

quienes en mayor medida se “conectan” a Internet, con un 65%; las personas mayores de 45 años recurren menos a este medio, con un 12% del total.

Este mismo estudio da otra serie de indicadores que perfilan a los cibernautas mexicanos:

- a) El mayor número de ellos radican en el Distrito Federal (34.4%) y en las ciudades más desarrolladas.
- b) En cuanto a la ocupación, el 53% son empleados. Les siguen los estudiantes, con 17%.
- c) Escolaridad: el 69% tiene estudios superiores.
- d) Nivel socioeconómico: el 48% tiene ingresos altos, la clase media representa el 46%, mientras que las personas de bajos ingresos, solamente el 6%.
- e) El lugar preferido de acceso: la casa (39%), el trabajo (34%), los cibercafés o bibliotecas (13%), la escuela (8%) y, finalmente, con parientes y amigos (6%).
- f) Antigüedad en la conectividad: el 54% tiene entre tres y seis años de conectarse a Internet; el promedio es de 4.8 años.
- g) Frecuencia de conectividad: un 80.6% se conecta de cinco a seis veces semanales.
- h) Tiempo de permanencia en la conectividad: el 42% dura más de 120 minutos.
- i) Actividades que realiza: consulta y envío de correos electrónicos, es el 87%; sin embargo, en cuanto a las actividades más frecuentes, no aparece el *chat* como tal.

En síntesis, todos los cibernautas poseen las habilidades y el acceso para utilizar el *chat* al ingresar en el ciberespacio para apropiarse de él y conformar la llamada *cibercultura*, lo cual los convierte en parte de una comunidad, la virtual.

Al respecto, Jesús Galindo (1998:4) afirma:

El mundo moderno industrial ha colonizado el planeta de forma tal, que recursos y energía están en un estado de emergencia. La ecología del mundo moderno tiene rostros múltiples, desde la barbarie de la robotización de lo social hasta la subordinación de formas sociales no modernas que están dentro de su dominio pero no configuradas al tope en su lógica y en su organización. Pero la concentración ha sido tal, la organización ecológica

ha sido tal en el corazón del mundo moderno, que surgió un nuevo umbral de complejidad. Algo que llama a nuevos tipos de relaciones sociales, a la construcción de un nuevo tipo de civilización. En el corazón del mundo industrial moderno nace la cibersociedad, y con ella la cibercultura correspondiente. El ciberespacio está abierto, y nuevos colonos aparecen y lo ocupan. Una nueva socialización está en emergencia, algo distinto y semejante, una vez más. El mundo ha cambiado, un nuevo territorio ha nacido, extenso e inmenso. Y casi cualquiera lo puede explorar y ocupar, casi. Y esa es una enorme novedad que se difunde como llamaradas en hojas secas.

Ese “casi” está condicionado principalmente por la economía de la “brecha tecnológica”, pues el acceso a la tecnología depende de que el usuario o su familia tengan las posibilidades monetarias para comprar una computadora y pagar el acceso a Internet. En caso de no estar dentro de este pequeño grupo poblacional, el ingreso dependerá de las políticas educativas e informativas gubernamentales.

Como el mismo Galindo (1998:4) señala, “el ciberespacio está abierto” y por lo tanto la comunidad adquiere otro sentido, menos determinado por un espacio físico y más identificado con el querer compartir un tiempo y una forma de ser y de pensar, donde el rasgo distintivo que los hace ser identificables es eminentemente virtual.

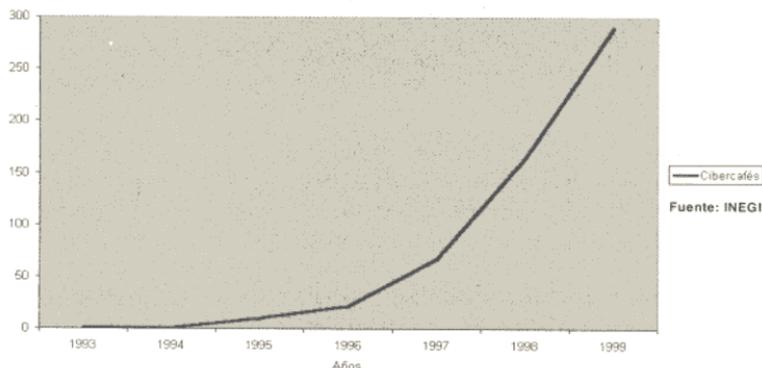
Sin embargo, en algunas salas de *chat* existe una norma para entrar y es que se debe de tener “perfil” (del que ya se habló antes). Esto permite que el moderador, en caso de que exista, o los demás integrantes de esta comunidad, lo identifiquen con mayor precisión. Esto no es lo común y frecuentemente las fichas de registro permanecen vacías o con datos difusos.

