

Lenguaje en el espacio digital
El chat de niños y niñas y la construcción de un nuevo lenguaje

Andrea Anfossi Gómez
aanfossi@fod.ac.cr

Resumen

Este trabajo presenta un conjunto de reflexiones sobre los nuevos significados y significantes que va tomando el lenguaje a partir de las tecnologías digitales que permiten múltiples formas de diálogo e intercambio entre las personas. La reconstrucción de la lengua no es una cuestión formal, sino que es parte de los procesos culturales que la sociedad desarrolla día a día. En ese contexto revisar y estudiar las conversaciones electrónicas, nos permite valorar la reconstrucción de la lengua como medio expresivo y valorar cómo estas nuevas manifestaciones sociales evidencian el desarrollo de una cultura enriquecida a la cual todas y todos estamos llamados a ser parte.

Quizás una de las características más sorprendentes y cotidianas del ser humano es la capacidad de inventar y reinventar el lenguaje, sin grandes complicaciones. Es así, como los diccionarios sistemáticamente se renuevan y crecen, incorporando el producto de la culturalidad y de las relaciones que se establecen entre los sistemas lingüísticos, porque los seres humanos somos, entre muchas otras cosas, seres lingüísticos y usamos el lenguaje como una clave cultural para comunicarnos y comprender los eventos humanos de distintas épocas y momentos. Tenemos la inmensa capacidad de abarcar un número inconmesurable de signos lingüísticos y de crear otros.

En el libro “Ontología del Lenguaje” (1998), su autor Rafael Echeverría, señala que una gran diferencia entre el lenguaje humano y el que observamos en otras especies, está en “la capacidad recursiva del ser humano” y cita “Esto significa que nosotros, los seres humanos, podemos hacer girar el lenguaje por sí mismo. Podemos hablar sobre nuestra habla, sobre nuestras distinciones lingüísticas, sobre nuestro lenguaje, sobre la forma en la que coordinamos nuestra coordinación de acciones. Y podemos hacerlo una y otra vez. Podemos decir, por ejemplo, “¿qué quieres decir con esto?” o “¿de qué puerta estás hablando?”(p.54)

Frecuentemente interrogamos a otros con ese habitual... “¿qué quieres decir con esto?”; muchas veces esos cuestionamientos están asociados al uso de nuevos significantes lingüísticos, generados a partir de las tecnologías de la información y la comunicación. En este marco, se han “recalificado” signos lingüísticos y se han construido nuevas formas de expresión. Es así como vemos palabras y figuras que aparecen en las pantallas y que tienen un significado comprensible para un grupo cultural que sabe interpretarlo y usarlo para comunicar algo; es la sociedad de la imagen y la palabra tecnológica y que hoy, no tiene edad.

El “chat”¹ como espacio comunicacional.

¿Qué significa el vocablo “chat”? Popularmente, usuarios de la INTERNET o personas con conocimientos sobre tecnologías digitales, diríamos que “chat” es una “conversación electrónica”.... ¿Hace cuanto existen?, podría ser la pregunta de algunos, pero ahora no vamos a entrar en la historia de estas nuevas palabras integradas en nuestra lengua materna sino en la forma en que actualmente sirven como espacio de encuentro social.

Si nos remitimos a buscar un significante más calificado para este término cotidiano, en la última versión del Diccionario de la Real Academia Española publicada en el año 2001, el término no aparece. Sin embargo, popularmente lo hemos construido y le hemos dado carácter de verbo, porque yo “chateo”, tú “chateas”.... y por supuesto “nosotras/os chateamos!!” y también “chatean” los niños y las niñas.

Si revisamos algunos elementos de una conversación electrónica, comenzamos a descubrir nuevos significantes, algunos de ellos en forma de texto y otros en forma de imágenes, pero todos con significados que son incluidos en la “cultura lingüística digital”.

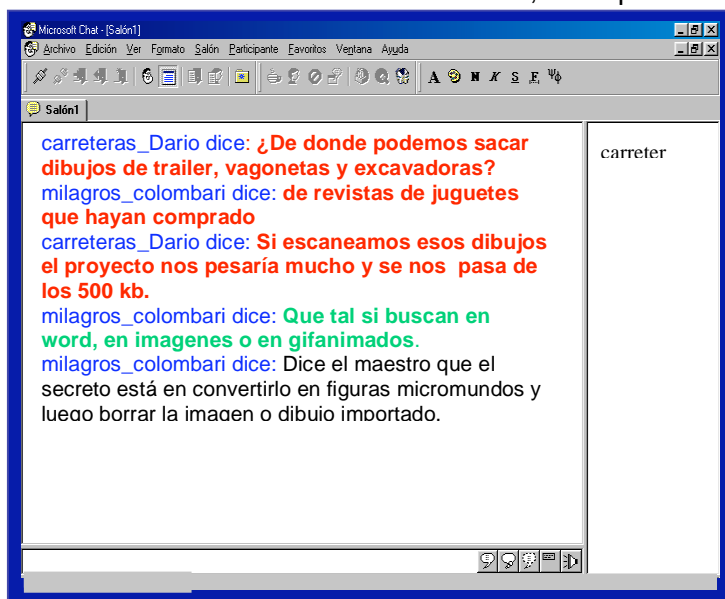
Veamos dos ejemplos.

