

Ciberpragmática en ELE. Aspectos fundamentales para una comunicación digital

Daniel Escandell Montiel¹
Universidad de Salamanca. Salamanca, España

Introducción

La división clásica entre las diferentes formas de uso y exposición al lenguaje plantea dos grandes grupos clásicos: comunicación oral y escrita. Tradicionalmente, una ha sido *en directo* y la otra *en diferido*, pero estas son distinciones que van perdiendo fuerza –especialmente– a raíz de la aparición de internet, un metamedio (esto es, un medio de medios) en el que las formas de comunicación se han expandido. Los usuarios deben ser conscientes de las facilidades, pero también limitaciones, que impone un medio condicionado por el hardware y el software informático (Crystal 2001: 37). Consecuentemente, no es posible hablar de unas costumbres pragmáticas definidas para internet, dado que no es lo mismo enviar un correo electrónico que mantener un chat, o comunicarse en un formato piramidal más cercano a los tradicionales modelos impresos, como un blog o una web. A eso hay que añadir una relevante cantidad de formatos intermedios: foros, wikis, redes sociales...

En el campo de la enseñanza ELE se apunta desde el *Marco común europeo de referencia para las lenguas* a una presencia de internet en el aula, pero en términos difusos más centrados en todo caso en destrezas de uso que en habilidades comunicativas *per se* y que apenas se esbozan en el mismo (CCEE 2002: 12, 81, 90, 141). Hoy, más de 139,7 millones de internautas son hablantes nativos de español² y la red es también foco de atención social, institucional, laboral, y de ocio, entre otros (Robles 2009: 62). Reflexionaremos, por tanto, sobre cuáles son los aspectos fundamentales de ciberpragmática (Yus 2001; 2010) que los aprendices deberán dominar para superar los obstáculos propios de la cibercomunicación, pues les ayudará a reducir el acento pragmático y

¹ Daniel Escandell Montiel está escribiendo una tesis doctoral sobre narrativa digital hispana en la Universidad de Salamanca, donde ha cursado también el Máster oficial “La enseñanza de español como lengua extranjera”. Ha trabajado en Cursos Internacionales de la misma universidad y actualmente trabaja también como crítico de videojuegos en prensa digital. Dirección de correo: danielescandell@usal.es.

² A partir de datos extraídos de *Internet World Stats* <<http://www.internetworldstats.com/>> actualizados a diciembre de 2009 para Hispanoamérica y junio de 2010 para España, con datos extraídos de auditorías independientes de Nielsen-Online.

sociolingüístico digital.

El español en la red

Desde sus orígenes, internet se ha vinculado no solo a una carrera tecnológica, sino también a un fuerte interés en las comunicaciones interpersonales y ya los creadores de la misma pasaron mucho tiempo escribiéndose y leyendo correos electrónicos (Wyss, 1999: 285-305). Eso es lo que motiva que los usuarios denominen a los actos de comunicación textual de internet como «conversaciones» o «discusiones» en su visión sociolingüística de los nuevos hábitos de comunicación. En esta línea es un ejemplo recurrente la ausencia de elementos de cortesía habituales en cartas impresas en los correos electrónicos, pero aportando la inclusión de intertextualidades a través de la citación, hiperenlaces, etc., en una muestra de unificación a nivel intratextual e intertextual (Herring 1996: 81-106), junto a lo que Crystal (2001: 37-76) denominó *netspeak* o *ciberhabla*³.

Los sistemas de comunicación en red generan algunas formas específicas que debemos observar de cara a los fenómenos ciberpragmáticos que constituyen una sencilla tipología con pocos pilares fundamentalmente distintivos. El chat muestra una serie de similitudes mucho más marcadas con la comunicación oral, algo que ya apuntó Yates empleando un *corpus* compuesto de textos orales, otro de impresos y otro de comunicaciones en internet (Yates 1996: 29-46). Un rasgo esencial del chat es su carácter sincrónico frente al entorno asincrónico de correos electrónicos, foros, etc., lo que motiva la necesidad de escribir con cierta celeridad, pues son conversaciones «en directo», en términos de Kennedy (2000: 43), o bien un «diálogo escrito» (Azcona 2000: 43) que resulta en un «interesante híbrido entre la estabilidad del soporte escrito, y la espontaneidad y cualidad efímera del habla» (Yus 2001: 12). Es la concepción oral trasladada al plano escrito lo que influye en los usos lingüísticos del chat, pues «se utiliza un medio o canal gráfico, con sus correspondientes estrategias cognitivas (lectura/escritura) y ausencia de todo aquello que rodea lo fónico» (Sanmartín 2007: 34). Esto resulta en un impulso de los emoticonos para transmitir información que, en vía oral y visual, se transmitiría por gestos, entonación etc., como la ironía, la jocosidad o el disgusto. Igualmente, las estructuras gramaticales están mucho más cerca de la oralidad que de la

³ El término *netspeak* es el que está presente en el original en inglés, pero la traducción al español (realizada por Pedro Tena) ya introduce el término *ciberhabla*.

elaboración propia (o, al menos, previsible) del lenguaje escrito.