Una consulta realizada el 16 de junio de 2003 a la página del Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática (INEGI),¹⁵ muestra el panorama general sobre el crecimiento de los cibercafés en México, como puede apreciarse en la Gráfica II en la siguiente página. En él se bosqueja el crecimiento de los cibercafés de 1993 a 1999; sin embargo, no hay información actualizada y, simplemente, encontramos registrado al estado de Colima con cero en el Cuadro IV.

En 2001 se realizó una tesis acerca de los cibercafés en Colima y Villa de Álvarez, precisamente porque era asombroso su crecimiento, ya no se diga en todo el estado,¹⁶ donde encontramos información sobre veinte cibercafés.¹⁷

A mayor ingreso per cápita en un país, menores son los cibercafés. Se entiende por cibercafé el espacio público en el cual, a través de un pago, se puede utilizar una computadora con acceso a Internet y a servicios de

Gráfica II - Crecimiento de los cibercafés en México (1993-1999)



Cuadro IV - Cibercafés en México por entidad federativa*

Estado	Número	Porcentaje
Aguascalientes	4	1.40%
Baja California	4	1.40%
Baja California Sur	2	0.70%
Campeche	5	1.70%
Chiapas	10	3.50%
Chihuahua	5	1.70%
Coahuila	10	3.50%
Colima	0	0.00%
Distrito Federal	42	14.70%
Durango	5	1.70%
Estado de México	24	8.40%
Guanajuato	4	1.40%
Guerrero	7	2.40%
Hidalgo	3	1%
Jalisco	17	5.90%
Michoacán	15	5.20%
Morelos	8	2.80%
Nayarit	0	0.00%
Nuevo León	7	2.40%
Oaxaca	7	2.40%
Puebla	9	3.10%
Querétaro	6	2.10%
Quintana Roo	8	2.80%
San Luis Potosí	2	0.70%
Sinaloa	18	6.30%
Sonora	15	5.20%
Tabasco	11	3.80%
Tamaulipas	7	2.40%
Tlaxcala	3	1.00%
Veracruz	24	8.40%
Yucatán	2	0.70%
Zacatecas	2	0.70%
Total	286	100.00%

Fuente: INEGI

impresión y de fotocopiado. El nombre se conformó como una manera de unir ambos servicios prestados, pues muchos de ellos funcionaban como cafés, por lo cual en la cuota iba incluido el costo de un café o un refresco. Esa tendencia ha ido desapareciendo.

En cuanto a los costos:

En promedio, los cibercafés cobran 28.50 pesos (casi 3 dólares) por hora de consulta en Internet, con un máximo de 60 pesos (6 dólares) y un mínimo de 15 (1.50 dólares). Sin embargo, casi el 75% ofrece promociones de diversos tipos, como membresías y descuentos".¹⁸

En la actualidad, las tarifas son más económicas y oscilan alrededor de los 10 pesos (menos de un dólar); sin embargo, hay que considerar que el salario mínimo de los trabajadores en este país es de 43.65 pesos diarios –casi \$4.35 dólares, dependiendo de las variaciones cambiarias, para tener una dimensión clara de quiénes pueden pagar servicio. Si lo hacen desde su casa, el costo mínimo es de \$150.00 pesos (menos de 15 dólares).

El mensaje

¿De qué hablan?

Las personas que utilizamos la tecnología para comunicarnos, sabemos que, a veces, no es el medio más efectivo para llegar a nuestros destinatarios, pero sí resulta de gran ayuda para dialogar con personas lejanas o cercanas; además, ahorran tiempo de espera para entregarles los mensajes de manera personal y permite, incluso, la ubicuidad.

Cuando nos relacionamos en la vida cotidiana, a menudo existen problemas de entendimiento donde intervienen muchos factores; el más común, no emitir correctamente los mensajes, o la falta de atención y comprensión de quien recibe la información.

