
La función del juego y el humor en el chat

Rocío Flax

Resumen

Dentro de los géneros surgidos con el desarrollo de internet, el chat permite a las personas establecer relaciones informales y duraderas a través de la conversación sincrónica. Sin embargo, como todo género conversacional informal, una de sus principales funciones es mantener el contacto abierto. En las conversaciones cara a cara, el humor y el juego constituyen estrategias orientadas a generar identificación entre los participantes. En el presente trabajo se analiza la función del juego en las conversaciones mediadas por computadoras. El corpus seleccionado pertenece a una sala de chat pública, donde el juego aparece de diversas formas. Una de ellas, a partir de los cambios de *nicknames*, los cuales constituyen la forma de presentación que las personas tienen en los chats públicos, además de ser un recurso importante para la construcción de la identidad de los usuarios. Siguiendo el marco teórico propuesto por Silverstein (2000), se puede observar una alta frecuencia expresiones índice y de índices referenciales, utilizados como recursos para la construcción de una identidad grupal en contextos lúdicos o cómicos.

.....

Palabras clave

Multimodalidad, Identidad, Análisis de la conversación, Géneros discursivos, *Nickname*, Expresiones índice

.....

Introducción

El desarrollo de redes sociales *online* deja cada vez menos lugar para las dudas acerca de la posibilidad de generar relaciones sociales duraderas a través de la comunicación mediada por computadoras, a la vez que abre la puerta para la investigación de las formas particulares que esas relaciones toman.

Ya no es posible decir que la vida *online* se opone a la vida “real” (*offline*); las actividades que los seres humanos desarrollan en internet son tan reales y tienen tantas consecuencias como las que desarrollan en los contextos tradicionales de interacción social (Hine, 2000; Jones, 1998; Kollok y Smith, 1999). Sin embargo, no cabe duda que cada red social (ya sea *online* u *offline*) posee características particulares, según las condiciones a las que esté expuesta: el contexto exterior, las características de sus miembros, los tipos de relaciones, los fines del grupo en cuestión, la infraestructura, las limitaciones espacio-temporales (Baym, 1998) son todos factores que darán forma al tipo de red social que se construya.

Las redes sociales son construcciones dinámicas que emergen de las prácticas sociales y discursivas de sus miembros y que se pueden considerar como tales en tanto “los miembros de esos grupos explotan creativamente las características del sistema para jugar con nuevas formas de comunicación expresiva, para explorar posibles identidades públicas, para crear relaciones que no serían posibles de otra manera, y para crear normas de comportamiento” (Baym, 1998: 51). En este trabajo, preferimos utilizar la expresión *red social* frente al término más tradicional de *comunidad* en tanto permite dar cuenta de los diferentes grupos sociales en los que un individuo –junto con los diferentes tipos de lazos y las diferentes intensidades que puede tener la relación de un sujeto con un grupo– puede estar incluido, así como los vínculos y flujos que se pueden establecer entre los diferentes grupos (Milroy, 1988).

Existen diversos tipos de chats que poseen características muy heterogéneas. Algunos se constituyen como una de las formas de interacción dentro de un contexto interaccional más amplio: Facebook, páginas de autoayuda, asesoramiento online, etc. El caso del Messenger permite la comunicación privada a distancia entre personas que se conocen con anterioridad como también pueden hacerlo la carta personal o el teléfono. Sin embargo, en este trabajo se analizan las salas de chat públicas, donde se constituyen conversaciones casuales con personas que se conocen a partir de esas mismas salas y donde no existe otro propósito que la conversación misma. En tanto se organizan a partir de un tópico o elemento en común, se considera a este tipo particular de chat como una red social en el sentido de un conjunto de personas interconectadas por una red de computadoras y también por lazos que se sostienen en el tiempo.

Estas salas poseen algunas características que las diferencian de otros tipos de canales de chat. En primer lugar, si bien las salas limitan la cantidad de personas que pueden ingresar, estos límites son altos y dentro de una sala suele haber más personas de las que habitualmente participan en una conversación cara a cara. El tema a tratar es, en general, libre, es decir, no está determinado previamente –incluso teniendo en cuenta que cada sala de chat tiene una temática, estas tienden a ser muy amplias y los temas específicos se proponen o surgen espontáneamente–, al igual que la duración de la conversación. La gran cantidad de miem-

1. En general, el nombre de la sala de chat hace referencia al tipo de participantes y no a los temas que se tratan en la sala. Así existen salas por países y por edades. En el caso de las salas sobre

bros que pueden participar simultáneamente en una sala de chat tiene por consecuencia que varias conversaciones se realicen en simultáneo en la misma pantalla. A su vez, muchos de los canales tienen la opción de mantener conversaciones en privado a la vez que se participa de la charla pública principal.

Es relevante para este trabajo tener en cuenta que el medio escrito supone ciertas restricciones al chat (Noblia, 2011). Las principales son la carencia de rasgos prosódicos y la ausencia del físico y, por consiguiente, de la gestualidad. Esto es compensado a través de una serie de estrategias que han ido creando los usuarios, que van desde emoticones hasta didascalias que informan sobre la tonalidad, los gestos faciales y los movimientos corporales. La velocidad de la conversación no permite, por lo general, la corrección del texto como sí ocurre en otros géneros escritos. Sin embargo, el medio escrito permite que la conversación permanezca guardada y se pueda recurrir a ella para recordar lo que alguien dijo anteriormente o como forma de control.

