómo se construye el significado de ese elemento (el emoticon) entre los participantes de la interacción comunicativa. Hay que recordar que los pares adyacentes y los turnos son las partes de una conversación; los turnos forman los pares adyacentes y los pares adyacentes le dan sentido a una interacción.

2.2.3. Metodología

Para poder poner en marcha una metodología, es necesario especificar el material o corpus que se va a utilizar. En el caso de esta investigación, me propongo utilizar conversaciones del chat "*Latinchat*", de la compañía StarMedia, porque es uno de los más populares entre el público latino. Además quiero aclarar que utilizo conversaciones abiertas y no chats privados precisamente porque los privados se han estudiado con mayor profundidad que los chats abiertos; también porque vale la pena conocer como se usan las caritas entre desconocidos, la mayor parte del tiempo. En este chat hay diferentes salas de acuerdo a los diversos intereses y gustos de los usuarios; estas son Amor/Amistad, Entretenimiento, Actualidad, Tendencias, Países, Caliente, Edades y Romántico.

Las salas a las que más he recurrido son las de amistad/amistad, entretenimiento, actualidad, países, edades y románticos. La sala de países tiene en total 22 mini-salas que permiten escoger un país al que se quiera entrar y conversar. Después de haber entrado a cada sala y de darme cuenta que se hace menos uso de emoticones en ellas, las salas que no se van a utilizar son: caliente, tendencias, fútbol, música, empleo, tecnología, béisbol, cine, juegos, baloncesto, bolsa, El Jardín, noticias, motor, general, salud, arte y espectáculo, amores, alternativo, familia, tertulia, y manicomio. No usaré las salas de caliente y tendencias porque están enfocadas directamente en el sexo.

La escogencia o criterio de selección de las conversaciones de las diferentes salas dependerá del uso de emoticones, es decir, si en ese momento están utilizando íconos gestuales, serán entonces esas conversaciones objeto de estudio. Otro criterio de selección es el mayor uso de las salas, es decir, las salas que he escogido son las que cuentan con mayor público entre las salas. Y finalmente, recogeré las conversaciones los fines de semana en las horas de la noche (entre las 7:00 y 10:00) porque es cuando hay más audiencia o público en las salas. Este criterio de selección fue definido después de 3 semanas de exploración en las salas del chat y en diferentes horas durante todos los días.

2.2.4. Muestras

Muestro a continuación las conversaciones que he grabado. Los criterios de grabación, además de los ya mencionados sobre el horario y el uso de los emoticones, son los siguiente: se usan entre 2 y 3 pantallazos de cada conversación con el fin de tener 5 o 6 pares adyacentes completos y al menos 2 o 3 pares adyacentes con emoticones; también habrá una muestra inicial y otra tomada 20 o 30 minutos después con el fin de ver si los usuarios que empezaron en cierto punto la conversación (en el momento en el que yo entro a la sala) permanecen ahí y poder determinar el uso de los emoticones en ella. Primero, quiero mostrar la página inicial del chat en donde uno escoge la sala y luego donde se escribe el *nick* o sobrenombre que va a usar como usuario en la sala dentro de la categoría más grande.

En las conversaciones se va a identificar qué tipo de emoticones se ha utilizado (ver marco teórico, sección emoticones), qué función y/o uso le dan los usuarios a estos, según la lista que viene a continuación, y, en el caso de que la conversación tenga dos tomas, se determinará la frecuencia de emoticones en la conversación. Después de identificar el tipo de emoticon que se está usando, se proseguirá a clasificarlo según las funciones del lenguaje de Halliday (ver marco teórico):

- A) Interpersonal
- B) Ideacional
- C) Textual
- D) Instrumental
- E) Reguladora
- F) Interaccional
- G) Personal
- H) Heurística
- I) Imaginativa
- J) Informativa
- K) Otra (esta función esta sujeta al contexto en el que se usa el emoticon)

The image shows a screenshot of the LatinChat website. On the left, there is a vertical banner for Coca-Cola Zero with the slogan "saber Coca-Cola zero". The main content area features the LatinChat logo and a navigation menu. A central image shows a woman riding a bicycle. To the right, there is a smaller image of a Coca-Cola Zero bottle with the slogan "siente a lo corso de los lenguas". Below these are several filter categories:

- Útil**
 - amor/amistad
 - amigos
 - novios
 - tertulas
 - ver más
 - caliente
 - de agua
 - chico
 - perro
 - ver más
 - países
 - España
 - Argentina
 - Colombia
 - ver más
 - edades
 - de 15 a 20
 - de 20 a 30
 - de 30 a 40
 - ver más
- Tendencias**
 - grrr
 - italiano
 - bravo
 - ver más
- Actualidad**
 - general
 - colores
 - noticias
 - ver más
- Entretenimiento**
 - fútbol
 - trango
 - musica
 - ver más
- Románticos**
 - amores
 - conciencia
 - enamorados
 - ver más

At the bottom, there are four featured sections:

- Labingames**: "Disfruta! Entra y conoce el nuevo canal de juegos online en elMeDe".
- ¿La Bella y la Bestia?**: "Se han dado muchos casos de parejas entrañas. Éste, guapas, y otros fan".
- Copa Sudamericana**: "Momento decisivo del fútbol con un objetivo: encontrar al mejor equipo del continente".
- Grammy Latino 2008**: "Avanza la carrera y consigue los 5 galardones a lo que estaba nominado. ¡Muy galardonado!".

Area Países

Escribe tu nickname

estas accediendo al chat a través de la interfaz java

Selecciona un Sala

Colombia ▲

Costa Rica

Cuba

Ecuador

EEUU

El Salvador ▼

ENTRAR

Regístrate y disfruta de muchas ventajas

¿eres anónimo?

si estás registrado

La siguiente imagen que expongo muestra los diferentes emoticones que se usan en todas las salas del chat *Latinchat*. En la siguiente sección expongo las diferentes conversaciones con el respectivo encabezado de acuerdo a los parámetros de grabación de Tusón (2002) a la hora de la obtención de datos.

Iconos para el chat:

Para mandar iconos al chat puedes hacerlo de dos maneras:

A Haz click en el icono:
Haz click en los iconos que quieras enviar y haz click en el botón "Enviar" de la ventana de chat.

B Introduce el número del icono:
Escribe el número del icono que quieras precedido por "/" y haz click en el botón "Enviar" de la ventana de chat.

Ejemplo:

3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. ANÁLISIS INDIVIDUAL DE LAS INTERACCIONES

Desde este punto muestro las conversaciones con su respectivo encabezado, para seguir con la tabla que resume lo que se encuentra en cada interacción.

Conversación 1 – Única toma:

Fecha de grabación: Agosto 16 de 2008. 8:00 pm.

Técnica: Grabación visual

Transcripción: No

Origen del documento: Medio de comunicación (chat *Latinchat*)

Recolector: Erika López Neira

Género: Conversación

Descripción: Hay que especificar que esta conversación se grabó de la sala Románticos y el tema en general es el romance, al menos es lo que sugiere el nombre de la sala.

Otros: Se copiaron 2 pantallazos donde se viera el uso de emoticones.



Románticos > Romance #1 10 usuarios en esta sala Usuario: Puffy

Gimena_CAM :  alex69 mira mis videos y si te gusto llamame? WWW.SEX-DIOSA.UNI.CC

Gimena_CAM :  Moreno12 busco chicos que quieran mirarme SEX-DIOSA.UNI.CC
 Moreno12 : gavilanmt@hotmail.com

Gimena_CAM :  Moreno12 busco chicos que quieran mirarme SEX-DIOSA.UNI.CC
 Greg House ha salido de la sala
 viejoven3 ha salido de la sala
 alex69 : para charlar un ratico
 Moreno12 ha salido de la sala

Chiquinha0412 :  ¡quiero tener sexo con varios hombres! accede para conocerme:
 chiquinha.uni.cc
 Puffy : mmmmmmmmmmm
 El_Mejor_123 : *puffy*
 El_Mejor_123 : *de donde eres?*

Rosinha1012 :  ¿quieres sexo gratis? entra a la web: rosinha.uni.cc
 Puffy : colombia

N C S A ENVIAR

Usuarios Salas

- alex69
- Azafata5exxy
- Chiquinha0412
- El_Mejor_123
- fiorela18
- Gimena_CAM
- jasmin001
- karent
- Puffy
- Rosinha1012

Enviar privado
 Ignorar
 Ver Perfil
 Buscar usuarios
 Personalizar usuario
 Preferencias

Tabla resumen conversación 1 – única toma:

Turno	Usuario: Comentario	Tipo emoticon	Función
1	Gimena_CAM :  Moreno12 busco chicos que quieran mirarme SEX-DIOSA.UNI.CC	Gráfico	K
2	Gimena_CAM :  fiorela18 me quieres ver en cam? WWW.SEXDIOSA.UNI.CC	Gráfico	K
3	jasmin001 : <i>hola mejor</i>	Ninguno	Ninguna
4	jasmin001 : <i>de donde ere</i>	Ninguno	Ninguna
5	El_Mejor_123 : <i>soy de venezuela</i>	Ninguno	Ninguna
6+	Rosinha1012 :  ¡increíble! una mujer tiene sexo con varios hombres! accede ya: rosinha.uni.cc	Gráfico	K
7	El_Mejor_123 : <i>y tu?</i>	Ninguno	Ninguna
8	Moreno12 : gavilanmt@hotmail.com	Ninguno	Ninguna
9	Gimena_CAM :  Moreno12 busco chicos que quieran mirarme SEX-DIOSA.UNI.CC	Gráfico	K
10 +*	Chiquinha0412 :  estoy mojada y excitada,	Gráfico	K

	ven a conocerme en la web: chiquinha.uni.cc		
11*	fiorela18 : x k no	Ninguno	Ninguna
12*	fiorela18 : gimena	Ninguno	Ninguna
13*	fiorela18 : gimena	Ninguno	Ninguna
14	Gimena_CAM :  alex69 mira mis videos y si te gusto llamame? WWW.SEX-DIOSA.UNI.CC	Gráfico	K
15	Gimena_CAM :  Moreno12 busco chicos que quieran mirarme SEX-DIOSA.UNI.CC	Gráfico	K
16	Moreno12 : gavilanmt@hotmail.com	Ninguno	Ninguna
17 +*	Gimena_CAM :  Moreno12 busco chicos que quieran mirarme SEX-DIOSA.UNI.CC	Gráfico	K
18	alex69 : para charlar un ratico	Ninguno	Ninguna
19 +*	Chiquinha0412 :  iquiero tener sexo con varios hombres! accede para conocerme: chiquinha.uni.cc	Gráfico	K
20+*	Puffy : mmmmmmmmmmm	Ninguno	Ninguna
21*	El_Mejor_123 : puffy	Ninguno	Ninguna
22*	El_Mejor_123 : <i>de donde eres?</i>	Ninguno	Ninguna
23 +*	Rosinha1012 :  ¿quieres sexo gratis? entra a la web: rosinha.uni.cc	Gráfico	K
24*	Puffy : colombia	Ninguno	Ninguna

Los pares adyacentes que se distinguen son:

A: 1, 8

B: 2, 11-13

C: 3-5, 7

D: 9, 16

E: 14, 18

F: 15-16

G: 21-22, 24

Interpretación: En esta sala y en esta conversación se ve que los usuarios que usan los emoticones los usan con un propósito diferente a los que se puede ver en las funciones según Halliday. Podría ubicar los emoticones en otra función (K) como la publicitaria porque buscan llamar la atención de otros usuarios en la sala para que visiten la página web que promocionan. El uso o función de los emoticones gráficos en esta interacción no es más sino de ser íconos para resaltar el comentario y enfocar en él la atención de los demás en la sala. El uso solamente de smilies gráficos sugiere que el hecho de que sean grandes, visibles y con colores llamen más rápidamente la atención de los participantes en la sala.

Es importante señalar que algunos usuarios de la sala no se percatan que los usuarios **Gimena_CAM, Rosinha1012 y Chiquinha0412** envían la publicidad sin el mínimo interés de que haya interacción en el momento, sino que visiten el sitio que publican, incluso, se puede pensar que son sólo mensajes automáticos con nombres de usuarios que llamen la atención de las demás personas en la sala, como sucede con **fiorela18, alex69 y Moreno12**. Podría interpretarse también como una respuesta a una conversación convencional, con intercambio de correos electrónicos y propuestas de hablar después en privado. Además de los usuarios que promocionan los sitios web, ningún otro usuario en esta sala hace uso de emoticones.

Conversación 2 – Toma 1:

Fecha de grabación: Agosto 16 de 2008. 8:20 pm.

Técnica: Grabación visual

Transcripción: No

Origen del documento: Medio de comunicación (chat *Latinchat*)

Recolector: Erika López Neira

Género: Conversación

Descripción: Esta conversación se grabó de la sala Entretenimiento y el tema en general es manga, al menos es lo que sugiere el nombre de la sala.

Otros: Se copiaron 2 pantallazos donde se viera el uso de emoticones.