La comunicación vía Internet, en específico los *chats*, es sincrónica, es decir, ocurre en el mismo tiempo pero no en idéntico espacio. Precisamente por eso, no deja huella alguna. El *chat* está pensado para el anonimato y por eso, técnicamente, sólo algunos dejan registro temporal, si se les ha configurado de esa manera, pero si funcionan en modo textual, es casi imposible registrar y obtener más tarde la sesión. Desde el punto de vista de la metodología utilizada, se recurrió a bajar las sesiones en modo texto, cuando así lo permitió el sistema y en otras ocasiones a la opción de "imprimir pantalla", sin otro parámetro particular.

Las conversaciones sincrónicas en el *chat* tratan de parecerse lo más posible a una conversación interpersonal, porque:

la comunicación mediante esta red está basada, hoy en día, en el intercambio masivo de mensajes en forma de texto, pero con una clara vocación oral, lo que convierte esta variedad interactiva en un interesante híbrido entre la estabilidad y rigidez del soporte escrito, por un lado, y la espontaneidad y cualidad efímera del habla, por otro (Yus, 2001:10).

Esta situación está cambiando con los dispositivos tecnológicos que permiten al emisor y al receptor hablarse literalmente e incluso verse. Pero ésta es otra línea de investigación; la nuestra es el lenguaje escrito que aún predomina en este medio.

Los seres humanos casi nunca son literales cuando hablan; al contrario, suelen dejar implícita toda aquella información que creen que su interlocutor podrá obtener por sí mismo, y basan la interpretación que buscan con su enunciado (el denominado *significado del hablante* en oposición al descontextualizado *significado de la oración*), en la capacidad del interlocutor para aportar la información contextual que le permitirá interpretar correctamente el sentido final del mensaje (Yus, 2001:16).

En la vida real las personas hablan en un lugar determinado y después se dan cuenta si tienen puntos de coincidencia, precisamente por lo que conversan. En el *chat* sucede lo contrario: el ciberespacio determina que la gente hable de algún tema de interés compartido.

A continuación se enlistan, en orden alfabético, una serie de taxonomías construidas a propósito de grupos con intereses similares en el *chat*.

1. Relaciones personales.

- a. Amistad.
- b. Romance
- c. Sexo¹⁹

2. Conocimiento sobre un tópico en común.

- a. Colecciones
- b. Deportes
- c. Edades
- d. Grupos Urbanos
- e. Mascotas
- f. Religiones
- g. Sexo

Si observamos la primera y segunda taxonomías construidas, la palabra sexo (señalado con la letra c y g, respetándose el orden de presentación) se repite, al menos para motivos de este análisis.

Sobre el sexo se puede hablar mucho, pero no es precisamente el objeto de estudio de esta investigación, sino una de sus vertientes, en la cual

hay una gran riqueza gramatical, además de dejar una línea abierta para un estudio psicológico. En este tipo de *chats* (los de sexo), lo que más se puede encontrar es la imitación, hasta donde es posible, del lenguaje oral, incluido el aspecto onomatopéyico, de una gran riqueza.

Sobre el punto de "romance", Cortés, González y López (2001:75) afirman que:

a partir de las nuevas tecnologías el cortejo ha cambiado, pues ya no es necesario ir a los lugares públicos a los que normalmente se iba a "ligar", ahora se accede a salas para conocer a las personas y agregan que este tipo de salas han ayudado a los varones a romper los miedos del cortejo, ellos visualizan a una joven más preparada y por ello exigente; a través del *chat* rompen sus miedos y entonces se lanzan a la aventura de conocer a la que según el *nick* creen que puede resultar una buena compañía. Una vez que construyen un modelo en su cabeza se atreven a vencer la barrera del monitor e invitan a la joven a conocerse en persona. Por otra parte, la mujer realiza las mismas formas de cortejo como las que utilizaría si estuviese en el parque; en lugar de su apariencia coqueta está el *nick* que generalmente es su nombre, una vez que ha entrado se espera a que el varón sea el que inicie la conversación en el parque, esperaría a que después del coqueteo el joven se acercara y le preguntara su nombre.