Juego

Brown y Levinson (1987) definen al chiste como una forma de cortesía positiva vinculada con la reivindicación de supuestos compartidos y más específicamente con la reivindicación de creencias y valores comunes, lo que supone tener una misma perspectiva en relación con algún asunto. En el chat, los chistes y los juegos permiten construir la idea de grupo, al poner de manifiesto la voluntad de coincidir y tener puntos en común. La utilización de un tipo de vocabulario propio del grupo, en este caso un vocabulario lúdico, también refuerza el sentimiento de pertenencia, y por tanto, constituye otra forma de cortesía positiva.

Algunos conceptos de Irving Goffman (1993) resultan imprescindibles para el presente trabajo. Según este autor, las interacciones entre las personas pueden pensarse en términos de actuación o *performance*. De esta forma, en cada encuentro particular, un participante desempeña un rol o papel. Cada persona tiene diferentes roles según la situación comunicativa en la que se encuentre, aunque no todas las personas pueden acceder a cualquier rol. Las personas pueden elegir qué rol desempeñar en una situación determinada, contribuyendo de esta forma a la definición de la misma:

Independientemente del objetivo particular que persigue el individuo y del motivo que le dicta este objetivo, será parte de sus intereses controlar la conducta de los otros, en especial el trato con que le corresponden. Este control se logra en gran parte influyendo en la definición de la situación que los otros vienen a formular, y él puede influir en esta definición expresándose de modo de darles la clase de impresión que habrá de llevarlos a actuar voluntariamente de acuerdo con su propio plan. (Goffman: 16-17)

Por supuesto, el comportamiento de todos los participantes es similar, en el sentido de que todos participan activamente en la construcción de la situación, y por lo tanto, la definición de la situación se vuelve compartida y negociada. De esta forma, se establece una sola definición total de la situación que implica un acuerdo temporario entre los participantes.

literatura, deportes o música, los temas no necesariamente se restringen a estas áreas sino que los participantes entran sabiendo que van a encontrar personas que comparten intereses y, por lo tanto, personas con la que la comunicación se torna deseable.

Se puede ver que para este autor, toda interacción social supone actuación. Los individuos actúan su rol a partir de dos tipos de actividades significantes: la primera –más fácilmente controlable– incluye los símbolos verbales o sus sustitutos que los individuos usan con el único propósito de transmitir información; la segunda comprende otro tipo de acciones que son, en principio, más difíciles de controlar por los participantes, tales como los movimientos del cuerpo, la gestualidad, etc.

Chat y juego

Las redes que se conforman a través del chat son discursivas en tanto en ellas todas las acciones se constituyen a través de lenguaje:

lo más notorio de estas nuevas comunidades es que deben su existencia y se organizan a partir de los discursos que sus miembros producen y ponen en circulación. [...] Por ello, están unidas paradójicamente por los textos que ellas producen: los textos son a la vez su producto y las condiciones de su existencia. (Noblia, 2008)

De esta forma, se desarrolla una preocupación por lo lingüístico que puede desembocar en una serie de reglas propias de la red virtual o de cada red social, así como también una serie de juegos.

Lo discursivo también es el elemento principal a la hora de la construcción de la identidad a través del chat público. Si bien la identidad se constituye a lo largo de todas las interacciones que los participantes tienen en internet, el primer elemento que permite establecer quiénes somos ante el resto es el *nickname* o apodo. Este nos presenta y muestra quienes somos o quienes queremos que piensen que somos. Dependiendo de cuál elijamos, algunas personas sentirán mayor afinidad para comenzar a relacionarse con nosotros, mientras que otros, no. A su vez, algunos apodos son particularmente atractivos en tanto activan estereotipos apreciados por la sociedad. Sin embargo, los *nicknames* son flexibles y pueden cambiarse todas las veces que el usuario lo desee. Es por esta razón que el apodo es el recurso con que cuentan las personas para presentarse antes los otros como lo que son –o creen que son–, como lo que quieren ser, como lo que fingen ser; además de que muestran sus gustos, intereses y preocupaciones, también se prestan al juego.

Según Bechar-Israeli (1995) a pesar del aspecto lúdico que pueden tener los *nicknames*, las personas prefieren mantenerlos por largos períodos de tiempo puesto que estos pasan a ser parte de su personalidad y es la manera en que se es reconocido en el mundo de internet: “Así, aunque IRC le provee a sus participantes la libertad para jugar con sus identidades, la gente prefiere usualmente los atributos de una identidad permanente y reconocida” (Bechar-Israeli, 1995: 4). Los *nicknames* se relacionan con la *performance* (Goffman, 1993) en tanto resaltan las características que las personas quieren representar frente a los otros. En todos los ámbitos donde la *performance* cobra un papel fundamental, los apodos sirven para resaltar los talentos que una persona quiere que se le reconozcan.