Debemos destacar como otro pilar distintivo el llamado nanoblogueo, de carácter social e informativo, que tiene en Twitter su mayor representante (y el microblogueo de sistemas como Fotolog o Facebook). A los rasgos descritos en el chat debemos añadir que su formato (un máximo de 140 caracteres por mensaje) fuerza el uso de abreviaturas extremas, lenguaje propio de la mensajería de texto para móviles de forma generalizada, y limita la expresividad, dando incluso más relevancia a emoticonos. Junto al chat, es donde se concentran la mayoría de fenómenos propios que pueden dificultar la comunicación a aprendientes ELE, junto a otros sistemas sociales, como el muro de Facebook, los foros y comunidades en línea, etc. Menos peculiar resulta el correo electrónico, pues en su vertiente formal es próximo a la carta tradicional, y la informal no aporta necesariamente formas propias adicionales a las que ya hemos señalado, dado que «comparten, parcialmente, cuatro características: 1) la organización paratextual, 2) el régimen enunciativo, 3) un esquema de interacción, y 4) una equivalencia funcional» (López Alonso 2003: 22). En la misma línea se sitúa la web, copada cada vez más por lo corporativo y los medios de corte profesional. Los blogs, por su parte, fluctúan entre lo formal y las aspiraciones artísticas, periodísticas o, simplemente, de corrección, pues el autor tiene una conciencia del carácter permanente o semipermanente de sus publicaciones, frente a lo que sucede en chats e incluso foros, acercándose mucho más a la escritura tradicional. Las wikis, por último, aunque dependen de la calidad del creador del artículo –el wikipedista– aspiran típicamente a un lenguaje formal de carácter enciclopédico, incluso en los temas más peregrinos.

Ciberpragmática fundamental para ELE

A partir de los modelos de internet que hemos trazado estableceremos los elementos fundamentales de ciberpragmática general que un aprendiente de español como lengua extranjera debería conocer. Algunos son internacionales y otros resultan más específicos de los usos propios de los hablantes españoles, con el objetivo de que puedan servir de orientación a los profesores⁴ en base a cinco puntos principales⁵

⁴ Como experiencia profesional personal, he enseñado los aspectos que se tratarán a continuación a estudiantes de español de nivel universitario o preuniversitario, buscando responder a sus demandas de conocimientos específicos en el medio digital (al igual que su deseo por conocer expresiones populares, jerga juvenil, etc.) como parte de su deseo de poder comunicarse en igualdad de condiciones con personas de su misma edad, en términos similares, y con más posibilidades de éxito

que deberían ser afrontados en los planes curriculares actuales.

Siglas y expresiones de origen anglófono

Los aprendices de español muchas veces tienen conocimientos de inglés (como LM o LE) e incluso si no fuera así, ignorar su posición como lengua de comunicación y cultura en el mundo sería inane. Por tanto, en el campo de la expresividad digital, debemos enseñarles qué expresiones (normalmente, siglas) han penetrado en el español de la red. De esta manera, aunque la risa en español digital puede expresarse con varios emoticonos (:D, xD) no es nada extraño encontrarnos en foros y chats con el uso de *LOL* (*laughing out loud*), que en ocasiones se alarga en *LOLLLL* (también la vocal: *LOOOOOL*) que parece responder a una tendencia pragmática establecida en español (se dan fenómenos como *:DDDD* o *xDDDD*). En cambio, *LMAO* (*laughing my arse off*) y *ROTFL* (*rolling on the floor laughing*) y sus variantes no muestran el mismo rendimiento y comprensión entre usuarios no particularmente duchos, mientras que muchos aprendices no están absolutamente familiarizados con los usos onomatopéyicos clásicos *ja ja* y variantes.

El extendido uso de *LOL* parece responder a su facilidad de pronunciación y brevedad, especialmente. Los exabruptos también se han hecho hueco en forma de siglas anglosajonas, quizás porque es una doble codificación adicional que les resta rudeza y, así, nos encontramos con *STFU* (*shut the fuck up*) o *GTFO* (*get the fuck out*), que, además, pragmáticamente indican que creemos que alguien ha dicho un sinsentido⁶. En cambio, la también recurrente *WTF* (*what the fuck*) aporta un factor de sorpresa (se refuerza con la presencia de signos de exclamación, solo finales) o de incredulidad (con uso de interrogantes). Enormemente popular resulta también *OMG* (*oh, my God*) (y su variante *OMFG*), con valores similares. Resulta difícil poder predecir qué siglas de este tipo podrán ser entendidas por interlocutores españoles (los hispanoamericanos parecen mostrar una mayor recepción, por proximidad cultural, pero tampoco se puede trazar una línea clara), si bien debemos admitir que

con diferentes intereses sociales.

⁵ Nos basaremos tanto en la experiencia personal como en observaciones generales. No pretendemos ofrecer estudios de uso con porcentajes o análisis, pero sí hemos realizado, para corroborar o matizar las observaciones de uso aprehendidas, calas a través de buscadores para obtener datos sobre la aparición de lexías como las comentadas en páginas en español. Tómense, en todo caso, con valor meramente orientativo.