Lo anterior, dicho en las palabras de los jóvenes participantes de la mesa de discusión, guarda grandes similitudes:

- a) Lobo: *para ligar chavas.*
- b) Liliana: *chateo con mis amigos.*

Se conserva la esencia del cortejo pero puesto en una plataforma, como antes se hizo con las cartas que jugaron un papel fundamental para que los enamorados "se conocieran" (en algunos casos los involucrados no se conocían físicamente), ya que la sociedad no permitía el contacto (ni físico, ni intelectual) entre hombres y mujeres "desconocidos". Ahora las razones son otras.

¿Cómo se estructuran esos mensajes?

La oralidad conforma personalidades dentro del *chat*. En una sesión se pueden conocer diferentes voces utilizadas en un mismo idioma, como es el español; en virtud de que los participantes de la sala no comparten el mismo entorno cultural y, por lo tanto, aportan los regionalismos del propio lenguaje al resto de los participantes, pero también tenemos otro

tipo de usos del lenguaje que conforman esas personalidades virtuales, como el repetir las mismas frases o utilizar algún símbolo de manera recurrente.

Justamente, para compensar esa otra parte del sentido de lo hablado que dan los gestos a la cara, surgen los *smileys*. En nuestro lenguaje también son conocidas como *caritas*, o *emoticones* (una combinación de las palabras inglesas *icon* y *emotion*): serie de códigos que representan estados de ánimo, rasgos físicos y lo que la imaginación sea capaz mediante un código de símbolos. Por ejemplo:



Éstos se encuentran en el *MSN Messenger* de *Hotmail* –tal vez de los servicios más conocidos–, aunque otros sitios como el *Latinchat* tienen algunos diferentes.

Estos pictogramas, que combinan letras y símbolos del teclado, representan de manera esquemática gestos faciales. Hasta aquí la definición de emoticon. Hay unanimidad por lo que se refiere a la iconicidad entre emoticonos y gestos faciales (Torres, Marta, 2001).

Hay otros que no son precisamente pictogramas: la combinación de letras y signos de puntuación del teclado, donde la creatividad es fundamental para su decodificación. Como ejemplos de ellos, véase el contenido del Cuadro V:

Significado	Símbolo
Sonrisa	:)
Sonrisa básica	:-)
Guiñando el ojo	;-)
No me gustó la última frase	:-(
Indiferencia	:-
Comentario sarcástico	:->
Comentario diabólico	>:->
Usuario zurdo	(-:

Sin embargo, esta construcción de imágenes llega a ser compleja y no siempre entendible para todos. Durante la mesa de discusión tuvimos un claro ejemplo de lo anterior, pues Blanca (19 años) dijo:

al principio empiezas escribiendo normalmente, pero al pasar el tiempo te da flojera y empiezas a cortar las palabras. Cambian por ahorro y por facilidad. Para dominar el mismo lenguaje tratas de sustituir palabras y de utilizar códigos para economizar el tiempo o la forma de hablar, para conocer los diferentes códigos preguntas cómo utilizarlos.

Como si lo anterior fuera parte de un proceso natural, otro de los participantes, Mario, afirmó que “le costó trabajo porque no conocía los símbolos y contracciones de las palabras”.

Este lenguaje se justifica debido a la baja velocidad al estar en línea, tenida en un inicio, así como a las características de la computadora, modem y acceso a la red. También a las escasas herramientas de escritura en algunos teclados y a la necesidad de respuestas cortas y rápidas para volver más fluida la conversación, así como por el costo que representa estar en línea —aunque algunos cibernautas no tengan conciencia de ello, al hacerlo desde un espacio laboral en el que el costo no es asumido por ellos directamente. Pero también porque:

cuando la persona es capaz de representar mentalmente una información y aceptarla como verdadera o probablemente verdadera, dicha información es manifiesta (Sperber y Wilson, 1986:39). La unión de todos los hechos manifiestos se denomina entorno cognitivo, y la suma de todos los hechos que la persona puede percibir o inferir se denomina entorno cognitivo total. Es en estos entornos donde se valora el grado de manifestación de los supuestos que acceden a la mente. Cuando la persona detecta un estímulo y, normalmente, advierte una paralela intencionalidad, determinados supuestos sobre éste son más accesibles que otros y la cognición humana jerarquiza los supuestos que genera un estímulo de acuerdo a su grado de manifestación (Yus, 2001:46-47).