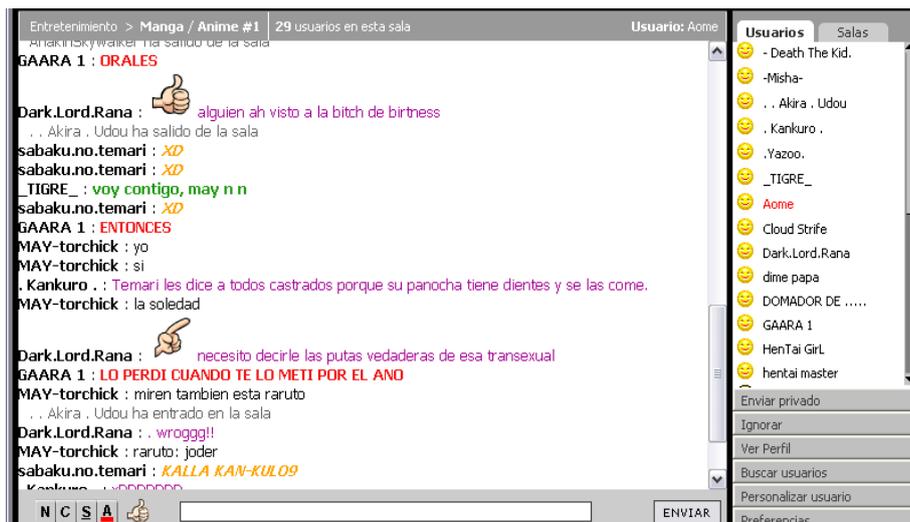
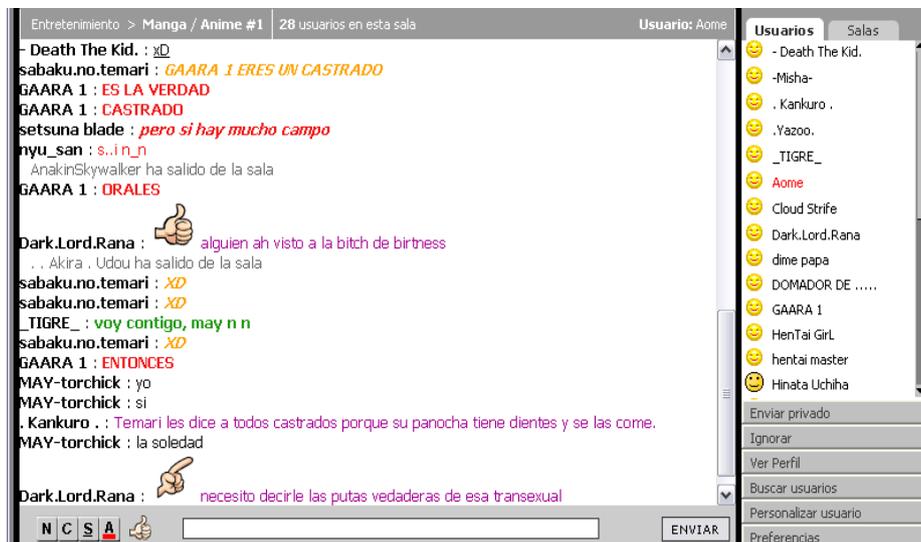


Tabla resumen conversación 2 – toma 1:

Turno	Usuario: Comentario	Tipo emoticon	Función
1+	- Death The Kid. : xD	Occidental	F/G
2*	sabaku.no.temari : GAARA 1 ERES UN CASTRADO	Ninguno	Ninguna
3*	GAARA 1 : ES LA VERDAD	Ninguno	Ninguna
4*	GAARA 1 : CASTRADO	Ninguno	Ninguna
5*	setsuna blade : <i>pero si hay mucho campo</i>	Ninguno	Ninguna
6	nyu_san : s..i n_n	Oriental	G
7*+	GAARA 1 : ORALES	Ninguno	Ninguna
8+	Dark.Lord.Rana :  alguien ah visto a la bitch de birtness	Gráfico	F/H
9	sabaku.no.temari : XD	Occidental	E/G
10	sabaku.no.temari : XD	Occidental	E/G
11+	_TIGRE_ : voy contigo, may n n	Oriental	G
12	sabaku.no.temari : XD	Occidental	E/G
13*+	GAARA 1 : ENTONCES	Ninguno	Ninguna
14*	MAY-torchick : yo	Ninguno	Ninguna
15*	MAY-torchick : si	Ninguno	Ninguna
16*+	. Kankuro . : Temari les dice a todos castrados porque su panocha tiene dientes y se las come.	Ninguno	Ninguna
17*	MAY-torchick : la soledad	Ninguno	Ninguna
18	Dark.Lord.Rana :  necesito decirle las putas vedaderas de esa transexual	Gráfico	J
19*+	GAARA 1 : LO PERDI CUANDO TE LO METI POR EL ANO	Ninguno	Ninguna

20*+	MAY-torchick : miren tambien esta raruto	Ninguno	Ninguna
21*+	Dark.Lord.Rana : . wroggg!!	Ninguno	Ninguna
22*+	MAY-torchick : raruto: joder	Ninguno	Ninguna
23*+	sabaku.no.temari : KALLA KAN-KULO9	Ninguno	Ninguna

Los pares adyacentes que se pueden ver son:

A: 2-4, 9-10, 13

B: 5-6

C: 8, 14-15, 18

Interpretación: Un fenómeno muy interesante en esta sala es el uso de los emoticones de tipo oriental, como “n_n” u occidentales como “XD”. Me atrevo a decir que sería más usual, y de hecho pertinente, ver este tipo de emoticones en esta sala porque el manga es un tipo de comic y arte oriental, así que cualquiera que esté sumergido este mundo, sabría “expresarse” como lo hacen sus personajes favoritos. Ahora bien, vemos en el turno 1 que a falta de un contexto para este comentario, queda difícil asignarle una función, además que es el único turno de este usuario. Le determinó la función interaccional o personal porque no es seguro si usó el emoticón para establecer alguna relación o conversación, o para expresar algún sentimiento o reacción ante algún comentario anterior.

Los emoticones usados por **nyu_san** (turno 6) y por **_TIGRE_** (línea 11) los clasificó en la función personal porque pueden representar su identidad o personalidad. Estos smilies se asemejan a una cara humana con los ojos entreabiertos al sonreír. Los turnos 9-10 y 12, del par adyacente A, podría ser situados en las funciones reguladora y personal porque según el comentario de **GAARA1** en los turnos 3-4, **sabaku.no.temari** se expresa con una gran carcajada representada por los emoticones y regula el comportamiento de **GAARA1**, es decir, puede controlar el siguiente comentario de **GAARA1** por el tono de “burla” que usa con sus caritas, lo que le permite predecir su lenguaje, burlas u ofensas durante la conversación.

El emoticon del turno 8 se puede clasificar en la función interaccional o heurística porque se usa para indagar o preguntar y necesariamente para poder establecer un contacto con alguien que sepa dar razón de lo que **Dark.Lord.Rana** está buscando. Mientras que el smiley del turno 18 se puede ubicar en la función informativa porque está comunicando que le tiene que decir algo al usuario que busca.

Conversación 2 – Toma 2:

Fecha de grabación: Agosto 16 de 2008. 8:50 pm.

Técnica: Grabación visual

Transcripción: No

Origen del documento: Medio de comunicación (chat *Latinchat*)

Recolector: Erika López Neira

Género: Conversación

Descripción: Esta conversación se grabó de la sala Entretenimiento y el tema general es manga.

Otros: Se copiaron 2 pantallazos donde se viera el uso de emoticones. Entré 30 minutos después para ver si la conversación y los usuarios permanecían. Sólo se van a ubicar en la tabla los usuarios que hayan permanecido en la sala.





Tabla resumen conversación 2 – toma 2:

Turno	Usuario: Comentario	Tipo emoticón	Función
1	. Kankuro . : xDDDDDDDD	Occidental	F/G
2*	MAY-torchick : recuerda la droga ira a los marcianos	Ninguno	Ninguna
3*	sabaku.no.temari : FUCK YOU GAARA 1	Ninguno	Ninguna
4*	MAY-torchick : ai ya eboy	Ninguno	Ninguna
5*	MAY-torchick : mis aliados	Ninguno	Ninguna
6*/	MAY-torchick : cuidense mucho	Ninguno	Ninguna
7*	_TIGRE_ : jejeeje, no soy afa de la droga n nu	Ninguno	Ninguna
8*/	MAY-torchick : no lloren	Ninguno	Ninguna
9*	setsuna blade : no vi el correo	Ninguno	Ninguna
10*	GAARA 1 : ZORRA DE MIERDA TEMARI	Ninguno	Ninguna
11	. Kankuro . : Pensé que esto sería más difícil, huh, y ese hablando de cerebros.	Ninguno	Ninguna
12	nyu_san : ^///^	Oriental	G
13/	MAY-torchick : nose desmayen gracias 	Gráfico	A/F
14*	GAARA 1 : SI HAGAMOS ESO	Ninguno	Ninguna
15*	GAARA 1 : COMO CON LOS EMOS	Ninguno	Ninguna

16*+	- Death The Kid. : <u>Ya regreso.</u>	Ninguno	Ninguna
17*	GAARA 1 : PERO AHORA CON OTAKUS	Ninguno	Ninguna
18*	MAY-torchick : aiteva	Ninguno	Ninguna
19*	sabaku.no.temari : PUTO PENDEJO DE MIERDA GAARA1	Ninguno	Ninguna
20*	GAARA 1 : ESTARIA COOL	Ninguno	Ninguna
21*	MAY-torchick : setsuna	Ninguno	Ninguna
22+	. Kankuro . : Ok. o-o^	Oriental	G
23*	MAY-torchick : valeriaacl@hotmail.com	Ninguno	Ninguna
24*	GAARA 1 : CORRETEARLOS	Ninguno	Ninguna
25*	GAARA 1 : GOLPEARLOS	Ninguno	Ninguna

Se pueden distinguir los siguientes pares adyacentes:

A: 1, 11-12

B: 2, 4-5, 7

C: 3, 10, 19

D: 9, 18, 21, 23

E: 14-15, 17, 20, 24-25

Aclaración: Es difícil establecer bien los pares adyacentes y poder entender la conversación porque los usuarios nuevos hacen parte de las interacciones, pero como no son parte del estudio hacen que las “charlas” queden entrecortadas o sin sentido, el hecho de que haya un desfase entre el habla y la escritura dificulta clasificar los turnos en pares adyacentes, como lo refiere Yus Ramos, y consecuentemente, los emoticones en alguna función del lenguaje por la ausencia de un historial en la conversación. Hay que decir que en esta segunda tabla no se ubican todos los turnos que se ven en las imágenes porque se busca si persisten los mismos usuarios y si, al pasar el tiempo en la conversación, toman más confianza y usan más o menos los emoticones.

El usuario **.Kakuro.** (línea 22), aunque no hace parte de algún par, usa un emoticón oriental, digno de ser analizado. Los turnos señalados con una barra (/) no están dirigidos a un usuario en especial, lo que dificulta un poco que el emoticón en el turno 13 tenga contexto definido para poder descifrar claramente su función en la conversación.

Interpretación: Empiezo con el primer turno cuyo emoticon cumple con las funciones interaccional y personal porque a partir de esa carcajada y el comentario siguiente en la línea 11, hizo que **nyu_san** (turno 12) le respondiera con un emoticón también de "risa" o muy personal. Este último usó un emoticon que, personalmente, no había visto, pero que después de haberle preguntado a una conocida mía que si me podía decir que representaba, me dijo que era una carita risueña, así que la clasifiqué en la función personal.

El emoticon del turno 13, aunque no tiene un contexto definido, lo ubico en las funciones interpersonal e interaccional porque anteriormente en la línea 5, **MAY-torchick** hablaba de unos aliados así que puede tener un significado conativo de "delincuencia" (porque el emoticon como tal es un ladroncito) o simplemente de identidad con otros, y pues para entablar una interacción social entre ellos. Por último, está el smiley de la línea 22 que representa unas gafas y una ceja levantada lo que podría ayudar a situarlo en la función personal porque posiblemente estaba respondiéndole a **-Death The Kid.** por su comentario en el turno 16. Ahora, puede que para **.Kankuro.** obedecer una orden o estar de acuerdo, se refleje con una carita con gafas.

Ahora bien, si se toman las tablas de la conversación 2 toma 1 y 2, se puede ver claramente que la mayoría de los usuarios de la primera toma permanecen en la segunda. Además que en la segunda toma no hay mayor uso de emoticones ni gráficos ni orientales ni occidentales, lo que me permitiría entender que mientras más permanecen hablando o

compartiendo tiempo, los usuarios hacen menor uso de emoticones. Se podría decir que a medida que van hablando van teniendo más confianza y ya se expresan con frases más largas sin la necesidad de escribir algún emoticón.

Conversación 3 – Toma única:

Fecha de grabación: Agosto 18 de 2008. 10:30 pm.

Técnica: Grabación visual

Transcripción: No

Origen del documento: Medio de comunicación (chat *Latinchat*)

Recolector: Erika López Neira

Género: Conversación

Descripción: Esta conversación se grabó de la sala Amistad donde se habla en inglés, como el nombre lo sugiere.

Otros: Se copiaron tres pantallazos para descifrar los usos de emoticones y poder alcanzar al menos tres pares adyacentes completos.