1. El chat en el contexto escolar.

En Costa Rica, el Programa Nacional de Informática Educativa MEP-FOD (Preescolar, I y II Ciclos), ofrece como una de las opciones pedagógicas para el uso de la INTERNET una Revista Electrónica, que es elaborada por escolares que usando opciones como el **chat**, se comunican, dialogan y construyen este espacio público en el que exponen diferentes artículos construidos por ellos.

¹ Chat: es un palabra en inglés y en el diccionario se traduce como “charla”.

La imagen que sigue, es el extracto de un chat realizado en el año 2002, por un grupo de niños y niñas integrantes del Consejo Editorial Virtual de la Revista Electrónica “Nuevo Milenio”, estudiantes de la Escuela Augusto Colombari de la provincia de Puntarenas y la Escuela Darío Flores del cantón de Puriscal, en la provincia de San José.



Los smilies o caritas, esos caracteres gráficos que sirven para expresar ideas o sensaciones, forman parte de un lenguaje propio que deben conocer todos los que se propongan chatear. Acá te presentamos una guía con los clásicos y también los más originales.

Revisemos algunos pasajes de esta conversación y hagamos una interpretación de la misma: al parecer los escolares están solicitando apoyo en la búsqueda de unas imágenes y su contraparte en el diálogo, les ofrece unas alternativas de imágenes impresas que tendrán que transformar en imágenes digitales a través de un escáner. La reacción es:

“Si escaneamos esos dibujos nos pesaría mucho y se nos pasa de los 500 KB.”

Aquí nos podemos preguntar..... ¿cómo se “pesa” en el formato digital?, ¿Qué son 500 Kb cuándo lo cotidiano ha sido Kg.?. El peso, hasta ahora ha sido una condición tangible, pero al parecer tenemos un nuevo significante para referirnos a esta unidad, asociado a lo digital. Esta es una evidencia de la transformación de significados y significantes. Además, en este caso, destacamos que se trata de unos “lingüistas” entre 10 y 11 años de edad. ¿Podrá cualquier educador comprender esta conversación?

En otro extracto de la conversación electrónica encontramos el uso de un conjunto de vocablos que no se han escuchado en la jerga cotidiana, pero que socialmente son comprendidos por un grupo de personas y que permiten un diálogo.

“Que tal si buscan en word, en imagenes o en gifanimados.”... “Vayan a internet y digiten la siguiente direccion: www.gifanimados.com”

Detengámonos a pensar qué comprendemos por “word”, gifanimados, y una dirección que se llama www. Gifanimados.com..., cuando las direcciones que hemos conocido

tradicionalmente son de calles, avenidas, apartados postales o la más frecuente en nuestro país: “de la Casa de Matute Gómez, 300 al sur y”

2. Los “smilies” o caritas.

Este nuevo contexto social de los significados y los significantes en el chat, nos conduce a la construcción de todo un diccionario de símbolos que son los signos que caracterizan las conversaciones de una nueva generación que no tiene edad común, pero si comparte el lenguaje.

Como podemos de pronto enviar y recibir mensajes que nos dicen: :-~) o :<3o~, es conveniente preguntarnos si los podemos decodificar, porque hay un sector de la sociedad mundial, que indistintamente de su lengua nativa, si se está comunicando con estas estructuras lingüistas.

Dice la “Guía de emoticones”, que se encuentra en la web: “Los smilies o caritas, esos caracteres gráficos que sirven para expresar ideas o sensaciones, forman parte de un lenguaje propio que deben conocer todos los que se propongan chatear.”

En el medio lingüístico digital, y según lo confirma el sitio mencionado, hay un lenguaje propio que todos **deben conocer**, pero además, es un lenguaje que se construye cotidianamente por distintos grupos que participan de este espacio social en el que sin importar el lenguaje natural, todos y todas se entienden.