En los chats analizados es común que el *nickname* sea un tema de conversación. En principio, es usual que a las personas que ingresan a una sala se les pregunte por las razones por las cuales lo eligió o por su significado. En otras ocasiones, se hace explícito el hecho de que una persona se interesa por conversar con otra a partir del nombre que elige para sí. A modo

de ejemplo, podemos mencionar una sesión de chat de la sala de Libros de Terra (ver *infra*: Relevamiento del corpus) donde se llevó a cabo una discusión acerca de la identidad y los *nicknames*. Los temas centrales en esta discusión –que por otra parte atraviesan, aunque no se hagan explícitos, toda la experiencia en los chats públicos– eran dos: la influencia del *nickname* en la popularidad de las personas –uno atractivo podía hacer que todos quisieran hablar con alguien, mientras que uno poco llamativo podía hacer que nadie se interesara por una persona– y la imposibilidad de constatar la identidad de las personas a través de los datos que se dan por el chat. Frente a la falta de corporalidad, el *nickname* resulta imprescindible a la hora de reconocer a las personas en tanto es el carnet de presentación de los miembros y también la forma de reconocerse en una próxima ocasión.

Por otra parte, como dijimos en la introducción, las salas públicas de chat establecen conversaciones informales que tienen por objetivo mantener el contacto entre las personas. Esto trae como consecuencia que las conversaciones mantenidas en los canales públicos suelen ser en su mayoría ligeras y se presten fácilmente al juego:

Es relevante notar que debido al hecho de que IRC es un medio que supone un alto grado de juego, la conversación en la mayoría de los canales es liviana y lúdica. Existen referencias frecuentes a los *nicknames*, sexo, edad, ocupación, clima, información turística, preguntas sobre buenos restaurantes, bromas y *small talk* en general. (Bechar-Israeli, 1995: 14)

El tipo de juegos que se da en el chat es variado y en algunos casos se vincula con la elección o el cambio de *nicknames*:

Así, a pesar de que la gente se apegue a sus *nicknames* a través del tiempo, ellos no van a dudar en cambiarlos por un breve momento, para favorecer un juego. Esto es más o menos análogo a una persona utilizando una máscara en una fiesta, y volviendo a su cara normal al término del evento, con la diferencia de que en el chat las personas se sacan su ‘segunda máscara’ para volver a su máscara normal. (Bechar-Israeli, 1995: 26)

En resumen, el *nickname* es la forma de presentación que las personas tienen en los chats públicos. Les sirve para anunciar que han entrado en la sala, que tienen intenciones de participar de la conversación. Sirve, a su vez, para que los individuos comiencen a interactuar y para que se reconozcan a través de las diferentes sesiones. Además, los *nicknames* pueden mostrar el ánimo lúdico de los miembros, como se verá en el chat que se analiza en este trabajo.

Marco teórico y metodología

Resulta relevante aquí retomar la diferenciación de Michael Silverstein (2000) entre las diversas funciones que pueden tener los signos lingüísticos. Para este autor, existen tres tipos de signos. Los referenciales poseen un fuerte contenido semántico y, por tanto, pueden ser estudiados desde las nociones de gramática y semántica tradicionales. Los índices referenciales poseen simultáneamente funciones no referenciales, que llevan a cabo fines socialmente constituidos comparables a los de los eventos que no son de habla. Es decir, que además de transmitir un contenido proposicional, señalan o crean características relevantes del contexto situacional o cultural. Este otro tipo de significado no referencial es denomina-

do por el autor “significado metapragmático”.² Por último, se encuentran los índices que no poseen ningún tipo de relevancia desde el punto de vista semántico, es decir que no agregan ningún tipo de contenido referencial. En cambio, pueden señalar las estructuras del contexto de habla o crear aspectos relevantes para ese contexto: “El ‘significado’ de estos índices es puramente pragmático y no intersecta con el significado semántico referencial ejemplificado en los símbolos” (Silverstein, 2000: 52).

Para Silverstein cualquier nivel de la estructura lingüística puede funcionar como índice: el vocabulario, los afixos, las reglas fonológicas, algunas construcciones sintácticas. En el caso del chat, es necesario tener en cuenta que algunas cuestiones que en la oralidad entrarían dentro de la prosodia, en la escritura pasan a formar parte de los recursos lingüísticos. Este es el caso de las risas, las mayúsculas y otras indicaciones que por escrito muestran con qué tono se deben interpretar las emisiones y que constituyen índices en el sentido anteriormente definido.

El trabajo de Isolda Carranza (1998) introduce el concepto de “expresiones pragmáticas”, que son aquellas que señalan tanto la actitud del sujeto hacia su emisión y hacia el interlocutor, como los límites y la relación entre las partes del texto. Son expresiones con escaso contenido semántico que expresan los modos en que se construyen las relaciones interpersonales en la interacción verbal. Estas expresiones que brindan información pragmática se reflejan en el léxico, a través de formas lingüísticas.