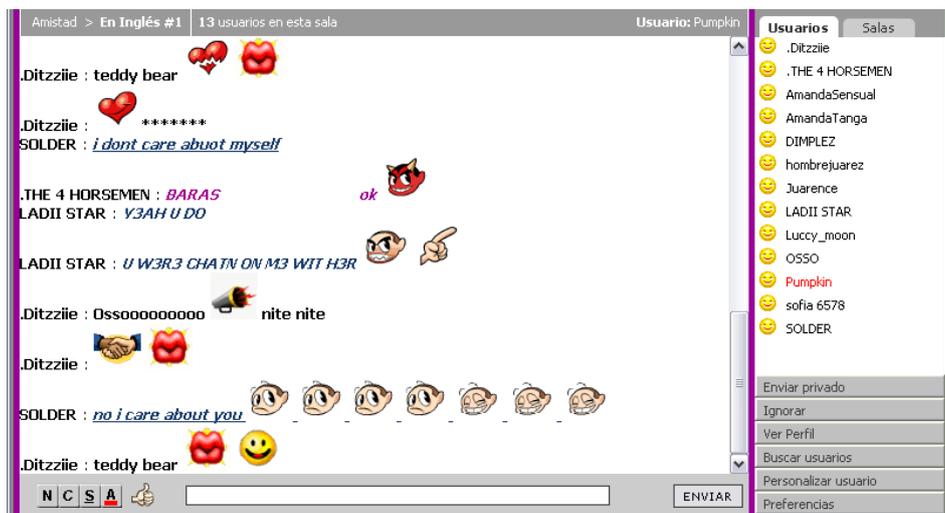
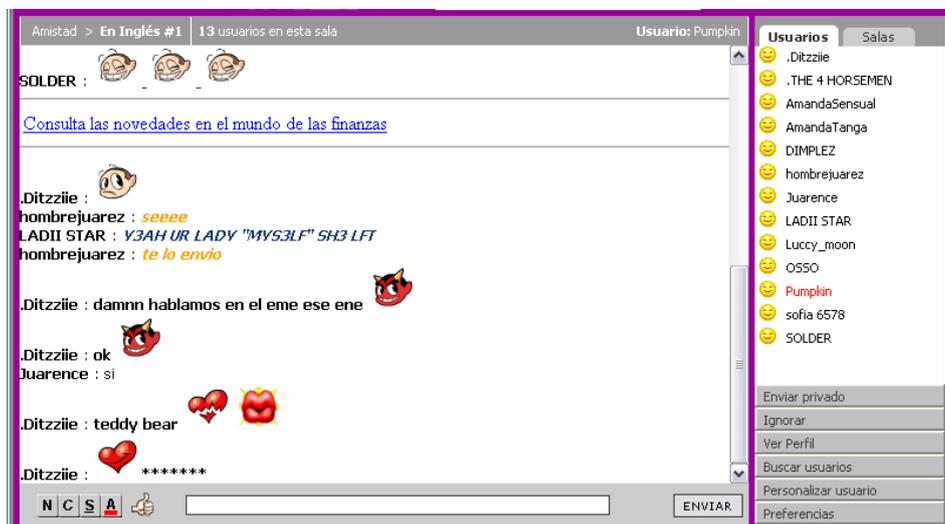




Tabla resumen conversación 3 – toma única:

Turno	Usuario: Comentario	Tipo emoticon	Función
1+	SOLDER : 	Gráfico	NNN
2	.Ditzziie : 	Gráfico	J
3*	hombrejuarez : seeee	Ninguno	Ninguna
4*	LADII STAR : Y3AH UR LADY "MYS3LF" SH3 LFT	Ninguno	Ninguna
5*	hombrejuarez : te lo envio	Ninguno	Ninguna
6	.Ditzziie : damnn hablamos en el eme ese ene 	Gráfico	I
7	.Ditzziie : ok 	Gráfico	I
8*	Juarence : si	Ninguno	Ninguna
9	.Ditzziie : teddy bear  	Gráfico	G/F
10	.Ditzziie :  *****	Gráfico	F
11*	SOLDER : <i>i dont care abuot myself</i>	Ninguno	Ninguna
12+	.THE 4 HORSEMEN : BARAS ok 	Gráfico	NNN
13*	LADII STAR : Y3AH U DO	Ninguno	Ninguna
14	LADII STAR : U W3R3 CHATN ON M3 WIT H3R  	Gráfico	G/J
15	.Ditzziie : Ossooooooooo  nite nite	Gráfico	E
16	.Ditzziie :  	Gráfico	F

Interpretación: Los turnos 1, 12, 25-26 no tiene un contexto en el cual se puedan ubicar los emoticones, lo que dificulta hallar funciones definidas para ellos. Por otro lado, la carita de la línea 2 está, se podría decir, pensativa, como si quisiera comunicar algo después, lo que de hecho hace en el turno 6. En este turno 6 y en el 7 **.Ditziie** usa la carita como para indicar que van a hacer algo "malo" por el chat privado de Messenger, lo que me lleva a clasificar esos emoticones en la función imaginativa, ya que piensan hacer un mundo paralelo solo para ellos.

Los emoticones de la línea 9 los ubico en las funciones personal e interaccional, respectivamente porque con el primero quiere expresar su tristeza o que tiene simplemente el corazón roto, y con el segundo quiere volver a establecer una relación o amistad con **OSSO**, lo mismo que pasa con el corazón del turno 10. La mano de la línea 14 busca dar a conocer algo que es la rabia que expresa la carita (en el mismo turno), así que sus funciones respectivamente serían informativa y personal. En esta línea, particularmente, vemos que hay una integración de la carita y de la mano haciendo que se vea como un muñequito o "persona" entera. El megáfono que usa **.Ditziie** en el turno 15 quiere decir que hay algo que necesita comunicarle a **OSSO** y necesita que preste atención, para esto usa un emoticon regulador para ver cuál será la reacción de **OSSO** después del grito y del uso del megáfono. Y lo que necesite decir lo pretende consolidar con amistad gracias a las caritas de los turnos 16 y 18, que cumplen la función interaccional.

Las numerosas caritas de **SOLDER** en la línea 17 indican que quiere expresar su preocupación por **LADII STAR**, lo que me permite ubicarlas en la función personal. El emoticon del turno 19 esta apoyando la pregunta del usuario con su expresión de "preocupación"; con esa carita se **LADII STAR** le pregunta a **SOLDER** si es verdad. Ahora, en el turno 20, se puede ver que el primer emoticon quiere decir "aquí estoy", "ya llegué" y cuya función sería la personal; mientras que con la boca, en la misma línea, **OSSO** le

contesta a **.Ditziie** que quiere ser su amigo y que se quiere familiarizar con ella. Los emoticones de los turnos 21 y 23 los ubico en la función interaccional porque hace una diferenciación entre el (o ella) y los otros a quienes no conoce, y en la función personal porque precisamente, no se identifica con los otros "webos". Finalmente, el emoticon de la línea 27 cumple con la función personal porque quiere expresar sentimientos de rabia o frustración por los comentarios anteriores de **SOLDER**.

Finalmente, debo decir que esta conversación fue particular primero, porque aunque sea una única toma, esta llena de recursos visuales (emoticones gráficos) que enriquecen la investigación. Segundo porque hay dos interacciones definidas, una entre **SOLDER** y **LADII STAR** y la otra entre **.Ditziie** y **OSSO**, que hacían notar cierta familiaridad entre los usuarios, y precisamente esta familiaridad se vio estrechamente relacionada con el mayor uso de emoticones entre estos usuarios. Y tercero porque los fenómenos de innovaciones de ortografía, puntuación, del uso estratégico de mayúsculas y más variaciones hacen parte también del habla escrita, característica de las interacciones en la cibercultura.



Tabla resumen conversación 4 – toma única:

Turno	Usuario: Comentario	Tipo emoticon	Función
1	sanmi : oleeee 	Gráfico	K
2*	entrega_ : vaya	Ninguno	Ninguna
3*	poesias : <i>te duele la cara de ser tan guapa</i>	Ninguno	Ninguna
4*	Naya... : <i>eres chico sanmi?</i>	Ninguno	Ninguna
5*	sanmi : eso es arte, lo demas cuento	Ninguno	Ninguna
6	sanmi : si naya, por lo menos lo intento 	Gráfico	G/E
7	Naya... : 	Gráfico	G
8	sanmi : pero me voy a operar 	Gráfico	I
9*	entrega_ : jajjjajaja	Ninguno	Ninguna
10*	Naya... : <i>esque como poesias te recita</i>	Ninguno	Ninguna
11*	Naya... : <i>vaya piropos</i>	Ninguno	Ninguna
12*	sanmi : se lo pedi y me hizo ese favor	Ninguno	Ninguna
13*	poesias : jajajaj	Ninguno	Ninguna
14*	poesias : <i>vamos a disfrutar la noche</i>	Ninguno	Ninguna
15*	Naya... : jajajaa	Ninguno	Ninguna

16*	sanmi : asi sea poeta	Ninguno	Ninguna
17*	Naya... : ya me pierdo	Ninguno	Ninguna
18*	sanmi : entrega	Ninguno	Ninguna
19	Naya... : 	Gráfico	G
20*	entrega_ : jajajajja	Ninguno	Ninguna
21*	entrega_ : yo leo	Ninguno	Ninguna
22	sanmi : tu tambien sabes recitar  ke yo l ose	Gráfico	E
23*	entrega_ : jajajajja	Ninguno	Ninguna
24*	entrega_ : yo ke va,si soy mas basta ke un arao	Ninguno	Ninguna
25*	Naya... : jordi como estas?	Ninguno	Ninguna
26*+	sanmi : poesias si vieras como recita entrega	Ninguno	Ninguna
27*+	sanmi : uuff ufffff y uffoooooooooooooooooooo	Ninguno	Ninguna
28*	jordi43... : POS ESTOY NAYA , CREO , SI, SI ESTOY	Ninguno	Ninguna
29*	Naya... : huy entrega me pensaba que era chico	Ninguno	Ninguna
30*	Naya... : jajajajj	Ninguno	Ninguna
31	sanmi : 	Gráfico	G
32*	Naya... : y sanmi chica	Ninguno	Ninguna
33*	Naya... : vaya tela	Ninguno	Ninguna
34*	sanmi : nos has cambiado el sexo	Ninguno	Ninguna
35	entrega_ : si eso ya lo se yo 	Gráfico	G
36*	Vaya... : fran buenas noches	Ninguno	Ninguna
37*	jordi43... : NO TENGO ALAS PARA IR AL CIELO, PERI SI TENGO PALABRAS PARA DECIRTE TE	Ninguno	Ninguna

	<u>QUIERO</u>		
38	entrega_ : el ke es gay y yo camionera 	Gráfico	G
39*	sanmi : juassssssssss 	Ninguno	Ninguna
40*	fran.m : buenas noches	Ninguno	Ninguna
41	Naya... : 	Gráfico	G

Los pares adyacentes que se pueden ver son:

A: 1-3, 5, 14, 16

B: 4, 6-13, 15, 17, 19,
29-35, 38-39, 41

C: 18, 20-24

D: 25, 28, 37

E: 36, 40

Interpretación: Como se va a ver a continuación, solamente 3 usuarios (**sanmi**, **Naya** y **entrega_**) usan emoticones en la sala, lo interesante es ver que lo hacen en sus diferentes interacciones. Al emoticon del primer turno le asigno la función "otra" porque más que querer expresarse, preguntar o informar algo, o controlar el comportamiento de otro usuario, **sanmi** usa la manito como símbolo de aprobación a lo que seguramente alguien había dicho antes y que luego rectifica con el comentario de la línea 5.

La carita del turno 6 tiene la función personal porque **sanmi** se quiere expresar riendo por la pregunta de **Naya** en la línea 4, y también cumple con la función reguladora porque se ríe con la carita y hace que **Naya** responda con otra risa en el turno 7; esta carita cumple con la función personal porque se expresó con su risa. No obstante, **sanmi** afirma después en el turno 8 que se va a operar y usa un "diablito" para confirmar lo dicho;

ese diablito cumpliría con la función imaginativa porque le permite a **sanmi** crearse una nueva identidad.

El emoticon del turno 19 tiene la función personal porque se ríe por un comentario anterior, es una expresión de felicidad, en este caso. La carita de la línea 22 es muy interesante porque cumple con la función reguladora ya que por haber hecho un guiño, **entrega_** responde con un rotundo comentario en la línea 24. El “grito” que expresa el emoticon del turno 31 tiene la función personal porque enuncia sorpresa con la declaración de **Naya** en el turno 29. En las líneas 35 y 38 interactúa **entrega_** con el emoticon, repetido en cada turno, de una carita llorando que son la reacción a los comentarios anteriores de **sanmi** y **Naya**, y como quisieron expresar desilusión o decepción, cumplen con la función personal. Y como respuesta a estas caritas llorando, **Naya** en el turno 41 seríe y se expresa con esa carita, cuya función sería la personal.

Como conclusión, se ve que **Naya** se había creado un malentendido con el sexo de los participantes **sanmi** y **entrega_** (líneas 29 y 32), situación muy común y esperada en el chat por la ausencia de información del interlocutor, como lo afirma Yus Ramos. Adicionalmente, el usuario **Naya** quería entablar una conversación con cada participante que entraba a la sala, como con **jordi43** y **fran.m**. El hecho de que se usen los emoticones en 4 de 5 interacciones que suceden en la sala es un indicio de que hay una cierta familiaridad o confianza entre los usuarios de la sala. Es importante notar que el nombre de la sala es Motor donde se supone que se habla de automóviles o motos, pero las conversaciones dejan ver que no tiene nada que ver el nombre de la sala sino con el propósito de conocer personas con las que se pueda chatear.

Conversación 5 – Toma 1:

Fecha de grabación: Agosto 19 de 2008. 9:10 pm.

Técnica: Grabación visual

Transcripción: No

Origen del documento: Medio de comunicación (chat *Latinchat*)

Recolector: Erika López Neira

Género: Conversación

Descripción: Esta conversación se grabó de la sala Edades en donde se cree que entran jóvenes de 15 a 20 años.

Otros: Se copiaron 2 pantallazos donde se viera el uso de emoticones.