En este sentido, los *smyles* o *emoticones* son una forma de pertenencia a la misma comunidad en la cual se “crean” expresiones faciales —en mayor medida— con los recursos del teclado, donde la delimitación de la cara está dada por los símbolos que permiten abrir y cerrar un paréntesis y su representación completa es de forma horizontal para que ocurra la delimitación mencionada. Los ojos son los dos puntos (:) y la boca se representa con el mismo signo de cerrar paréntesis o el símbolo que permite poner en una ecuación “que es mayor que” (>). A partir de esa base, existe una reelaboración mental de los gestos faciales mediante símbolos o letras.

Otra característica de los mensajes transmitidos en los *chats* públicos es que no se tratan los temas a profundidad. La salas públicas imitan los lugares públicos —valga la redundancia— en los cuales se coinciden con

otras personas y se aluden a tópicos que no comprometen los interlocutores, pero que dan la pauta para “introducimos” –tomándolo como un anglicismo– en una comunicación más íntima, situación que ocurre en el *chat* en los “privados”, no otra cosa más el entrar en un contacto interpersonal más directo pero donde el resto de los participantes dejan de ser espectadores de dicha conversación. En la mesa de discusión, Kramsky (19 años), dijo que “son diferentes el *chat* público y el privado, el *chat* público es más popular y envían basura. El *chat* privado es más personal”. Ellos tratan, hasta los límites de lo imposible, imitar la comunicación cara a cara, por lo que no respetan las reglas gramaticales e imitan con sus dedos la manera en la que hablan, o lo más semejante que existe a esto. No hay puntuaciones, más bien espacios. Los signos de admiración o de interrogación se utilizan de forma exagerada en un afán de ser más “expresivos”. Esa exageración no es en el sentido de utilizarlos gramaticalmente bien, una y otra vez, sino de ponerlos en donde se quiere manifestar tal sentimiento, aunque gramaticalmente no sea lo adecuado. Como ejemplo de lo anterior, véase la información del Cuadro VI:

Cuadro VI - La oralidad en las conversaciones del *Chat*

chantis2003 : sebastian creo k somos el uno para el otro
 ani 15 : cuerpo nss
 johel : hablen por q ya se acaba mi tiempo
 chantis2003 : syyyyyyyyy dime
 phantom_chis : muy bonitoonito
 chantis2003 : mmmmmmmmmmm
 chantis2003 : sebastia kkk gocho

Como ayuda a esa manifestación de sentimientos, han surgido los *emoticones*, *caritas* o *smyles*, de los que ya hemos hablado.

También las rutinas comunicativas imitan a la vida cotidiana: un caso es el primer contacto con una persona o, mejor dicho, con un personaje a través de un *nick*. Son las mismas preguntas cuando, por primera vez, se habla con alguien en un consultorio médico, el supermercado o la cafetería (al respecto, véase el Cuadro VII de la siguiente página).

Sin embargo, existen grandes diferencias, puesto que en el *face to face* hay una rutina que implica inicio y fin: el anonimato posibilita que los “chateadores” salgan y entren en estas salas a su voluntad o cuando la red lo permite, de tal manera que, muchas veces, el ciclo no se cierra.

Cuadro VII - Las preguntas en las conversaciones del Chat

Preguntas

chikis : como estas
Thierry : HAY ALGUNA CHICA LINDA POR AQUI ???
FRESITA : SPIDERMAN Y CUANTOS AÑOS TENES
chikis : de donde eres
chikis : que edad tienes
minita : y que haces
ani 15 : hola cmo andas
mkyova : quien quiere fumar marihuna
neymi : que edad tienes
spiderman : y donde estudias
chantis2003 : de donde eres
chantis2003 : eres hombre verdad o no?
sebastian23 : de donde eres amor
sebastian23 : gatita rica que tan rica eres bb
gatita rica : hola seba de donde eres
FRESITA : SPIDERMAN SOY DE NEUQUEN Y VOS
sebastian23 : y tu gatita
andreu : yue quieres parar al privado
fara : alguien que conteste soy una chava necesitada de...
andreu : yue quieres parar al privado
chikis : que edad tienes
FRESITA : HOLA ALGUIEN QUIERE CHARLAR CONMIGO EN
cupido star : soy de mèxico y tu
gatita rica : de chile que edad tienes
Christian24 : jos no?
spiderman : yo soy de TALCA y de que comuna eres
spiderman : yo tambien de que ciudad
gatita rica : hola quien quiere charlar con una gatita
chikis : como estas princesa

Tampoco se respetan las reglas ortográficas, los acentos prácticamente no existen. Si se trata de una conversación normal deberá estar escrita con minúsculas, sin que necesariamente al inicio se encuentre la mayúscula. Éstas últimas, tienen la función de dar al receptor la imagen visual, de quien lo está haciendo, en un tono alto o gritando: a mayor tamaño de la letra, mayor es la intención de gritar.