Las expresiones pragmáticas muestran la relación de una intervención con su contexto lingüístico y no lingüístico. Sirven, por lo tanto, para indicar cómo se deben interpretar otros segmentos con mayor contenido semántico y también para realizar indicaciones acerca de la estructura total de la conversación y de la actividad que se está llevando a cabo. En algunos casos también sirven para marcar la actitud o el grado de compromiso de los participantes respecto a los actos de habla que se realizan. En este sentido, son parte de los recursos que el hablante posee para proyectar su definición de la situación: “el carácter de la conversación (informal, de convergencia, conflictiva, etc.), los roles de participación (destinatario, oyente no destinatario, emisor, autor, etc.), la mecánica de la interacción (sincronía, asignación de turnos, relleno de pausas, etc.)” (Carranza, 1998: 75).

Como se ha dicho, además de remitir a la estructura de la conversación y al contexto, las expresiones pragmáticas reflejan el carácter interactivo de la actividad conversacional en tanto sirven para mostrar la comprensión por parte del oyente de lo que el hablante está diciendo, dar cuenta de la interpretación de un fragmento y concentrar la atención de los oyentes. Colaboran con la sincronía conversacional en tanto su empleo repetido y frecuente permite prever los movimientos conversacionales de los interlocutores, a la vez que sirve para marcar los inicios y finales de turno, los cambios de tópico, las partes en una narración, etc., ayudando a orientar al oyente.

En el chat analizado se puede observar una alta frecuencia de índices (expresiones pragmáticas en los términos de Carranza) y de índices referenciales utilizados como formas de búsqueda de una identidad grupal. Estos elementos son utilizados en contextos lúdicos o cómicos.

2. También se puede pensar que todos los significados son pragmáticos y que los significados semánticos que algunos signos poseen son un subgrupo dentro de los significados pragmáticos.

Relevamiento del corpus

El corpus utilizado para este trabajo fue recolectado de la sala de chat de Terra Argentina cuya temática son los libros (<http://habla01.chat-ar.terra.com.ar/@@CHATCGI@?>), durante la quinta y última participación dentro de esa sala. Las visitas anteriores permitieron observar mejor su funcionamiento. En las primeras, la investigadora se limitó a observar, siendo muy difícil poder introducirse en una conversación donde claramente los pocos participantes activos se conocían de encuentros previos y parecían manejar códigos que les permitían ser aceptados en las conversaciones.

En general se trata de una sala con pocos participantes, nunca superaron los doce. Esta fue una de las razones por las cuales se eligió la sala en un principio, puesto que entrar por primera vez a una sala numerosa había hecho muy costoso el entendimiento de lo que estaba sucediendo, no pudiendo seguir las distintas conversaciones simultáneas. El hecho de que la sala sea de Argentina supone ya una restricción en tanto que efectivamente los participantes eran todos argentinos, salvo en una ocasión que entraron dos personas diciendo que eran brasileras y su presencia se debía a que ese día había un partido entre las selecciones de fútbol de Argentina y Brasil.

Como se puede observar, también existe una restricción temática: los libros. Lo primero que llamó la atención es que en este chat raramente se hablaba de literatura. El nombre del chat funciona más bien como filtro para saber que las personas que allí se encuentran tienen cierto tipo de perfil cultural. En este sentido, si bien las conversaciones eran sobre temas no literarios, la literatura funcionaba como referencia para la elección de *nicknames* y para realizar chistes o menciones a distintas obras a medida que se hablaba de otros temas.

Algunos de los participantes de la sala se conocen de encuentros anteriores. Incluso, al ser una sala poco concurrida, varios de los usuarios activos parecen tener una amistad y es difícil para el recién llegado insertarse y comprender las claves que manejan entre ellos. Una de las características que mayores dificultades supone para alguien que visita por primera vez una sala de chat se refiere al carácter lúdico de las actividades que se llevan a cabo. En el caso analizado, este carácter lúdico remite en particular a la temática del grupo, la literatura. En la primera visita a este canal de chat, la investigadora fue testigo de una escena de amor cortés tal como la que se podría encontrar en una novela medieval.

La sesión en la cual se recolectó el corpus de este trabajo se realizó el 28 de septiembre de 2009, fue la última sesión en la que la investigadora participó en ese canal luego de haber participado en otras cuatro. La sesión comenzó alrededor de las nueve de la noche y duró una hora. Cuando se ingresó a la sala había nueve participantes, no hubo grandes variaciones en cuanto a la cantidad de miembros (se llegó a contar la presencia de hasta doce participantes simultáneamente). Sin embargo, sí hubo varias salidas y entradas; algunas salidas eran abruptas, mientras que otras –en general entre participantes que se conocían con anterioridad– eran extremadamente largas y repletas de pre-anuncios de despedida (Levinson, 1989). En esta sesión se trataron diversos temas tales como la edad de los participantes, cuestiones de género, cuestiones de identidad vinculadas a la imposibilidad de comprobación que establece el chat. También se habló de política y se discutió acerca de los participantes que se retiraban.