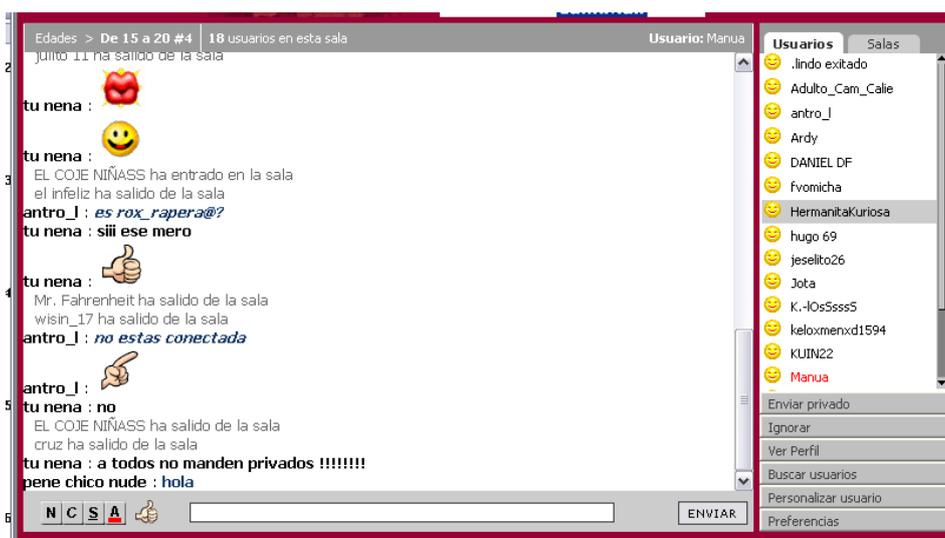
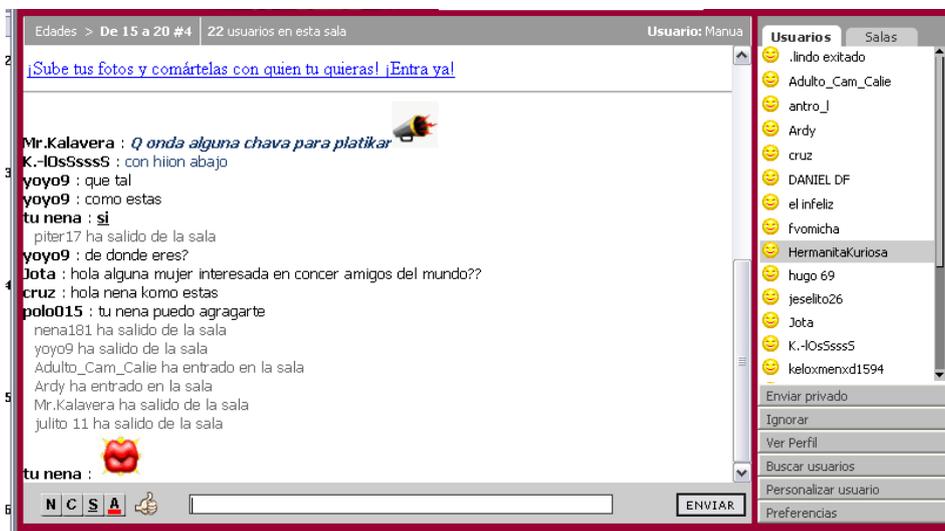


Tabla resumen conversación 5 – toma 1:

Turno	Usuario: Comentario	Tipo emoticon	Función
1	Mr.Kalavera : <i>Q onda alguna chava,</i> <i>para platikar</i> 	Gráfico	E
2*+	K.-lOsSsssS : con hion abajo	Ninguno	Ninguna
3*	yoyo9 : que tal	Ninguno	Ninguna
4*	yoyo9 : como estas	Ninguno	Ninguna
5*	tu nena : <u>si</u>	Ninguno	Ninguna
6*	yoyo9 : de donde eres?	Ninguno	Ninguna
7*+	Jota : hola alguna mujer interesada en concer amigos del mundo??	Ninguno	Ninguna
8*	cruz : hola nena komo estas	Ninguno	Ninguna
9*	polo015 : tu nena puedo agragarte	Ninguno	Ninguna
10	tu nena : 	Gráfico	F
11	tu nena : 	Gráfico	F
12*	antro_J : <i>es rox_rapera@?</i>	Ninguno	Ninguna
13*	tu nena : siiii ese mero	Ninguno	Ninguna
14	tu nena : 	Gráfico	K
15*	antro_J : <i>no estas conectada</i>	Ninguno	Ninguna
16	antro_J : 	Gráfico	K
17*	tu nena : no	Ninguno	Ninguna
18*+	tu nena : a todos no manden privados !!!!!!!	Ninguno	Ninguna
19*+	pene chico nude : hola	Ninguno	Ninguna

Los pares adyacentes que se pueden ver son:

A: 1, 5

B: 8, 10

C: 9, 11

D: 12-17

Interpretación: Mientras unos usuarios buscan con quien hablar, otros tratan de “contactar” a **tu nena**, **antro_I** ya tenía su correo electrónico para una conversación privada por Messenger. Esta decisión hace que **tu nena** mande un comentario categórico a todos los que están en la sala pidiendo que no le manden más invitaciones por la sala privada del chat. Ahora bien, me atreví a hacer los pares adyacentes B y C porque cuadraban en la conversación y para poder analizar los emoticones de las líneas 10 y 11 en contexto.

La carita del primer turno emite una necesidad de comunicar algo, pero realmente se ubica en la función reguladora porque con el megáfono hace que **tu nena** responda en el turno 5, lo que puede acabar en una conversación más adelante, pero que me quedó imposible de registrar. El emoticon de las líneas 10 y 11 son una respuesta a las preguntas de **crúz** (turno 8) y de **polo015** (línea 9), respectivamente, lo que significa que cumplen con la función interaccional porque acepta formar nuevos lazos y relaciones sociales.

Para el emoticon del turno 14 le establezco la función “otra” que en este caso es de confirmación a su comentario anterior (línea 13) y a la vez respuesta al comentario de **antro_I** en el turno 12. Finalmente, a la manito del turno 16 tiene “otra” función que hace parte de un reclamo que hace **antro_I** a **tu nena** por no estar conectada en el Messenger para poder tener su interacción privada.

Conversación 5 – Toma 2:

Fecha de grabación: Agosto 19 de 2008. 9:40 pm.

Técnica: Grabación visual

Transcripción: No

Origen del documento: Medio de comunicación (chat *Latinchat*)

Recolector: Erika López Neira

Género: Conversación

Descripción: Se grabó de la sala Edades de entre 15 y 20 años.

Otros: Se copiaron 2 pantallazos después de 30 minutos para ver si la conversación y los usuarios permanecían.

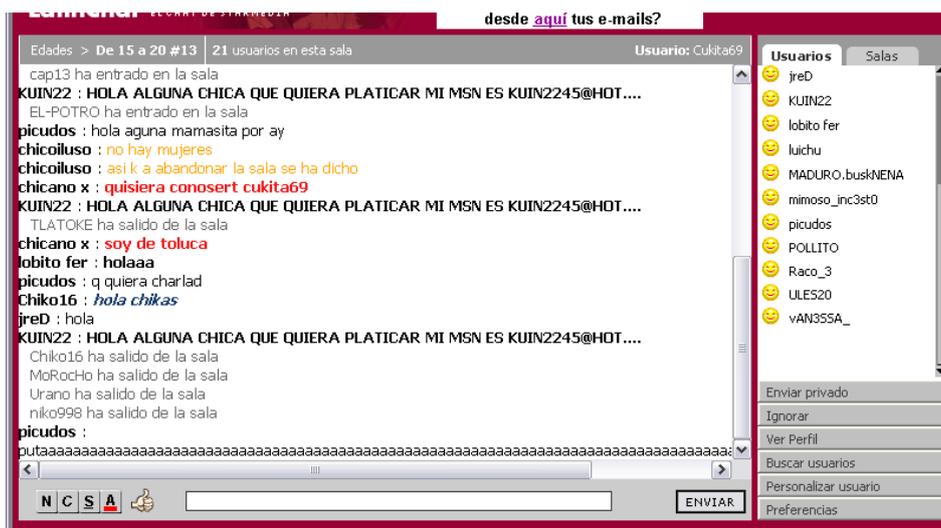


Tabla resumen conversación 5 – toma 2:

Turno	Usuario: Comentario	Tipo emoticón	Función
1*	picudos : siiiiiiiiiiii	Ninguno	Ninguna
2*	chicoiluso : hi	Ninguno	Ninguna
3*	chicoiluso : estas alli?	Ninguno	Ninguna
4*	TLATOKE : CHALE ESTA BIEN ABURRIDO AKI	Ninguno	Ninguna
5*	buscomujercalien : nena tengo 25 años soy modelo y me gustaria tener una aventura con una mujer menor x cam?? te le mides?? enviame privado	Ninguno	Ninguna
6*	chicano x : chavo soltero y sin compromiso	Ninguno	Ninguna
7*	picudos : holaa	Ninguno	Ninguna
8*	niko998 : holaaa alguna niña por aca?	Ninguno	Ninguna
9*	Chiko16 : <i>hola el nene</i>	Ninguno	Ninguna
10*	Chiko16 : <i>jeje</i>	Ninguno	Ninguna
11*	joesting_tv : <i>hola nenas</i>	Ninguno	Ninguna
12*	Chiko16 : <i>soy tu amigo</i>	Ninguno	Ninguna
13*	KUIN22 : HOLA ALGUNA CHICA QUE QUIERA PLATICAR MI MSN ES KUIN2245@HOT....	Ninguno	Ninguna
14*	niko998 : holaaa alguna mujer por aca?	Ninguno	Ninguna
15*	KUIN22 : HOLA ALGUNA CHICA QUE QUIERA PLATICAR MI MSN ES KUIN2245@HOT....	Ninguno	Ninguna
16*	picudos : hola aguna mamasita por ay	Ninguno	Ninguna
17*	chicoiluso : <i>no hay mujeres</i>	Ninguno	Ninguna
18*	chicoiluso : <i>asi k a abandonar la sala se ha dicho</i>	Ninguno	Ninguna
19*	chicano x : quisiera conosert cukita69	Ninguno	Ninguna
20*	KUIN22 : HOLA ALGUNA CHICA QUE QUIERA	Ninguno	Ninguna

	PLATICAR MI MSN ES KUIN2245@HOT....		
21*	chicano x : soy de toluca	Ninguno	Ninguna
22*	lobito fer : holaaa	Ninguno	Ninguna
23*	picudos : q quiera charlad	Ninguno	Ninguna
24*	Chiko16 : hola chikas	Ninguno	Ninguna
25*	jreD : hola	Ninguno	Ninguna
26*	KUIN22 : HOLA ALGUNA CHICA QUE QUIERA PLATICAR MI MSN ES KUIN2245@HOT....	Ninguno	Ninguna
27*	picudos : putaa aaa	Ninguno	Ninguna

Observación: En la segunda toma de la conversación 5 no se puede ver el uso de emoticones ni la permanencia de usuarios ni de tema. Sin embargo, era necesario volver a entrar a los 30 minutos para ver si persistían los elementos anteriormente nombrados. Adicionalmente, en esta sala no se encuentra ninguna interacción porque los usuarios que están conectados están precisamente buscando a alguien con quien hablar, lo que no se completa ninguna conversación.

Se puede suponer que son solo hombres porque sus comentarios así lo reflejan, están buscando "chicas", "mujeres" o "mamasitas" con las que puedan chatear. Ahora bien, dado que existe una ausencia de referentes en los usuarios y reinformación sobre los interlocutores, como dice Yus Ramos, puede ser que entre los usuarios que estaban en la sala también hubiera mujeres, pero que simplemente no querían hablar o establecer relaciones sociales y que habían cambiado de identidad con un nombre o nick "neutro" cuando ingresaron a la sala.

Conversación 6 – Toma 1:

Fecha de grabación: Agosto 19 de 2008. 9:30 pm.

Técnica: Grabación visual

Transcripción: No

Origen del documento: Medio de comunicación (chat *Latinchat*)

Recolector: Erika López Neira

Género: Conversación

Descripción: Esta conversación se grabó de la sala Edades en donde se cree que entran personas de 20 a 30 años.

Otros: Se copiaron 3 pantallazos donde se viera el uso de emoticones.