Como el *chat* tiene la característica de ser mensajería sincrónica, es importante mantener la conversación, por lo cual en la mayoría de las ocasiones ni siquiera se presentan ideas completas. También es importante conservar la atención del receptor, antes de que éste decida abandonar la sala.

Casi siempre alguien elabora una pregunta y otra persona, en la misma sala, puede contestarla con un monosílabo o dar una respuesta un poco más larga, pero no mayor a dos renglones.

En el caso de haber respondido de esta última manera, el mensaje puede contener frases sueltas que expresen el sentimiento acerca de la pregunta o incluso hasta una oración, podría decirse, incompleta, pues carece de todos de los componentes propios de esta estructura, el sujeto, verbo y predicado.

Cuando el canal es lento, poco capaz o muy caro, las personas que intercambian información prescinden de los elementos más redundantes. Esto se ha visto en el pasado, por ejemplo, en los telegramas: el típico mensaje telegráfico eliminaba artículos y partícula (Millán, 2001:182).

¿De qué manera aprenden este lenguaje?

Una vez que entran a la primera sesión de *chat*, inicia el aprendizaje con la socialización ocurrido a partir de ese instante. De nuevo, hay gran similitud con la vida cotidiana. Primero se observa y las primeras participaciones son tímidas, con respuestas cortas, pero es fácil percatarse de la dinámica en el mismo, y del significado ahí escrito o se intenta dibujar. El principiante pregunta al que no lo es. De esta forma, ante el principiante, el otro sujeto se convierte en experto.

Al respecto Zapata (2003:2) afirma:

a los conflictos de comunicación, que estos hechos comportan, se añade el que los nuevos usuarios desconocen los usos de la red e incluso ciertas conceptualizaciones no están formadas suficientemente o se ha desarrollado de forma espontánea. Y de esta manera chocan con las actitudes de los usuarios ya avezados, que encuentran naturales ciertas prácticas y usos incomprensibles para los recién llegados y acuña el termino *netiquette* cuya traducción sería "buenas maneras en la red".²⁰

En la observación participante vivimos ese proceso y muchas veces debimos preguntar qué significaba tal o cual cosa. En un segundo momento también respondimos a otros sobre el mismo tema.

Conclusiones:

el discreto encanto del Chat

El *chat* es un sistema sincrónico de comunicación escrita y, por lo tanto, carece de lenguaje corporal e intenta suplirlo mediante el uso de los elementos que aquí describimos (pictogramas y caritas/smyles/emoticones).

Sin embargo, en este sistema existen dos tipos de comunicación claramente diferenciados: la interpersonal y la grupal.

La comunicación interpersonal, que trasciende el espacio y el tiempo, permite comunicarse con personas que están a grandes distancias y en diferentes momentos del día a través de un dispositivo tecnológico en el llamado ciberespacio, utilizando otra herramienta, dentro del mismo sistema: los mensajeros²¹ o bien, mediante la utilización de los privados,²² donde el internauta crea una lista con nombres y direcciones electrónicas de las personas con quienes desea establecer comunicación y a través de la configuración del mismo, puede impedir el acceso a otra persona cualquiera. La comunicación grupal, por otra parte, es en la que se discute algo o simplemente se charla. Se lleva a cabo en las salas públicas del *chat*.

Evidentemente, en ambos casos, aparecen las características de una comunicación que podríamos llamar normal, pero con las particularidades del *chat*:

Una conversación aquí tiene todos los componentes de un proceso de comunicación con las siguientes particularidades:

1. Mantener la incógnita sobre el interlocutor, es decir, se desconoce, con quien se habla, cómo es, sus gustos, sus características, etcétera, a no ser que el interlocutor informe de ello; siempre se correrá el riesgo de que los datos sean inexactos, pues la mentira es frecuente en las conversaciones cibernéticas, precisamente a causa del anonimato del usuario. También puede suceder lo contrario, es decir, que al no haber presencia física, la vergüenza puede ser mucho menor y el usuario podrá aprovechar la situación para narrar lo que en otras ocasiones callaría, pues impera un entorno propicio para la desinhibición. Es realmente difícil –muchas veces imposible– distinguir cuándo ocurre una u otra situación, a no ser que se acabe conociendo al interlocutor en persona. Esta característica convierte al *chat* en un elemento interesante para las relaciones interpersonales, pues la pérdida de la vergüenza que existe al comenzar una relación otorga muchas más facilidades comunicativas que en las comunicaciones cara a cara, donde el principal problema suele ser iniciar la conversación.