Para el análisis se eligió un fragmento en el cual se llevó a cabo un juego que se propuso espontáneamente a partir de los participantes que iban entrando y saliendo. En el chat de Terra es posible elegir el color del *nickname*. También es posible entrar sin ingresar ninguno. En ese caso el sistema le asigna a la persona el nombre de Anónimo, y si más de una persona no ingresó un apodo comienzan a agregarse números: Anónimo0, Anónimo1, Anónimo2, etc. En este log llegó a haber hasta 3 anónimos simultáneamente (en total a lo largo del tiempo que se permaneció en el chat hubo varios más). Esto llamó la atención de los participantes, puesto que si se tiene en cuenta que la cantidad de participantes rondaba los diez o doce, había un gran porcentaje de personas “anónimas”. Por otra parte, si bien en algunos casos sucedió que alguien entrara como anónimo y al darse cuenta aclarara que se había olvidado de ingresar un *nickname*, puede llamar la atención (como efectivamente lo hizo con la participante DanieladeRocio) que tantas personas se olviden. Esta situación desencadenó el comentario con el que se abre la secuencia.

Corpus

El corpus está segmentado en las distintas intervenciones de las participantes. La letra A indica que se trata de una primera parte de un par dialógico,³ mientras que la letra B indica que se trata de una segunda parte. En algunos caso se marca con A/B puesto que una misma intervención puede cumplir ambos roles. A veces una misma expresión funciona como primera y segunda parte simultáneamente, mientras que en otros casos la primera parte de una intervención puede funcionar como cierre, para luego producir otra apertura de un par dialógico. Entre paréntesis se indica a qué intervención responden las segundas partes de los pares. El corpus completo se encuentra al final del trabajo.

Análisis del corpus

En este corpus se lleva a cabo un juego que consiste en la alteración parcial de los *nicknames* por parte de tres participantes. Esta actividad tiene una dinámica tal que no se trata de una decisión simultánea, si no que por turnos se va indicando quién saldrá de la sala para ingresar con el *nickname* modificado. Si bien el juego lo inicia DanielaDeRocio cuando dice “Anonimo 324 entra en la sala...no se lo pierda...próximamente”, la encargada de liderar el juego es Oscura_Hechicera. Ella toma para sí el rol de directora de la *performance* indicando quiénes y cuándo deben cambiarse el *nickname*:

3A
Oscura_Hechicera
habla con DanielaDeRocio me voy a cambiar

12A
Anónima_Hechicera
habla con La prima de Godines ponete ...anonima godines

.....
3. La noción de par dialógico (Schiffrin, Deborah, 1988, 1994) viene a reemplazar a la tradicional de pares de adyacencia (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974) en tanto en muchos contextos conversacionales es frecuente que la segunda parte de un par no esté necesariamente a continuación de la primera.

14A
 Anónima_Hechicera vos anonima Daniela
 habla con DanielaDeRocio

Es importante aclarar que solo una de las participantes, “Anónima Godines”, mantiene conversaciones con otros participantes ajenos al juego, el resto solo se ocupa de la *performance* hasta llegar al turno 44, donde comienzan a integrarse de nuevo al resto de las conversaciones de la sala. Durante lo que dura el juego, la conversación entre las participantes contiene muy escaso contenido semántico, siendo la mayoría de las intervenciones tanto índices como índices referenciales. Durante la secuencia seleccionada no es posible establecer un tema o encontrar un intercambio de información, salvo lo concerniente al juego mismo. Esto refuerza la idea de que lo que se busca en este caso, como en tantas otras conversaciones de chat, es simplemente mantener la comunicación abierta entre los participantes y reforzar el lazo social.

En efecto, las intervenciones se refieren a la actividad lúdica: pedidos de cambio de *nickname* (“ponete... anonima godines” 12A), aceptación del pedido (“ok” 16B), referencia a las nuevas identidades (“todos anonimom” 18A, “nadie nos conoce” 20A), referencia a la actividad lúdica (“era chiste Daniela” 40B), chistes (“quien sos????” 27A, “no te reconocia” 38B), dramatización de “acciones” (“quieres que teja crochet.... a ver si se te refresca la memoria” 39A, “jajajajaj (teje)” 41A).

De los cuarenta y cuatro turnos que contiene esta secuencia, once son risas. Las risas son consideradas índices en tanto no poseen contenido referencial sino que están mostrando la forma en que se interpretó lo dicho por la otra persona, a la vez que las actitudes hacia aquello que fue dicho y el tipo de relación entre los participantes. Los turnos 31 y 36 son onomatopeyas que poseen un significado similar al de la risa: muestran la actitud hacia lo que se está diciendo. En este caso la actitud es de sospecha, pero por tratarse de un juego, es fingida. Por supuesto, no hay dudas del carácter lúdico en tanto solo se reemplaza una parte del *nickname* por la palabra “anónima”, dejando la otra parte identificable y no siendo posible que la participante no sepa de quiénes se trata.

29A
 Anónima Godines quienes son?

30B (28A)
 Anónima_Hechicera siiiiiiiiiii

31A
 Anónima Godines hmmmmmmmmmmmmmm

32B (29A)
 Anónima_Hechicera no sér

33A
 Anónima_Hechicera se*

14A

Anónima_Hechicera
habla con DanielaDeRocio **vos anonima Daniela**

16B (14A)

DanielaDeRocio **ok**

17B (14A)

 DanielaDeRocio
sale de la sala

Ciertamente, si no se respondieran a través de las “acciones” discursivas, el pedido no quedaría satisfecho y el juego no podría desarrollarse. Considero las entradas y salidas de los participantes como otro tipo de expresiones índice, en tanto remiten a la estructura conversacional y a las actividades que están desarrollando los participantes a través de su interacción lingüística.