“Estos caracteres gráficos, que sirven para sintetizar ideas o sentimientos sin necesidad de agregar palabras, nacieron como un juego entre los usuarios del operativo Unix pero explotaron con el email, el chat y los mensajeros instantáneos.” Destacamos el origen de este lenguaje simbólico, porque lo que pareció ser un juego, se esta transformando en un espacio cultural, reflejo de un momento social.

Es así como hay signos para manifestar estados de ánimo, nombrar animales, ocupaciones, nacionalidades, personajes... en fin, de todo un poco y aquí mostramos algo de esto.

Estados de ánimo: este extracto, parecido a los antiguos jeroglíficos, es parte de la lectura de imágenes que cada día cobra más fuerza; es una forma de expresión que no ocupa palabras, pero que se lee y que en este caso además, se siente.

:-D	Risas	* :-o	Alarmado
-)	Risa disimulada	;-)	Guiño cómplice
%-()	Risa a carcajadas	>:->	Mirada maliciosa
{:-{	Angustiado	!:-)	Una buena idea
:-c	Muy angustiado	:-X	De eso no se habla
}: [Frustrado	:o)	Payaso
:-<	Desgraciado	=)	Amistoso
:-...	Con el corazón roto	:´)	Llorando de alegría
&-	Con ganas de llorar	:-)~	Babeando
:'-(Llanto	:-~)	Resfriado
:~(~~	Más llanto	:-C	Holgazán
&.(..	De tanto llorar se irritan los ojos	:*	Beso
>:-<<	Loco	:-x	Beso
>-<	Furioso	((()))	Abrazos
~ :-(<	Loco de atar	(()):**	Abrazos y besos

Animales: Quienes han estudiado el desarrollo del trazo en niños y niñas e investigado sobre el tránsito del garabateo a la definición de figuras, posiblemente no podríamos imaginarnos a nuestros hijos, hijas, nietas y nietos dibujando sus primeros trazos representativos de animales, con símbolos que podrían interpretarse como una nueva cultura taquigráfica, pero que ocurre desde los medios y dispositivos digitales. Aquí les dejamos las representaciones del escorpión, el ratón, la gallina, el caracol, un pescado y una mariposa, muy útil para quiénes enseñamos ciencias hoy en día:

#`
<:~_)-
=8>-()<
@/
_@/
<''))))><
>;

Ocupaciones: al llegar aquí, no solo tenemos que interpretar los símbolos lingüísticos, sino que además es interesante analizar como en esta reconstrucción creativa del lenguaje, aparecen nuevas connotaciones sobre el marco ocupacional de la sociedad. Quizás no todos compartamos criterios en relación con lo que validamos como una ocupación, pero lo cierto es que en este "Diccionario de Lingüística Digital" y en los chat, si aparecen, se entienden y se usan algunas como hippie, punk, fan de Pink Floyd.

(B^ 	Agente secreto]:-)	Rey
V(8- 	Piloto de la fuerza aérea	o(:-)	Minero
C:#	Jugador de fútbol americano	:?)	Filósofo
\$:-) 8 *	Una prostituta	@-D	Psicólogo
\$:-) : 8-	Un gigoló	=:-)	Punk
_(D) (0)-<-<	Astronauta	-:-(Los punks verdaderos no se rien
d:-)	Jugador de béisbol	C):- *	Sheriff
<>:-)	Obispo	:-)J	Surfer
= :-)X	Diplomático	\$-)	Yuppie
:)-O	Doctor (con un estetoscopio)	(:)-)	Buzo
~(:- 	General alemán	+:-)	Cura
(: (Fantasma	C=:-)	Chef
<<<<(:-)	Vendedor de sombreros	E:-)	Operador de radio
<:<)}{{-}}}	Hippie	<:-D	Bruja
@-)	Mentalista	(B-I =	Crítico de arte moderno
@* ~	Fan de Pink Floyd	d:-p	Adolescente
oX)	Pirata		

Si efectivamente todos y todas los navegantes, manejamos este lenguaje sintético de símbolos digitales, no hay duda que somos parte de un núcleo social que a través del “chat” y otros espacios en INTERNET, estamos construyendo los significantes y significados, que algún día serán estudiados por la Real Academia Española como parte de las transformaciones lingüísticas que se derivan de la convivencia social en los medios digitales.

Informografía

- www.terra.com.ar/canales/chat/ Guía de emoticones, el lenguaje del chat.
- www.rae.es//diccionario
- www.fod.ac.cr/revista
- Echeverría, Rafael. *Ontología del Lenguaje*. Caracas-Santiago de Chile. Dolmen Ediciones S.A., 1998.
- Fundación Omar Dengo. Revista Electrónica Nuevo Milenio. Año 4, Nº 1, 2003.