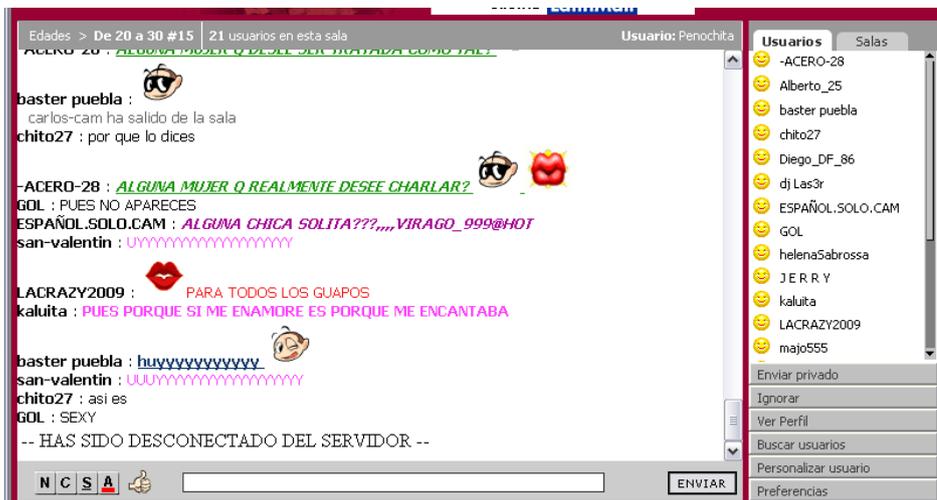


Tabla resumen conversación 6 – toma 1:

Turno	Usuario: Comentario	Tipo emoticon	Función
1+	-ACERO-28 : <u>BUENO PARA TODAS LAS MUJERS DE LA SALA</u>   	Gráfico	K/F
2*	san-valentin : A TI NO TE VOY A DAR REGALOS	Ninguno	Ninguna
3*	chito27 : la verdad es que eso de los prototipos no vacon migo	Ninguno	Ninguna
4*+	-ACERO-28 : <u>ALGUNA CHIKA DE LIMA PARA CONOCER Y SALIR ESTE 14?</u>	Ninguno	Ninguna
5*	kaluita : HABER MAS FACIL DESCRIBE A LA NOVIA DE LA QUE TE HAYAS ENAMORADO CAÑON	Ninguno	Ninguna
6	LACRAZY2009 :  UN VESO PARA TI BASTER	Gráfico	K/G
7*	chito27 : que me guste y nadamas	Ninguno	Ninguna
8*	san-valentin : AUNQ CREO Q RECIBIRAS VARIOS..	Ninguno	Ninguna
9*	GOL : ES DE HOT	Ninguno	Ninguna
10	baster puebla : nmo le ruegen a ese san valentin culll 	Gráfico	G
11*	chito27 : hay cabron	Ninguno	Ninguna
12*	-ACERO-28 : <u>ALGUNA CHIKA DE LIMA PERU</u>	Ninguno	Ninguna

	<u>PARA CONOCER</u>		
13*	-ACERO-28 : <u>Y SALIR ESTE 14</u>	Ninguno	Ninguna
14*	LACRAZY2009 : JAJAJAJAJAA	Ninguno	Ninguna
15*	SEXY69 : VERDAD	Ninguno	Ninguna
16*+	carlos-cam : nenas con cam agreguen, carlos.90@live.cl	Ninguno	Ninguna
17*+	carlos-cam : nenas con cam agreguen, carlos.90@live.cl	Ninguno	Ninguna
18*+	carlos-cam : nenas con cam agreguen, carlos.90@live.cl	Ninguno	Ninguna
19*	LACRAZY2009 : SOY D LIMA PERU	Ninguno	Ninguna
20*	GOL : OK ACEPTAME	Ninguno	Ninguna
21*	SEXY69 : SI	Ninguno	Ninguna
22*	kaluita : SI ESTA FACIL	Ninguno	Ninguna
23*	chito27 : pues veras era blanquita delgada, ojos negros, cabello largo	Ninguno	Ninguna
24*	baster puebla : <u>hola alguna dama que les</u> <u>gusten los machotes de tres pies</u>	Ninguno	Ninguna
25+	-ACERO-28 : <u>ALGUNA MUJER Q DESEE SER</u> <u>TRATADA COMO TAL?</u> 🤔	Gráfico	K/I/F
26	baster puebla : 🤔	Gráfico	G/I
27*	chito27 : por que lo dices	Ninguno	Ninguna
28+	-ACERO-28 : <u>ALGUNA MUJER Q REALMENTE</u> <u>DESEE CHARLAR?</u> 🤔 🍒	Gráfico	K/I/F
29*	GOL : PUES NO APARECES	Ninguno	Ninguna

30*+	ESPAÑOL.SOLO.CAM : <i>ALGUNA CHICA SOLITA???</i> <i>,,,VIRAGO_999@HOT</i>	Ninguno	Ninguna
31*	san-valentin : <i>UYYYYYYYYYYYYYYYY</i>	Ninguno	Ninguna
32	LACRAZY2009 :  PARA TODOS LOS GUAPOS	Gráfico	F/E
33	kaluita : <i>PUES PORQUE SI ME ENAMORE</i> <i>ES PORQUE ME ENCANTABA</i>	Ninguno	Ninguna
34	baster puebla : <i>huyyyyyyyyyyy</i> 	Gráfico	G
35*	san-valentin : <i>UUUYYYYYYYYYYYYYYYY</i>	Ninguno	Ninguna
36*	chito27 : asi es	Ninguno	Ninguna
37*	GOL : SEXY	Ninguno	Ninguna

Los pares adyacentes que se pueden ver son:

- A: 2, 6, 8, 10-11, 14
- B: 3, 5, 7, 22-23, 27, 33,36
- C: 9, 15, 20-21, 29, 37
- D: 12-13, 19
- E: 24, 26, 31, 34-35

Interpretación: En esta ocasión, prefiero hacer un análisis conjunto de los emoticones según el usuario. Por un lado están las caritas de los turnos 1, 25 y 28 del usuario **-ACERO-28**. Encuentro particularmente interesante el uso de estos emoticones porque el participante los usa con fines de cortesía o galantería enviando flores y “siendo” simpático (línea 1), y como íconos de invitación a establecer relaciones sociales o a simplemente hablar en otro lado diferente a la sala, como lo insinúa en los turnos 4 y 13. Básicamente las funciones de estas caritas son imaginativa, interaccional y otra, en la que clasifica la cortesía y la proposición o invitación. A pesar del uso de tres emoticones en la interacción grande de la sala, **-ACERO-28** no hace parte de ningún par adyacente, lo que puede indicar que no encontró la persona con quien hablar, incluso después de

haber mandado flores y haber sido galante invitando a alguna mujer a salir. En este punto se puede inferir que no importa si se es cortés o amable porque no garantiza que alguna "dama" responda su solicitud.

LACRAZY2009 es un usuario que usa el mismo emoticón con diferentes fines. En el primero, el del turno 6, se puede ver como un gesto de agradecimiento o coquetería con **baster puebla**, ya que **san-valentin** estaba haciendo ciertos comentarios a **LACRAZY2009**. Este emoticón cumple con las funciones otra y personal porque está siendo coqueta y expresando su agradecimiento por "defenderla". Ahora bien, el smiley de la línea 32 cumple con la función interaccional, ya que busca familiarizarse y crear lazos sociales con otros usuarios en la sala, y la función reguladora porque, aunque no es evidente, comentarios y emoticones como estos (línea 32) sugieren posibles respuestas de los hombres o "guapos" en la sala. De los dos emoticones que usa **LACRAZY2009** sólo 1 está presente en un par adyacente, situación que indica que no es necesario tener una interacción con otro usuario para poder utilizar caritas para expresarse.

En el caso de **baster puebla**, se pueden encontrar emoticones que expresan y soportan sus comentarios y sentimientos. La carita del turno 10 refleja el hecho de dejar de lado o de olvidar a una persona y sus comentarios (**san-valentin**), lo que indica que ya que expresa su rabia, la carita cumple con la función personal. En el turno 26, se encuentra un emoticon que cumple con dos funciones, la personal y la imaginativa, y es refuerzo de su comentario anterior en la línea 24. La carita refleja la personalidad "sobrada" del usuario llamándose a sí mismo un machote y la suposición de tener "tres pies", lo que haría crear nueva información sobre el usuario. Ahora, el emoticon del turno 34 es la manera en la que **baster puebla** expresa su picardía por su comentario anterior (turno 24) y por la respuesta de **san-valentin** (línea 31), ya que su función es la personal. Los tres emoticones que usó **baster puebla** hacen parte de dos pares adyacentes, lo que sugiere que no teme usarlos para expresarse y dar a conocer sus pensamientos a otros.

Conversación 6 – Toma 2:

Fecha de grabación: Agosto 19 de 2008. 10:00 pm.

Técnica: Grabación visual

Transcripción: No

Origen del documento: Medio de comunicación (chat *Latinchat*)

Recolector: Erika López Neira

Género: Conversación

Descripción: Esta charla se grabó de la sala Edades de entre 20 y 30 años.

Otros: Se copiaron 3 pantallazos donde se viera el uso de emoticones. Entré 30 minutos después para ver si la conversación y los usuarios permanecían.

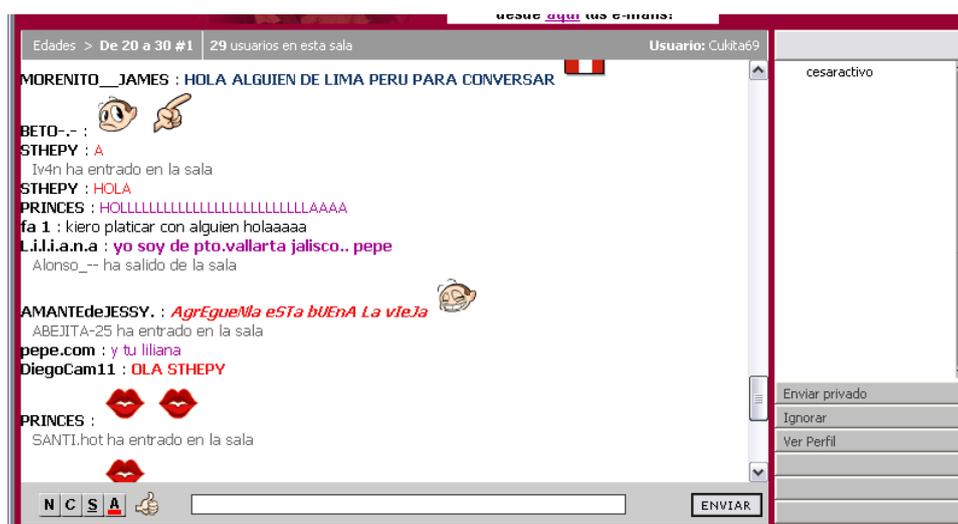
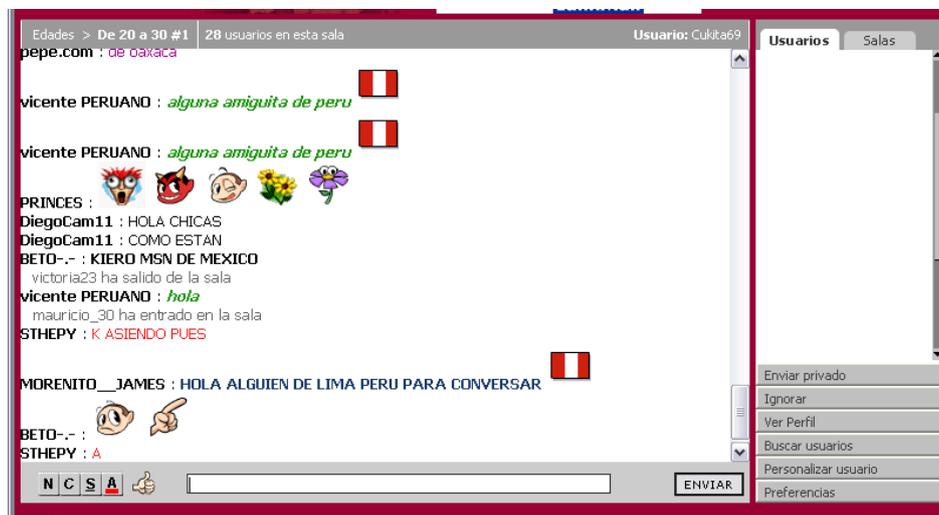




Tabla resumen conversación 6 – toma 2:

Turno	Usuario: Comentario	Tipo emoticon	Función
1*	pepe.com : <i>de baxaca</i>	Ninguno	Ninguna
2+	vicente PERUANO : <i>alguna amiguita de peru</i> 	Gráfico	G/K
3+	vicente PERUANO : <i>alguna amiguita de peru</i> 	Gráfico	G/K
4	PRINCES :     	Gráfico	NNN
5*+	DiegoCam11 : HOLA CHICAS	Ninguno	Ninguna
6*+	DiegoCam11 : COMO ESTAN	Ninguno	Ninguna
7*+	BETO-- : KIERO MSN DE MEXICO	Ninguno	Ninguna
8*+	vicente PERUANO : <i>hola</i>	Ninguno	Ninguna
9*+	STHEPY : <i>K ASIENDO PUES</i>	Ninguno	Ninguna
10+	MORENITO__JAMES : HOLA ALGUIEN DE LIMA PERU PARA CONVERSAR 	Gráfico	G/K
11+	BETO-- :  	Gráfico	NNN
12*+	STHEPY : <i>A</i>	Ninguno	Ninguna
13*	STHEPY : <i>HOLA</i>	Ninguno	Ninguna

14*+	PRINCES : HOLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLAAAA	Ninguno	Ninguna
15*+	fa 1 : kiero platicar con alguien holaaaaa	Ninguno	Ninguna
16*	L.i.l.i.a.n.a : yo soy de pto.vallarta jalisco.. pepe	Ninguno	Ninguna
17+	AMANTEdeJESSY. : AgrEqueNla eStA bUEnA La vieJa 	Gráfico	NNN
18*	pepe.com : y tu liliana	Ninguno	Ninguna
19*	DiegoCam11 : OLA STHEPY	Ninguno	Ninguna
20	PRINCES : 	Gráfico	K/G
21	PRINCES : 	Gráfico	K/G
22*	pepe.com : ah que padre	Ninguno	Ninguna
23*	lv4n : princes	Ninguno	Ninguna
24*	L.i.l.i.a.n.a : k edad tienes pepe	Ninguno	Ninguna
25+	MORENITO__JAMES : HOLA ALGUIEN DE LIMA PERU PARA CONVERSAR 	Gráfico	G/K
26*	pepe.com : 2/	Ninguno	Ninguna
27	PRINCES :  	Gráfico	K/G
28*+	SANTI.hot : holaaaaa	Ninguno	Ninguna
29*+	BETO-.- : LILIANA ME DAS TU MSN	Ninguno	Ninguna
30+	mINa-.- :  	Gráfico	NNN
31*+	Nacho_Cam : Hola sthepy	Ninguno	Ninguna

Se pueden distinguir los siguientes pares adyacentes:

A: 1, 16, 18, 22, 24, 26

B: 4, 14, 20-21, 23, 27

C: 13, 19

Aclaración: En la segunda toma de la conversación 6, se ve el uso de emoticones aunque no permanezcan los usuarios de la primera toma, mientras que la temática sigue siendo la misma, si se trata de conocer personas para conversar.