A continuación se relevan el resto de las expresiones índice e índice referenciales que se hallan en esta secuencia: “me voy a cambiar” (3A) sirve para indicar una futura acción y para avisar de la ausencia temporal de la participante en la sala de chat; “ok” (turnos 5B, 6B, 16B) funciona de manera similar a una de las funciones descriptas por Carranza para la expresión “bueno”: “en el plano de los actos, cuando la primera parte es una oferta o una sugerencia, la expresión ‘bueno’ sola puede constituir todo el turno y marca la segunda parte preferida de ese par” (Carranza, 1998: 54). Las expresiones “todos anónimos” (18A) y “nadie nos conoce” (20A) están haciendo referencia al contexto del chat y al resto de los participantes de la sala, es decir, marcan que lo que están haciendo es un cambio de identidades a través de los *nicknames*. “Ahora sí” (9A) es una forma de anunciar que se está de vuelta en el canal y que, por tanto, vuelve a formar parte de los participantes de la conversación, puesto que Oscura_Hechicera había salido recientemente de la sala para cambiar el apodo.

En el juego se da una serie de chistes que aluden también a los participantes de la conversación y sus *nicknames*; estos tampoco tienen un importante contenido semántico, su función es reforzar la idea de juego de roles: “quien sos????” (27A), “quienes son?” (29A), “sospechosas!!!” (34A), “no te reconocía!” (38B). Sumado a esto aparecen las dos expresiones ya mencionadas que dan cuenta explícitamente de que lo que estaba sucediendo era, en efecto, un juego y no otro tipo de interacción: “era chiste Daniela” (40A), “ya seeeeeeeee che” (42B). Por supuesto, en este caso las preguntas acerca de la identidad de las participantes forman parte de la *performance*, en tanto parte del *nickname* se mantiene igual, y por tanto, no es posible que no se reconozca a las otras participantes. Asimismo, aquellas interrogaciones hacen referencia al hecho de que en el chat público el cambio de *nickname* supone la pérdida de identidad, puesto que es la única manera de reconocer a las personas –en un medio donde no solo falta la corporalidad sino que no hay acceso a ningún otro tipo de información como puede ser el sonido o las fotos–, salvo en casos muy particulares donde puedan ser reconocidos por su forma de escribir (Bechar-Israeli, 1995).

Luego de la referencia al poema del *Mío Cid* (“Tendremos que escribir algo así como EL CID” 43A) –cuyo autor es ni más ni menos que Anónimo–, el juego se acaba en forma espontánea en tanto se deja de lado el tema de los *nicknames* y se retoman las otras con-

versaciones. Esta referencia al Poema del Mío Cid constituye un chiste y en tanto tal no busca transmitir información semántica sino dar cuenta de la complicidad de las personas a las que está dirigida el chiste, ya que si lo pueden comprender es porque pertenecen a un mismo grupo con conocimientos y valores compartidos. En este caso lo que se comparte es el interés por la literatura y, en este sentido, constituye un índice de la sala de Chat en la que se encuentran –sala dedicada a la literatura– y un índice que marca el acuerdo sobre la actividad que se está llevando a cabo, un juego de roles.

43A

Anónima_Daniela
habla con Anónima_Daniela Tendremos que escribir algo así como EL CID.

44B (43A)

Anónima_Hechicera
habla con Anónima_Daniela jajaja

Las tres participantes mantienen los cambios de *nicknames* que se realizaron durante el juego. Alrededor de 220 turnos después de que finaliza la secuencia, entra otra persona a la sala y en seguida se acopla al juego de roles, aunque ninguna de las participantes haya hecho ningún tipo de referencia a este y, por tanto, la persona que ingresa no podía saber acerca de la secuencia anterior. Esto muestra la destreza que tienen los participantes de la sala en el manejo de los códigos del chat y de los juegos asociados a los *nicknames*. La secuencia completa en la que esto sucede se encuentra en el anexo.

46A

Chica olvidable Buenas noches!!!

47A

Chica olvidable jajajaa

48A

Chica olvidable **anonimas** noches!

La risa de “Chica olvidable” no contesta a ninguna intervención de los otros participantes de la sala desde su ingreso, por lo tanto cabe suponer que es una respuesta a los *nicknames* de sus amigas con los que se encuentra a su llegada. La manera de constatar esta suposición es el cambio que realiza en el saludo, donde introduce la palabra clave que disparó el juego: “anónimas”. También es importante que si bien “Chica olvidable” conoce de antes a algunos de los participantes de la sala, nadie la saluda (siguen discutiendo otros temas) hasta que decide proceder con un saludo más original que capta la atención de los miembros del chat. Recién en el turno 49 comienzan las segundas partes del saludo (48A). Antes simplemente “Chica olvidable” estaba dando cuenta de su presencia en la sala y sus ganas de conversar, lo que funcionaría como un par de pre-apertura (Levinson 1989), a la manera del ring del teléfono.

En el turno 63 entra “Anónimo_Satánico” a quien en lo que duró logueado nadie le dirige la palabra, en parte porque él no saluda y quizás porque se metió en el juego sin formar parte

de él. “Chica olvidable”, en cambio, formaba parte del grupo de conocidos del chat que participaban del juego y conoce los códigos para ser aceptada en la conversación.