2. A través del *chat* se lee lo que se desea leer, no lo que se intenta decir. Mejor aún, los interlocutores dicen lo que quieren decir, pero se entiende lo que se quiera y se pueda entender. No es éste un problema del contexto, del mensaje o del canal, sino de los individuos, quienes en su interés por relacionarse a través de la red, interpretan el mensaje como desean, como a ellos les gustaría que fuese. Es un problema evidente para que se dé una comunicación correcta, pues los malentendidos suelen ser frecuentes, aunque no es un problema de mayores consecuencias dado en el contexto en el que se desarrolla.
3. Es un lenguaje escrito que busca parecer hablado, por lo que, al carecer del componente corporal, éste se intenta suplir en el *chat* a través de los emoticones.
4. La economía de palabras, para lo cual también se usan abreviaturas, como el uso de la letra "k" en lugar de "que". Lo anterior economiza recursos comunicativos, principalmente; además facilita una rápida comunicación.

El *chat* es, en definitiva, un sistema de comunicación sincrónico en red cada vez más utilizado, cuyo lenguaje se impone poco a poco al interior de la misma comunidad, pues supone gran economía de esfuerzo comunicativo.

El encanto del *chat* es el anonimato: ser quien yo quiero ser.

Como última reflexión, cabe resaltar que los modelos de comunicación existentes no han tenido en cuenta la asombrosa expansión de Internet y, por ello, no comprenden sus características a cabalidad ni permiten un análisis exhaustivo y pertinente del medio. Es un campo de estudio propicio para nuevas reflexiones que redunden en la conformación de modelos para una mejor interpretación de la realidad.

Notas y referencias bibliográficas

1. En algunos *chats* se puede saber el número de participantes de la sala, pero el número es variante segundo a segundo.
2. Al momento de hacer la investigación, se encontraron 79 y sólo en tres de ellos salas por edades (*Latinchat, MSNChat y Redplaneta*).
3. Los que se encontraron están relacionados con romance o sexo.
4. Adriana Cruz.
5. La muestra 2003 fue de 5,770 entrevistas. Los resultados pueden consultarse en: las páginas de la Asociación Mexicana de Internet - <http://www.amippci.org.mx> y de la empresa consultora Select - <http://www.select.com.mx>.
6. Covarrubias Cuéllar, Karla en: Seminario de Investigación I el 04/12/2003.
7. En adelante, solamente se hará referencia a ésta como la mesa de discusión así como al nombre y la edad de sus participantes.
8. Ésta es la que nos sirve para explicar el proceso, en virtud de que no se garantiza la respuesta, que es la perspectiva de la nuevos paradigmas comunicativos.
9. Mar Monsoriu Flor en: http://www.mixmarketing-online.com/vocabulario/vocabulario_letra_c.html#chat.
10. Nombre de un programa televisivo mexicano de TV Azteca.
11. <http://www.ceu.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n2/ladohumn.html>
12. Persona que utiliza Internet con frecuencia y tiene integrada la Red en sus quehaceres personales y profesionales.
13. Actualmente hay dispositivos tecnológicos que permiten escucharnos y vernos en el *chat*.
14. Véase la nota 5 *supra*.
15. Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática (INEGI) <http://www.inegi.gob.mx>
16. "Jóvenes Colimenses: Usos de los espacios interactivos en la red como una forma de socializar" de Mónica Cortés López, Rosalía González González y Aurora López Zepeda (2001).
17. Véase el Anexo I al final de la Bibliografía.
18. <http://www.inegi.gob.mx/informatica/espanol/servicios/boletin/2000/Bpi300/cibercafe.html>
19. Éste es el único tema repetido.
20. Lo que socialmente está aceptado.
21. Ésta es la traducción al español de la palabra *Messenger* con la que son conocidos en este ámbito.
22. Ésta es una posibilidad que existe dentro de las salas públicas de *chat*, en las cuales puedes hablar solamente con una persona que te ha seleccionado o tú has seleccionado.