Interpretación: Los usuarios **BETO--** (línea 11), **AMANTEdeJESSY** (turno 17) y **mINa--** (turno 30) llevan más tiempo de analizar porque no tienen un contexto al que pertenezcan, así que no se pueden ubicar en ninguna función (NNN). Para empezar, tomo los emoticones de los turnos 2 y 3 del usuario **vicente PERUANO** y a éstos, les sumo los emoticones de **MORENITO_JAMES** (turnos 10 y 25), ya que usan el mismo tipo de emoticon. Las banderitas que usan estos usuarios son para enfatizar y aclarar la procedencia de la persona que quiera hablar con ellos. Las funciones que les otorgo a estas banderitas son la personal, por el hecho de identificarse con un país, y otra función ya que sienten la pertenencia de ese país y porque es un requerimiento para comenzar una conversación. Ni **vicente PERUANO** ni **MORENITO_JAMES** son usuarios que se hayan podido integrar en ningún par adyacente, por lo que se puede sugerir que ningún otro usuario era de Perú (al menos no a "simple vista") porque no entablaron ninguna conversación, y así los dos fueran de ese país, no querían hablar entre ellos.

La usuaria **PRINCES** usa una serie de emoticones que se podría pensar que lo hizo de una manera aleatoria y sin ningún fin definido (turno 4); sin embargo, su función (otra) es llamar la atención por el uso de varios emoticones y así poder establecer alguna conversación con otro usuario, sumándolo a su saludo en la línea 14. Sus otros emoticones, en las líneas 20-21 y 27, también tienen como objetivo llamar la atención y además ser coqueta, lo que agregaría la función personal por su contenido expresivo y reidentificación por parte de **PRINCES**. La participación de **PRINCES** en el par B deja ver que no importa el orden ni el tipo de emoticon que se usa con tal de atraer personas con las que se pueda iniciar una interacción.

Conversación 7 – Toma 1:

Fecha de grabación: Agosto 17 de 2008. 7:30 pm.

Técnica: Grabación visual

Transcripción: No

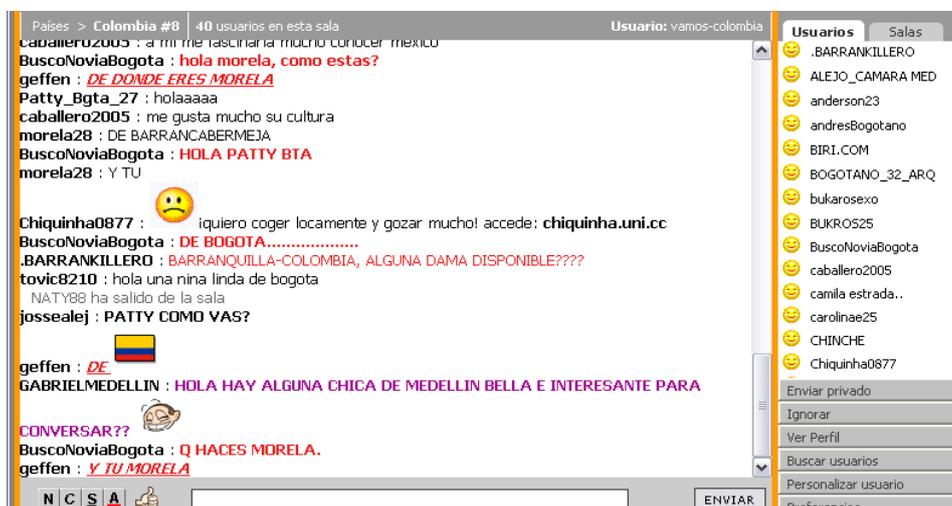
Origen del documento: Medio de comunicación (chat *Latinchat*)

Recolector: Erika López Neira

Género: Conversación

Descripción: Esta conversación se grabó de la sala Colombia de Países, en donde se espera que entren colombianos o no a conocer personas que pueden ser de Colombia o no.

Otros: Se copiaron 3 pantallazos donde se viera el uso de emoticones.



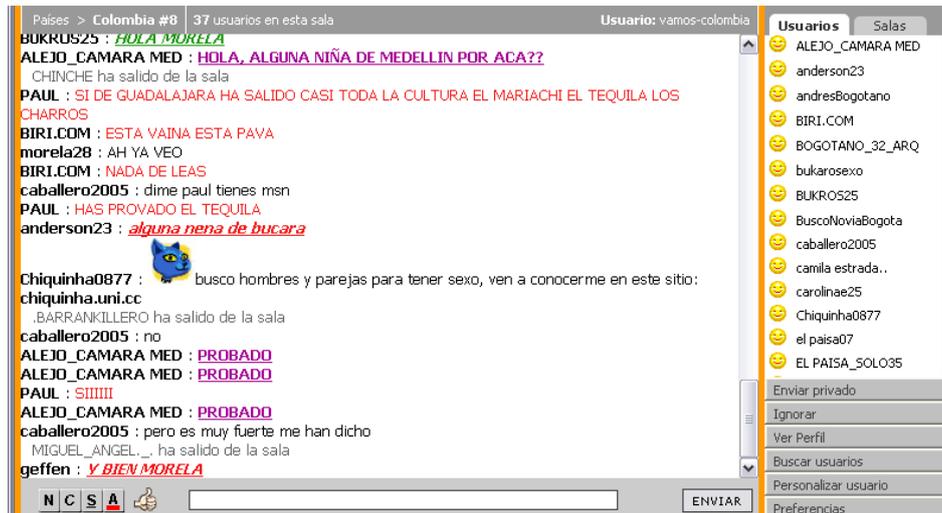


Tabla resumen conversación 7 – toma 1:

Turno	Usuario: Comentario	Tipo emoticon	Función
1*+	BuscoNoviaBogota : hola morela, como estas?	Ninguno	Ninguna
2*	geffen : <u>DE DONDE ERES MORELA</u>	Ninguno	Ninguna
3*	Patty_Bgta_27 : holaaaaa	Ninguno	Ninguna
4*	caballero2005 : me gusta mucho su cultura	Ninguno	Ninguna
5*	morela28 : DE BARRANCABERMEJA	Ninguno	Ninguna
6*	BuscoNoviaBogota : HOLA PATTY BTA	Ninguno	Ninguna
7*	morela28 : Y TU	Ninguno	Ninguna
8+	Chiquinha0877 :  iquiero coger locamente y gozar mucho! accede: chiquinha.uni.cc	Gráfico	K
9*	BuscoNoviaBogota : DE BOGOTA.....	Ninguno	Ninguna
10*+	.BARRANKILLERO : BARRANQUILLA-COLOMBIA, ALGUNA DAMA DISPONIBLE????	Ninguno	Ninguna
11*+	tovic8210 : hola una nina linda de bogota	Ninguno	Ninguna
12*+	jossealej : PATTY COMO VAS?	Ninguno	Ninguna
13	geffen : DE 	Gráfico	G/K
14+	GABRIELMEDELLIN : HOLA HAY ALGUNA CHICA DE		F

	MEDELLIN BELLA E INTERESANTE PARA CONVERSAR?? 		
15*+	BuscoNoviaBogota : Q HACES MORELA.	Ninguno	Ninguna
16*	geffen : <u>Y TU MORELA</u>	Ninguno	Ninguna
17*+	fabian12 : hola eeeeeeeee ps alguien q quiera hablar conmigo	Ninguno	Ninguna
18*+	.BARRANKILLERO : BARRANQUILLA-COLOMBIA, ALGUNA DAMA DISPONIBLE????	Ninguno	Ninguna
19*	geffen : ??	Ninguno	Ninguna
20+	geffen : <u>ALGUNA NIÑA DE</u>  <u>BUCARAMANGA CON CAM</u>	Gráfico	F/K
21*	morela28 : DE QUE PARTE	Ninguno	Ninguna
22*+	BUKROS25 : <u>HOLA MORELA</u>	Ninguno	Ninguna
23*+	ALEJO_CAMARA MED : <u>HOLA, ALGUNA NIÑA</u> <u>DE MEDELLIN POR ACA??</u>	Ninguno	Ninguna
24*	PAUL : SI DE GUADALAJARA HA SALIDO CASI TODA LA CULTURA EL MARIACHI EL TEQUILA LOS CHARROS	Ninguno	Ninguna
25*+	BIRI.COM : ESTA VAINA ESTA PAVA	Ninguno	Ninguna
26*	morela28 : AH YA VEO	Ninguno	Ninguna
27*+	BIRI.COM : NADA DE LEAS	Ninguno	Ninguna
28*	caballero2005 : dime paul tienes msn	Ninguno	Ninguna
29*	PAUL : HAS PROVADO EL TEQUILA	Ninguno	Ninguna
30*+	anderson23 : <u>alguna nena de bucara</u>	Ninguno	Ninguna
31+	Chiquinha0877 :  busco hombres y parejas para tener sexo, ven a conocerme en este sitio:	Gráfico	K

	chiquinha.uni.cc		
32*	caballero2005 : no	Ninguno	Ninguna
33*+	ALEJO_CAMARA MED : PROBADO	Ninguno	Ninguna
34*+	ALEJO_CAMARA MED : PROBADO	Ninguno	Ninguna
35*	PAUL : SIIIIII	Ninguno	Ninguna
36*+	ALEJO_CAMARA MED : PROBADO	Ninguno	Ninguna
37*	caballero2005 : pero es muy fuerte me han dicho	Ninguno	Ninguna
38*	geffen : <u>Y BIEN MORELA</u>	Ninguno	Ninguna

Los pares adyacentes que se pueden ver son:

A: 2, 5, 7, 13, 16, 19, 21, 26, 38

B: 3, 6, 9

C: 4, 24, 28-29, 32, 35, 37

Interpretación: En esta conversación se retoma la función publicitaria (otra) de la conversación 1. La usuaria **Chiquinha0877** aparece en dos oportunidades (turnos 8 y 31) para captar la atención de los usuarios de sala con sus emoticones y comentarios, para que ellos visiten la página web que promociona. Contrario a lo que pasó en la primera conversación, aquí ningún otro participante le pregunta o le responde a **Chiquinha0877**, lo que puede sugerir que los usuarios de esta sala están más experimentados o familiarizados con estos mensajes automáticos de publicidad.

En el turno 13 aparece una bandera que cumple con las funciones personal y otra (de pertenencia) porque este emoticon identifica a **geffen** como colombiano y ratifica que viene de Colombia y no de otro país. Se encuentra otra vez **geffen**, en la línea 20, utilizando la misma bandera, pero con otra función. En este caso, más que demostrar pertenencia del usuario, es un requisito de la persona con la que vaya a conversar que sea de Colombia; quiere decir que este emoticon cumple con las funciones interaccional y otra (de requisito) porque busca establecer nuevos lazos

sociales con la exigencia de que la otra persona sea colombiana. Por otro lado, en la línea 14, esta **GABRIELMEDELLIN** usando una carita riéndose que tiene la función interaccional para llamar la atención y así poder iniciar alguna interacción y/o relación social con algún otro usuario, en este caso con una mujer de Medellín.

Conversación 7 – Toma 2:

Fecha de grabación: Agosto 17 de 2008. 8:00 pm.

Técnica: Grabación visual

Transcripción: No

Origen del documento: Medio de comunicación (chat *Latinchat*)

Recolector: Erika López Neira

Género: Conversación

Descripción: Esta charla se grabó de la sala Colombia de Países.

Otros: Se copiaron 3 pantallazos donde se viera el uso de emoticones. Entré 30 minutos después para ver si la conversación y los usuarios permanecían.