Por último, en esta secuencia que marca la entrada de “Chica olvidable” en el canal de chat se observa la importancia que tienen todos los detalles del *nickname* en tanto elemento imprescindible a la hora de la conformación de la identidad en el chat público. “Chica olvidable” tarda cinco turnos en encontrar el perfil que quiere otorgarse a sí misma en esta sesión. El hecho de que se esté dispuesta a abandonar la conversación para cambiar el color del apodo muestra hasta qué punto los miembros de la sala no dejan al azar ningún elemento que pueda ayudar a la conformación de una identidad deseable. La sorpresa de las otras participantes muestra que Chica olvidable es asociada con determinado color que no es el naranja.

61A



Chica olvidable
sale de la sala

64A



Anónima olvidable
entra en la sala

65A



Anónima olvidable

buuuu

66A



Anónima olvidable
sale de la sala

67B/A (64A/65A)



Anónima Godines

naranja?

69A



Anónima_Olvidable
entra en la sala

70B (64A/65A)

Anónima_Hechicera

naranja ?

71A

Anónima_Olvidable

ahi me gusta mas

Consideraciones finales

Dentro de los géneros surgidos con el desarrollo de internet, el chat permite a las personas establecer relaciones informales y duraderas a través de la conversación sincrónica. Sin embargo, como todo género conversacional informal, una de las principales funciones es mantener el contacto abierto. Por lo tanto, si lo que se busca es mantener el canal abierto,

los participantes desarrollan fachadas (Goffman, 1993) que hacen que su contacto se torne deseable para los otros integrantes del chat. Una de las estrategias es desarrollar roles vinculados con el humor. El humor permite desarrollar relaciones en tanto muestra una complicidad entre los participantes de las bromas, al igual que las actividades lúdicas, donde es importante conocer las reglas y los códigos compartidos (Brown y Levinson, 1987). Esto lleva a una identificación de las personas como miembros de un mismo grupo o red y, por tanto, genera identidad colectiva.

Este es el sentido que tiene el juego en la sesión de chat analizada. A través del chiste con que se inicia, se muestra la complicidad entre las participantes a quienes les parece raro la cantidad de personas que entran con el *nickname* "Anónimo". Por su parte, las órdenes desplegadas por Oscura_Hechicera denotan familiaridad y confianza, puesto que de no ser así, podrían no haber sido bien recibidas (téngase en cuenta la noción de cortesía negativa de Brown y Levinson). La facilidad con la que las participantes se acoplan al juego muestra su manejo de los códigos del chat y en especial los de esa sala, dando como resultado una identidad grupal.

Por último, la presencia de una elevada cantidad de expresiones índice da cuenta de que la charla en cuestión no tiene como fin la transmisión de algún tipo de información semántica, sino mostrar las actitudes de los participantes hacia sus interlocutores y hacia la interacción misma. De esta forma, se constata que el objetivo principal de la conversación es mantener la comunicación fluida reforzando los lazos sociales. •

Anexo

I.

1A

DanielaDeRocio Anonimo 324 entra en la sala..... no se lo pierda..... proximamente

2B

La prima de Godines jajajjaaaaaaaaaa

3A

Oscura _ Hechicera
habla con DanielaDeRocio me voy a cambiar

4A

Oscura _ Hechicera
habla con DanielaDeRocio quiero estar a tono

5B (3A)

DanielaDeRocio ok

6B (4A)

DanielaDeRocio
habla con Oscura _ Hechicera ok

7A

 **Oscura _ Hechicera**
sale de la sala

8A

 **Anónima_Hechicera**
entra en la sala

9A

Anónima_Hechicera ahora si

10A

Anónima_Hechicera jajaja

11B (8A)

La prima de Godines jajajajajaja me encanto!

12A

Anónima_Hechicera
habla con La prima de Godines ponete ...anonima godines

13B (12A)



La prima de Godines
sale de la sala

14A

Anónima_Hechicera
habla con DanielaDeRocio

vos anonima Daniela

15A

Anónima_Hechicera
habla con DanielaDeRocio

jaja

16B (14A)

DanielaDeRocio

ok

17B (14A)



DanielaDeRocio
sale de la sala

18A

Anónima_Hechicera

todos anonimos

19A



Anónima Godines
entra en la sala

20A

Anónima_Hechicera

nadie nos conoce

21A

Anónima_Hechicera
habla con Anónima Godines

jajajaja

22B (20A o 21A)à porque podría estar respondiendo a la risa con otra risa

Anónima Godines

jajajjaajaa

23A



Anónima_Daniela
entra en la sala

24B (23A)

Anónima_Hechicera

jajajaja

25A

Anónima_Daniela

táÉ

40B/A (39A)
Anónima_Hechicera
habla con Anónima_Daniela era chiste Daniela

41A
Anónima_Hechicera
habla con Anónima_Daniela jajajajaj (teje)

42B (40A)
Anónima_Daniela
habla con Anónima_Hechicera ya seeeeeeeee che

43A
Anónima_Daniela
habla con Anónima_Daniela Tendremos que escribir algo asi como EL CID.