Bibliografía

- Aronowitz, S. et. al. (1998). *Tecnociencia y cibercultura*. Barcelona: Paidós.
- Cortés, M., González R. y López, A. (2001). *Jóvenes Colimenses: Usos de los espacios interactivos en la red como una forma de socializar*. Tesis para obtener el título de licenciatura inédita. Universidad de Colima, Facultad de Letras y Comunicación, Colima.
- Coseriu, E. (1977). *El hombre y su lenguaje. Estudios de teoría y metodología lingüística*. Madrid: Gredos.
- Galindo Cáceres, J. (coord.) (1998). *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*. México: Pearson-Addison Wesley Longman.
- (1998b) “Cibercultura, ciberciudad, cibersociedad. Hacia la construcción de mundos posibles en nuevas metáforas conceptuales”. *Razón y palabra*, 10(3). [<http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n10/galindo.htm>] (Consultada el 8-1-2001).
- Giménez, G. (1996). “Territorio y cultura”, en: *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*. Época II / Vol. II, núm.4. pp. 9-30.
- Gómez, Cruz, E. (2002). “Hacia la construcción de una metodología para el estudio de las ‘comunidades virtuales’ ” en: *Versión 12*. México, UAM.
- *Cibersexo* (2003). *¿La última frontera del eros? Un estudio etnográfico*. México: Universidad de Colima.
- Halliday, M.A.K.(1982). *El lenguaje como semiótica social. La interpretación social del lenguaje y del significado*. México: FCE.
- Krippendorff, K. (1997). *Metodología de análisis de contenido. Teoría y práctica*. España: Paidós.
- Lunenfeld, P. (2001). *The Digital Dialectic*. USA: MIT Press.
- Millán, J. A. (2001). *Internet y el español*. España: Biblioteca Fundación Retevisión Auna.
- Sperber y Wilson, (1986). “Understanding Verbal Understanding”, en: J. Khalfa (1994).
- Torres, M. (2001). “Funciones pragmáticas de los emoticonos en la comunicación mediatizada por ordenador”, en: *TEXTOS de la CiberSociedad* (<http://cibersociedad.rediris.es/textos>)
- Yus, Francisco (2001). *Ciberpragmática*. España: Ariel Lingüística.
- Zapata Ros, M. (2003). “Las buenas maneras en Internet”, en: *Tonos. Revista electrónica de estudios filológicos*, Murcia. 5(30).

Páginas WWW consultadas

http://www.mixmarketing-online.com/vocabulario/vocabulario_letra_i.html#internauta
<http://www.ceu.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n2/ladohumn.html>
<http://cibersociedad.rediris.es/textos>
<http://www.quadernsdigitals.net/articles/idg/chats>
<http://www.enredando.com/cas/enredantes/enredantes52.html>
<http://www.guias.se/~oscar/adiccion/comunicacion.html>
<http://www.virtualisimo.com/chat/ayuda.cfm>
<http://www.inegi.gob.mx>
http://www.ociototal.com/recopila2/r_internet/smiley.html
<http://sites.uol.com.br/globalization/chatsm.htm>
<http://www.enredando.com/cas/enredantes/enredantes52.html>
<http://www.TONOSDIGITAL.COM/>
<http://www.amipci.org.mx>
<http://www.select.com.mx>

Cuadro Anexo I - Cibercafés de Colima

- | | |
|----|-------------------------------|
| 1 | Cibercafé de Colima |
| 2 | Compuweb |
| 3 | Punto Com |
| 4 | Compunet |
| 5 | Enlace |
| 6 | La Web@ |
| 7 | Ciber PC |
| 8 | S/Nombre (Silverio Núñez 507) |
| 9 | S/Nombre (Revolución 410) |
| 10 | Ciberchesco |
| 11 | Ciberespacio |
| 12 | Cibernet |
| 13 | Millenium |
| 14 | Club Colima Net |
| 15 | Colima On Line |
| 16 | Ciberchido |
| 17 | S/Nombre (1° de Mayo) |
| 18 | Ciber Allende |
| 19 | Link @ ciberclub |
| 20 | Club Red |