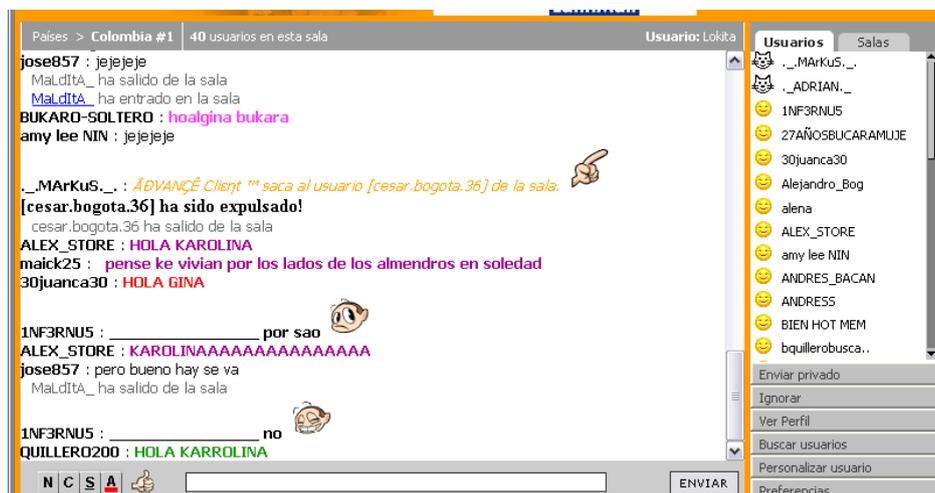




Tabla resumen conversación 7 – toma 2:

Turno	Usuario: Comentario	Tipo emoticon	Función
1	INF3RNUS : _____ quien será la maldita 	Gráfico	G
2*+	BUKARO-SOLTERO : comoesta skarlina	Ninguno	Ninguna
3*	jose857 : y aburrdio	Ninguno	Ninguna
4*+	EL--PAISITA : hola gina bucara	Ninguno	Ninguna
5*	jose857 : jejejeje	Ninguno	Ninguna
6*+	BUKARO-SOLTERO : hoalgina bucara	Ninguno	Ninguna
7*	amy lee NIN : jejejeje	Ninguno	Ninguna
8+	._MARkUs._ : <i>ÁDVANÇÉ Client™ saca al usuario [cesar.bogota.36] de la sala.</i> 	Gráfico	J/E
9*	ALEX_STORE : HOLA KAROLINA	Ninguno	Ninguna
10*	maick25 : pense ke vivian por los lados de los almendros en soledad	Ninguno	Ninguna
11*+	30juanca30 : HOLA GINA	Ninguno	Ninguna
12	INF3RNUS : _____ por sao 	Gráfico	G
13*	ALEX_STORE : KAROLINAAAAAAAAAAAAAAAA	Ninguno	Ninguna
14*	jose857 : pero bueno hay se va	Ninguno	Ninguna

15	1NF3RNU5 : _____ no 	Gráfico	G
16*+	QUILLERO200 : HOLA KARROLINA	Ninguno	Ninguna
17*+	BUKARO-SOLTERO : GINA HOLA	Ninguno	Ninguna
18+	._.MARkUs._. : <i>ÁDVANÇÊ Client™ saca al usuario</i> <i>[EL-.-PAISITA] de la sala.</i> 	Gráfico	J/E
19*	jose857 : me das tu msn	Ninguno	Ninguna
20*	amy lee NIN : luego que es lo que hace...?	Ninguno	Ninguna
21	1NF3RNU5 : _____ se fue la maldita  	Gráfico	G
22	maick25 : ah bien 	Gráfico	G
23*+	QUILLERO200 : HOLA GINA	Ninguno	Ninguna
24	1NF3RNU5 : _____ 	Gráfico	G
25*	karoLiNa : holaaaaaa	Ninguno	Ninguna
26*	amy lee NIN : eres ingeniero...	Ninguno	Ninguna

Se pueden distinguir los siguientes pares adyacentes:

A: 1, 10, 12, 15, 21- 22, 24

B: 3, 5, 7, 14, 19-20, 26

C: 9, 13, 25

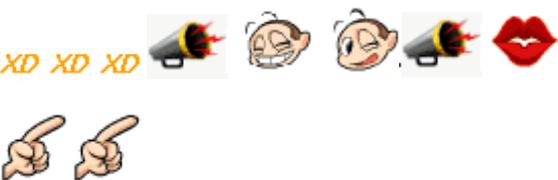
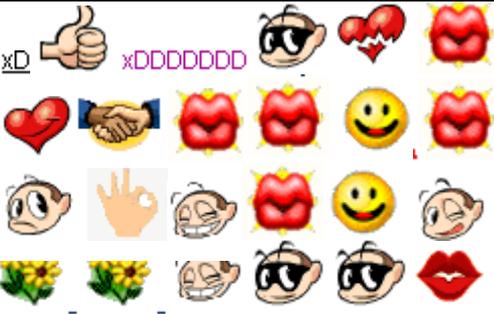
Aclaración: Ninguno de los usuarios permaneció en la sala después de 30 minutos, pero la insistencia y casi necesidad de conocer y conseguir el correo electrónico de otra persona si persiste entre los usuarios. Para formar el par adyacente C, me fijé a quien iba dirigido el comentario siguiente de **karoLiNa** en los pantallazos que seguían, y ese otro usuario fue **ALEX_STORE**.

Interpretación: Quisiera empezar por un nuevo tipo de situación que encontré en esta sala. En los turnos 8 y 18, se encuentra el usuario **._.MArKuS._.** como cliente avanzado (*Advanced client*) quien tiene el oficio de sacar o expulsar a aquel usuario que no esté participando en las diferentes interacciones de la sala o que esté siendo ofensivo con algún otro participante. Siguiendo este orden, en estas dos líneas se ve que **._.MArKuS._.** usa una manita para enfatizar o dejar bien claro que expulsó de la sala al usuario **cesar.bogota.36** (línea 8) y al usuario **EL--PAISITA** (turno 18); lo que quiere decir que esta manito cumple las funciones informativa porque les comunica que han sido expulsados de la sala, y la reguladora porque hace, inmediatamente, que los dos participantes dejen la conversación.

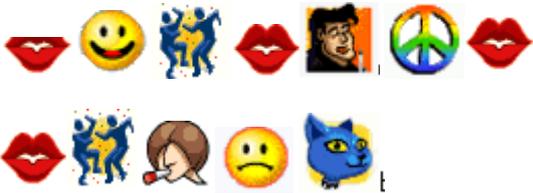
El resto de emoticones son usados por los participantes **1NF3RNU5** (líneas 1, 12, 15, 21 y 24) y **maick857** (turno22). Los dos usuarios usan las caritas como forma de expresión de sus pensamientos y personalidad, quiere decir que la función que cumplen es la personal.

3.2. INTERPRETACIÓN GENERAL

A partir del análisis individual de las interacciones, se vio el uso de diferentes emoticones que se repitieron, pero que no necesariamente cumplían con la misma función. En esta parte del trabajo se muestra una tabla con el resultado general del análisis de los emoticones por cada conversación. En la tabla se puede encontrar la función del lenguaje, los emoticones (que en algunos casos aparecerán varias veces), y por último se hará una observación de los emoticones según la función a la que pertenezcan.

Función	Emoticones	Observación
A: Interpersonal		Este emoticon tiene como intención darle un significado conativo o expresivo al comentario en el que está.
B: Ideacional	De estas tres funciones, no se encontró o clasificó ningún emoticon, lo que lleva a pensar que en el chat no se busca que cumplan ciertas tareas o necesidades. Además, el significado literal o textual de una conversación depende mucho de su contexto y del espacio en el que se dé. Para el caso de las conversaciones de chat abierto, es más fácil establecer un significado contextual o literal a toda la interacción que a un solo elemento de ella, como son los emoticones.	
C: Textual		
D: Instrumental		
E: Reguladora		Estos emoticones fueron situados en esta función porque modificaron o influyeron en el comportamiento del otro usuario en la interacción. Son perfectos complementos de los emoticones informativos porque además de comunicar, previenen, comunican y/o regulan el comportamiento de otros participantes.
F: Interaccional		Estos emoticones tienen como propósito establecer relaciones o lazos sociales para conversar, y así familiarizarse con otros. Por eso son llamativos, coloridos y hasta coquetos. En este punto se podría pensar que están muy entrelazados con los emoticones de la función 4 (cortesía, galantería, coquetería, invitación) y 5 (llamar la atención)

		de la función Otra (K).
G: Personal		<p>Los emoticones personales fueron los que se clasificaron en mayor número. Tanto orientales como occidentales, estos emoticones representan la identidad de los usuarios con las banderitas, por ejemplo, además de las diferentes maneras que se encuentran para expresar sus sentimientos y su individualidad con las caritas y bocas. Aunque varias caritas se repiten, es un signo de que en verdad se utilizan con el fin de identificarse y de expresarse como lo harían en la cotidianidad.</p>
H: Heurística		<p>Esta integración de carita de duda y la mano deja claro que el muñequito intenta averiguar o preguntarle algo al otro usuario en la interacción.</p>
I: Imaginativa		<p>Estas caritas fueron usadas con el objetivo de crear un mundo paralelo al de la conversación que se estuviera entablando. Dado que los emoticones que se usaron fueron de un diablito y de un ladroncito, me atrevo a decir que tiene algo de picardía, además de algo de malicia porque lo que sugieren puede ser algo malo o atrevido.</p>
J: Informativa		<p>En esta ocasión se puede ver un fenómeno de integración entre las caritas y las manos. El muñequito como tal quiere transmitir un mensaje o comunicar información importante para el usuario con el que se esté interactuando. Así que además de ser informativos, también son reguladores (ver función reguladora).</p>

K: Otra	Esta función fue sujeta a los contextos de las diferentes conversaciones, y como se podrá ver, resultaron 7 nuevas categorías de clasificación.	
1) Publicidad erótica		<p>Estos emoticones son muy importantes para la investigación porque fueron los primeros que dejaron ver que algunos emoticones, según su contexto, no cabían en ninguna función. La función publicitaria tiene como objetivo usar emoticones alegres, coloridos y "atrevidos" para poder llevar la atención al comentario y pueda complementarlo con lenguaje no verbal y haga enfocar al público en la información de la página que se promociona con el emoticon. Estos emoticones hacen parte de los mensajes automáticos de publicidad de sitios eróticos en Internet. En un principio pensé que hacían parte de la profusión de mensajes "inútiles". Sin embargo, aunque parezcan sin sentido y automáticos, estos mensajes indicarían que son importantes para los publicistas de las páginas porque encuentran en los chats su mayor público, o porque es gratuito y fácil, o simplemente porque quieren hacer presencia en varios lugares del ciberespacio donde saben que hay un gran número de personas, lo que negaría que fuera profusión de mensajes inútiles.</p>
2) Aprobación / Confirmación		<p>Estas manitas son señales que son muy parecidas a las que se pueden hacerse en una conversación cara a cara, tanto de aprobación como de reclamo. Tienen una clara intención en la comunicación de la interacción.</p>
3) Reclamo		
4) Cortesía / Galantería / Coquetería / Invitación		<p>Se distinguen las flores y las bocas porque el objetivo es concretar un lazo de amistad o un contacto para hablar. Estos besos y flores buscan llamar la atención de un usuario y empezar a hablar. Estos</p>

5) Llamar la atención		<p>emoticones están estrechamente ligados a la función interpersonal porque son el primer paso a realmente establecer relaciones sociales.</p>
6) Pertenencia		<p>En este caso se ve claramente que las banderas demuestran el origen de la persona que habla y con la que quiere hablar. Así que son símbolos de pertenencia e identidad con un país. Además, estas banderitas indican la identidad de los participantes, pero teniendo en cuenta las conversaciones analizadas, sólo interesa el país de origen si los usuarios tienen la intención de verse y hablar personalmente.</p>
7) Requisito		<p>En el caso de estos emoticones fue muy difícil establecer una función del lenguaje, ya que no contaban con un contexto que ayudara con la identificación. Aunque tuvieran una sola intervención, no era material ni contexto suficiente para poder clasificarlos.</p>
NNN		<p>En el caso de estos emoticones fue muy difícil establecer una función del lenguaje, ya que no contaban con un contexto que ayudara con la identificación. Aunque tuvieran una sola intervención, no era material ni contexto suficiente para poder clasificarlos.</p>

Recordemos el grupo de emoticones que ofrece Latinchat.



De este grupo inicial de 65 emoticones, solamente se usan alrededor de 30 repetidamente y dependiendo de las conversaciones. Este número representa casi un 50% de los emoticones que se pueden usar en esta página; sin contar con los emoticones occidentales y orientales que se escriben solamente con letras y signos de puntuación, que también se hicieron presentes. Los emoticones occidentales y orientales son de más fácil y rápida escritura, lo que explicaría el uso de ellos en las conversaciones. También el hecho de que los orientales hayan sido utilizados solamente en la sala de Manga en Entretenimiento es un indicio de que son utilizados según el contexto de la sala porque el manga es de origen oriental. Puede ser también que los usuarios hayan usado emoticones occidentales y orientales porque no sintieron que las caritas que ofrecía el chat cumplieran o satisficieran sus necesidades para expresarse.

Según las tablas de análisis de conversación, se pueden extraer los siguientes resultados: un total de turnos de 318, de los cuales 232 no usan emoticones (renglones en gris) y 86 si usan emoticones (renglones blancos). En cuestión de porcentajes, el uso de caritas representaría un 27%, si se toma que los 318 turnos son un 100% y el resto un 73%. Esto indicaría que el uso de caritas no es tan usual como se pensaba, y mas bien las frases cortas y expresivas si son más recurrentes. A la luz de los pares adyacentes, se evidencia que de un total de 41 pares adyacentes de todas las conversaciones, solo en 23 pares hacen presencia los emoticones, mientras que en 18 no hay uso de ellos. Lo que representaría un 56% de uso de los emoticones en las conversaciones analizadas de Latinchat, si los 41 pares son un 100% y los demás un 44%. Es interesante ver que aunque es muy reducido el uso de los emoticones con un 23%, en más de la mayoría de las inter-conversaciones (56%) se hace necesaria una forma visual y emotiva de expresión.

Ahora bien, la repetición de algunos emoticones explicaría el hecho de que la misma carita sirve para cumplir con varias funciones del lenguaje. Lo que pasa con los diferentes usos del mismo emoticón muestra que el contexto y la intención con la que se use son los que modifican y conducen la función del emoticón. Las repeticiones indican que la intención comunicativa de varios emoticones varía según el saludo o el enunciado al que estén acompañando. El hecho de que en su mayoría sean las caritas (en todas sus formas y colores) y las manitas (en todas sus expresiones), implica que son los gestos y señas, en este caso "virtuales", los que más se usan y se asemejan al lenguaje no verbal de las conversaciones cara a cara. La integración de los emoticones "humanizados" puede significar que los usuarios de chat buscan expresarse de la manera más parecida a la manera como lo harían en la cotidianidad con el lenguaje no verbal "presente", donde el tiempo, el espacio y la corporalidad son visibles y caracterizados por la inmediatez.