44B (43A)
Anónima_Hechicera
habla con Anónima_Daniela jajaja

II.

45A
 Chica olvidable
entra en la sala

46A
Chica olvidable Buenas noches!!!

47A
Chica olvidable jajajaa

48A
Chica olvidable anonimas noches!

49B/A (48A)
Anónima Godines
habla con Chica olvidable muaaaaaaaaaaaaaa!

50B (48A)
Cerdita sin charco
habla con Chica olvidable hola

51B (49A)
Chica olvidable
habla con Anónima Godines Muaaaaaaaaaaaaaaa!

- 52B/A (48)
dibújameuncordero!
habla con Chica olvidable hola chica!
- 53B (50A)
Chica olvidable
habla con Cerdita sin charco Hola
- 54B/A (52A)
Chica olvidable
habla con
dibújameuncordero! Hola! me gusta tu nick!
- 55A
Anónima Godines
habla con Chica olvidable como te fue, moviste las pompis?
- 56B/A (48A)
Anónima_Daniela
habla con Chica olvidable Nenaaaaaaaaaaaaaaaaa
- 57B (55A)
Chica olvidable
habla con Anónima Godines jajaja siiiii casi me muero
- 58B (56A)
Chica olvidable
habla con Anónima_Daniela Daniiii
- 59B (54A)
dibújameuncordero!
habla con Chica olvidable gracias, no es mérito mio
- 60A
Chica olvidable esperen que me cambioo!
- 61A
 Chica olvidable
sale de la sala
- 62B (60A)
Anónima Godines jajajja dale!
- 63A
 Anonimo_Satanico
entra en la sala

64A



Anónima olvidable
entra en la sala

65A

Anónima olvidable

buuuu

66A



Anónima olvidable
sale de la sala

67B/A (64A/65A)

Anónima Godines

naranja?

68B

Anónima_Daniela
habla con Anónima Godines

jajajajajajajaaa

69A



Anónima_Olvidable
entra en la sala

70B (64A/65A)

Anónima_Hechicera

naranja ?

71A

Anónima_Olvidable

ahi me gusta mas

72B (70A)

Anónima Godines
habla con Anónima_Olvidable

jajajajaaaaaaa

Bibliografía

- BAYM, Nancy. 1998. "The emergence of the On-line community". En: Jones, Steven (ed.), *Cybersociety. Revisiting computer mediated communication and community*. London: Sage.
- BECHAR-ISRAELI, H. 1995. "From <Bonehead> to <cLoNehEAd>: Nicknames, play, and identity on Internet Relay Chat". *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1 (2).
- BROWN, Penelope y Stephen Levinson. 1987. *Politeness*. Cambridge: Cambridge University Press.
- CARRANZA, Isolda. 1998. *Conversación y deixis de discurso*. Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba.
- GOFFMAN, Erving. 1993. *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- HINE, Christine. 2000. *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
- JONES, Steven. 1998. "Information, Internet and community: notes toward an understanding of community in the information age". En: Jones, Steven (ed.), *Cybersociety. Revisiting computer mediated communication and community*. London: Sage.
- KOLLOCK, Peter y Marc Smith. 1999. *Communities in cyberspace*. London: Routledge.
- LEVINSON, S. C. 1989. *Pragmática*. Barcelona: Teide.
- MILROY, Lesley. 1998. "El contexto comunicativo y el rol del hablante innovador". *Lenguaje en contexto*. Vol. 1, números 1-2.
- NOBLIA, María Valentina. 2008. "Una aproximación teórica y práctica a la definición de la chat como género discursivo". En: Santos, Susana y Jorge Panesi (coord.), *Actas del Congreso Internacional Debates Actuales. Las Teorías Críticas de la literatura y la lingüística*. Buenos Aires: Facultad de Filosofía y Letras, UBA.
- _____. 2011. *La relación interpersonal en el chat. Procesos de construcción y negociación de la identidad*. Tesis de doctorado inédita. Buenos Aires: Facultad de Filosofía y Letras, UBA.
- SACKS, H., E. Schegloff y G. Jefferson. 1974. "The simplest systematics for the organization of turn-taking for conversation". *Language*, n.º 50, pp. 696-735.
- SCHIFFRIN, Deborah. 1988. *Discourse Markers*. Cambridge: Cambridge University Press.

_____. 1994. *Approaches to discourse*. Oxford: Blackwell publishing.

SILVERSTEIN, Michael. 2000. "Conmutadores, categorías lingüísticas y descripción cultural". En: AA.VV., *Estudios sobre contexto*. Buenos Aires: Facultad de Filosofía y Letras, UBA.

Rocío Flax

Licenciada en Letras (UBA). En la actualidad es becaria con sede en el Instituto de Lingüística de la Facultad de Filosofía y Letras (UBA). Entre sus publicaciones más importantes se encuentra "Del discurso religioso al discurso político: un recorrido por los elementos interpersonales en dos cartas de Antonio Baseotto" (en V. Castel y L. Cubo de Severino (eds.), 2010. *La renovación de la palabra en el bicentenario de la Argentina. Los colores de la mirada lingüística*. Mendoza: Uncuyo). •