Con relación a las salas, primero se tiene que decir que no cumplen con las funciones propuestas para cada una. Es decir, las salas además de tener un nombre específico en una gran sala determinada, por ejemplo, la sala Manga en la gran sala Entretenimiento, no necesariamente cumple con el objetivo de hablar solo de manga y entretenerse, sino que cualquier persona puede entrar a cualquier sala para hacer lo que encontré común en todas las conversaciones: buscar a alguien con quien poder hablar. Lo que de cierta manera afirmaría el hecho de que los emoticones si tienen una carga emotiva en la conversación y que se usan con el objetivo de crear lazos sociales. Siguiendo con las funciones de las salas, se puede agregar que cumplen con el objetivo del chat y del ciberespacio de crear diferentes comunidades virtuales para establecer nuevos lazos sociales entre los usuarios.

Recordando y teniendo en cuenta las clasificaciones de los emoticones dadas en el marco teórico, las caritas venían en diferentes tipos de códigos y cumplían con diferentes funciones. Hay que decir primero que creía que iba a encontrar más emoticones occidentales y orientales en las conversaciones analizadas por el hecho de que hacen parte de la economía de escritura electrónica y porque expresan sentimientos, pero fue todo lo contrario, fueron más pocas las caritas orientales u occidentales que se usaron en las interacciones vistas de lo que se esperaba encontrar. Además el hecho de que se comienzan a crear los lazos en el chat abierto impide que a lo mejor los usuarios se expresen libremente por temor a ser juzgados como "sentimentales" o abusadores de emoticones. Aunque en el chat abierto como tal si se vio el uso de emoticones, no hay evidencia de que en el chat privado haya uso de los emoticones porque no hubo la oportunidad de empezar una conversación privada. En mi opinión, escribir o mandar un emoticón propuesto por Latinchat no es economía ni de escritura ni de tiempo, pero son la representación gráfica y más "humanizada" de lenguaje no verbal en contextos electrónicos como el chat, superando la falta de corporalidad y de territorialidad.

En lo que concierne a las diferentes funciones propuestas en el marco teórico para los emoticones, se puede indicar que las caritas que se encontraron "dieron algo más de qué hablar". En la sección de los emoticones del marco teórico se dio una clasificación según su código para ser creados y otra según la intención del mensaje que se quiere transmitir. Los códigos que se especificaron anteriormente fueron el UNICODE y el ASCII, que generan emoticones utilizando signos de puntuación, el alfabeto o los números (emoticones occidentales y orientales); no obstante es importante recordar que con el avance de la tecnología y la imaginación de ciberusuarios, los emoticones han tomado características más gráficas con colores e incluso movimiento. La clasificación según su sentido o significado se dividía en tres: expresar los sentimientos y/o estados de ánimo, representar la ironía de un enunciado, y preservar o amenazar la imagen del usuario. Por ejemplo, algunas caritas preservadoras de la imagen son

las de la función de galantería y la de llamar la atención, mientras que las que amenazan la imagen pueden representarse por los emoticones que cumplen la función imaginativa porque dejan ver que el emisor del mensaje es alguien impaciente o que busca hacer algo prohibido o indebido. El hecho de que exista esta clasificación deja ver que los emoticones definitivamente tienen una fuerte carga expresiva que hace identificar al usuario si es apropiado hablar o no con la otra persona.

Sólo que los emoticones contaban con más funciones, como economizar espacio y tiempo al enviar un mensaje, evitar malentendidos, humanizar la comunicación virtual, y reforzar la falta de comunicación no verbal en las interacciones por CMC. Lo que pasó con los emoticones analizados es que expandieron el conocimiento antes propuesto en el marco teórico porque además de que surgieran nuevas funciones a partir de las propuestas por Wilson y Halliday, se confirmó que el contexto en el que se está usando el emoticón es el que le da la función y el valor a la carita. Es indiscutible que las funciones de los emoticones están estrechamente ligadas a la conversación lo que favorece a algunas funciones antes propuestas, como la de evitar malentendidos. Si bien es cierto que los emoticones explicitan de cierta manera los sentimientos, los usuarios de Latinchat analizados prefieren expresarse más con frases y comentarios. Sin embargo, no se desmiente el hecho de que los emoticones si poseen una carga emotiva muy fuerte entre los usuarios del ciberespacio.

Además de representar algún estado de ánimo y hacer más cálida la conversación virtual, los emoticones hacen parte de los códigos de funcionamiento que ayudan a regular el comportamiento en cualquier sociedad. Así como sucede que hay diferenciación social en cualquier cultura física o "real", en la cibercultura también existe la estratificación, inclusión y exclusión entre sus ciberciudadanos. A partir de las conversaciones analizadas de Latinchat, puedo extraer el hecho de que entre los mismos

participantes del chat existe un *cliente avanzado* que se encarga de expulsar a los usuarios que no hablen, que sean ofensivos con sus comentarios o por cualquier razón que al usuario avanzado le parezca. Este cliente usa un emoticón de una manita que expresa una orden de expulsión (ver en la tabla de resumen la función reguladora E). En este punto se puede ver el tipo de inclusión y de exclusión en la cibernsiedad, que se caracterizan por estar o no conectados. Aquí entran en juego los valores conocidos y aceptados que deben respetar, y que el cliente avanzado se encarga de proteger. Según este nuevo modelo cultural de estratificación y diferenciación social, los emoticones juegan un rol muy importante porque puede simbolizar un intercambio y nuevo uso de representaciones simbólicas que permiten enriquecer la cibercultura en la que navegan.

Como se puede esperar en un texto escrito oralizado, hace falta tener referentes de los usuarios, información sobre el interlocutor e indicadores de la intención de la comunicación, como quedó explicitado en el marco teórico. Además, el desfase temporal de la conversación escrita y la ausencia de un historial en la interacción refleja que la cibercultura se basa en la imaginación y en la recolección de la información genérica que se quiera tomar. No obstante, el espacio creado por CMC permite que haya espacios donde se pueda interactuar con personas de todo el mundo, sin importar si un usuario está en Colombia chateando de noche y el otro respondiéndole en España por la mañana, lo que vendría a ser una conversación virtual sincrónica.

Los riesgos de tener conversaciones entre desconocidos y en un chat tan concurrido como Latinchat son básicamente desconfiar de la persona con la que se esté chateando porque en el ciberespacio se puede manipular o alterar la identidad como se desee, y posiblemente no entender lo que la otra persona dice por su manera de escribir, el abuso de emoticones u otros fenómenos ortográficos que no vienen al caso de la investigación, pero que

se considera nombrarlos. Por ejemplo, en el caso de nuevos fenómenos es muy recurrente el uso de mayúsculas como una manera de "gritar" por escrito; otro caso particular se presentó con la jerarquización marcada en el chat abierto con el cliente avanzado y el uso de un emoticón expresando autoridad; y por otro lado se confirmó el hecho de que el chat se caracteriza por tener textos breves y directos. A fin de cuentas, todos los fenómenos que ocurren en el ciberespacio hacen parte de la nueva cultura, de una regeneración de los códigos usados en la red, además de obviamente pertenecer a la nueva oralidad escrita del chat.

La manipulación de la identidad se ve entonces en el uso de nicks o apodos que sugieren una identidad, pero en muchos casos simplemente se enmascara la verdadera personalidad de los usuarios. Muchas veces los apodos son escogidos según la sala a la que quieran entrar para llamar la atención y poder "conectarse" con más participantes de la sala. En el caso de la identidad con otros, el chat permite a los usuarios del ciberespacio crear comunidades y establecer así nuevos lazos sociales con diferentes personas del mundo. Este es el caso de los canales y salas de Latinchat, donde los ciberusuarios entran a la sala donde se sientan más cómodos e identificados con otros participantes, y comienzan a chatear. En este punto empieza en el chat abierto donde se ven todas las conversaciones de los participantes, ya después decidirán los usuarios si quieren empezar otra interacción en el chat privado de Latinchat.

Finalmente, es importante recordar que en el ciberespacio sirve como mecanismo de cambios sociales y culturales en el ámbito de la comunicación interpersonal y en la creación de métodos de generación de nuevos lazos y comunidades sociales en la virtualidad real. El verdadero significado de escritura electrónica o conversación escrita se ve en el uso de emoticones que suplen la falta de lenguaje no verbal en estas interacciones, además en la naturalidad y parecido a la manera como si lo estuvieran

haciendo cara a cara, y yendo más lejos de la oralidad y escritura. Así que la función del ciberespacio con la ayuda de los emoticones se traduce, básicamente, en la función del chat, de Latinchat.

4. CONCLUSIONES E IMPLICACIONES PARA FUTURAS INVESTIGACIONES

Por medio del desarrollo metodológico propuesto a través de esta investigación y la interpretación del corpus, ha sido posible caracterizar las diferentes funciones de los emoticones en chat abierto, teniendo en cuenta el contexto y tipo de información que pueden transmitir. En un principio, para la realización de la investigación fue fundamental conocer los conceptos básicos como la escritura electrónica, que recoge la oralidad y la escritura y que por medio de estudios como éste permite develar las características que permanecen o se desvanecen en la mensajería instantánea de un chat. Además de otros factores como cibercultura, chat, funciones del lenguaje y los mismos emoticones.

A partir de eso y después de la construcción del marco teórico y el análisis cualitativo y cuantitativo de los datos arrojados por el estudio del corpus de las conversaciones de chat, se llegó a las siguientes conclusiones:

:) Por parte de los emoticones y sus funciones, ellos han tomado un papel importante en las conversaciones virtuales porque representan el lenguaje no verbal y no visual de las interacciones, además de hacer parte de la economía de escritura electrónica. Las funciones de los emoticones varían según su contexto y significado. Entre las funciones de los emoticones, se encuentran las funciones propuestas por Halliday y otras que surgieron a partir del análisis de las interacciones. De las 10 funciones de Halliday no se hace uso de 3 (ideacional, textual e instrumental). Ahora bien, las funciones clave para basarme en el análisis son insuficientes porque fueron propuestas para analizar los elementos de una conversación cara a cara; lo que implicó crear una nueva categoría en la que se pudieran ofrecer más funciones de los emoticones.

Un ejemplo muy importante es el de la función de publicidad erótica. Estos emoticones son muy importantes para la investigación porque fueron los primeros que dejaron ver que algunos emoticones, según su contexto, no cabían en ninguna función. La función publicitaria tiene como objetivo usar emoticones alegres, coloridos y "atrevidos" para llamar la atención al comentario y enfocar al público en la información de la página que se promociona con el emoticon. Estos emoticones hacen parte de los mensajes automáticos de publicidad de sitios eróticos en Internet. En un principio pensé que hacían parte de la profusión de mensajes "inútiles". Sin embargo, aunque parezcan sin sentido y automáticos, estos mensajes indicarían que son importantes para los publicistas de las páginas porque encuentran en los chats su mayor público, o porque es gratuito y fácil, o simplemente porque quieren hacer presencia en varios lugares del ciberespacio donde saben que hay un gran número de personas, lo que negaría que fuera profusión de mensajes inútiles.

:) Los códigos que se especificaron anteriormente fueron el UNICODE y el ASCII, que generan emoticones utilizando signos de puntuación, el alfabeto o los números (emoticones occidentales y orientales); no obstante es importante recordar que con el avance de la tecnología y la imaginación de ciberusuarios, los emoticones han tomado características más gráficas con colores e incluso movimiento. Se confirmó que el contexto en el que se está usando el emoticon es el que le da la función y el valor a la carita. Es indiscutible que las funciones de los emoticones están estrechamente ligadas a la conversación, lo que favorece a algunas funciones antes propuestas, como la de evitar malentendidos.

:) La cibercultura o cultura virtual mantiene los diferentes aspectos de cualquier cultura como lo es el sistema simbólico. Ese sistema simbólico se genera después de una interacción con el mundo y de diferentes experiencias individuales y colectivas. El ciberespacio sirve como mecanismo de cambios sociales y culturales en el ámbito de la comunicación interpersonal y en la creación de métodos de generación de

nuevos lazos y comunidades sociales en la virtualidad real. El verdadero significado de escritura electrónica o conversación escrita se ve en el uso de emoticones que suplen la falta de lenguaje no verbal en estas interacciones, además en la naturalidad y parecido a la manera como si lo estuvieran haciendo cara a cara, yendo más allá de la oralidad y escritura; siendo precisamente es una fusión de texto (escritura), sonido (oralidad) e imagen (audio-visual).

Para futuros trabajos, valdría la pena investigar:

;) Las diferentes implicaciones lingüísticas y/o académicas que tiene un texto oralizado; es decir, qué tanto afecta en el desempeño académico de un estudiante llevar expresiones o el tipo de escritura que se usa en una CMC al salón de clase.

;) Asimismo, se podría determinar qué tan frecuente es el uso de emoticones dentro de otras interacciones y si estos tienen las mismas funciones que se hallaron en este estudio, y en el caso de no ser así, por qué son reemplazados y con qué objetivo se hace ese cambio.

;) Otro futuro tema de investigación podría ser cómo se presentan el género, la clase social, el país y el nivel cultural dentro de estas interacciones y si es posible determinar estas variantes por medio del análisis de estas conversaciones.