⁶ Todos los acrónimos referidos, y muchos más, se pueden consultar en el *Urban Dictionary* <<http://www.urbandictionary.com>>.

forman parte de la conversación digital informal internacional, incluso por parte de quienes no tienen una amplia formación en inglés. Sea como fuere, todos los ejemplos expuestos se pueden encontrar fácilmente en usuarios nativos españoles.

En el caso concreto del castellano, este tipo de construcciones no están tan institucionalizadas, pero será relevante para los aprendientes familiarizarse con las del lenguaje SMS, que es la vía por la que se han canalizado en su mayor parte, respondiendo a criterios diferentes. Solo unas pocas trascienden habitualmente ese espacio, como “TQM” (te quiero mucho) o el más rígido “DEP” (descanse en paz), dado, sobre todo, que fórmulas como “q. b. s. m.” y sus variantes –por mucho que la RAE insista en considerarlas «usuales»⁷ – no entran en los usos habituales de los hablantes nativos.

Emoticonos

Cuentan con un marcado carácter internacional, sobre todo en sistemas de comunicación que los transforman en imágenes. Su valor es fuertemente pragmático, pues implican satisfacción, ironía, sarcasmo, etc.; información que obtendríamos por el tono de voz y otros recursos que no forman parte de la comunicación puramente textual. Se sitúan habitualmente al final de las oraciones, o incluso párrafos, funcionando como matizadores discursivos de lo que se ha dicho (pero no de lo que se va a decir a continuación; eso exigirá la presencia de otro emoticono al final). En ocasiones, pueden aportar un valor proxémico o incluso kinésico, pero no suelen formar parte del núcleo principal de emoticonos reconocibles con caracteres alfanuméricos, sino que están más bien vinculados a los dibujos de los diferentes programas de chat y que no siempre son compartidos. Tan solo unos pocos son específicos (*xD* es característicamente español, pero de difusión internacional, y los de tipo *^_^*—denominados *emojis*— son asiáticos), pero su expresividad suele solventarse con una interpretación metafórica por parte del interlocutor que no resulta demasiado compleja, y que ha sido tratada por extenso, entre otros, por Crystal (2001: 49-52).

El valor emotivo que aportan puede potenciarse por la repetición de los mismos, algo que se da especialmente cuando son convertidos en imágenes, o bien por la repetición de uno de los grafemas que lo compone (típicamente, el atribuido a

⁷ Se indica expresamente así, junto a muchas abreviaturas más, en el segundo apéndice del *Diccionario Panhispánico de Dudas*.

la boca). La repetición del emoticono entendido como una imagen es algo habitual en la ciberpragmática internacional, pero alargar el grafema que representa la boca es algo más propio de usos localizados en español, pero en absoluto exclusivo y que ya aparece recogido en sistemas como el *Urban Dictionary*.

Lenguaje de chats y SMS

El lenguaje chat y SMS es esencial por su productividad. Las abreviaturas combinan elementos fonéticos, gráficos y culturales (sin orden ni concierto) que suelen ser interpretables por los nativos (con un grado de dificultad variable), pero que resultan increíblemente complejas para los extranjeros. Sin embargo, apenas está recogido en unos pocos manuales de ELE, y normalmente solo como listas de léxico no contextualizado.

Son comunes los principales rasgos de ciberhabla, como las abreviaturas o el uso de acrónimos y siglas, no solo en español (como *TQM*, y otros muchos, recogidos en *DiccionarioSMS*⁸, sino también de origen inglés (como *ASAP*, *BTW*,...) (Crystal 2001: 56). Incluso se afirma que el chat se define por la transgresión de la norma y su juego con el lenguaje (Pons 2002: 274), con uso de la ciberhabla: grafías fonéticas (reemplazo de fonemas representados por grafías de más de una letra por una solamente, como *qu = k*), esqueletos consonánticos (pérdida de vocales como *besos = bs*), jeroglíficos (uso de letras y cifras por su valor fonético, como *saludos = salu2*), truncación de palabras y otras abreviaturas, siglas, logogramas (*además = ad+*), deformaciones (*wenas = buenas*), aféresis o supresión de vocal inicial (*tate quieta = estate quieta*), adición de grafías en imitación de voces infantiles (*nop = no*), muchas interjecciones (*eh*), onomatopeyas (*tsk, tsk*), multiplicación de los signos de interrogación y exclamación finales y pérdida de los iniciales, aglutinación de palabras, distorsiones de énfasis por mayúsculas, omisión de signos de puntuación como las comas o los puntos (se sustituyen por un cambio de línea en la conversación textual, que conlleva implicaciones suprasegmentales) etc., así como alteraciones del cuerpo tipográfico con fines expresivos, e incluso rasgos *leet*.

No hay unas normas estrictas, pero los aprendices deberían saber que hay usos que son coincidentes con la ciberhabla que expusimos hablando del chat.

⁸ Creado de forma colaborativa como parte de las actividades de la Asociación de Usuarios de Internet (AUI). Disponible en <<http://www.diccionariosms.com>>. Sus estadísticas a febrero de 2011 refieren contar con 52.878 registros, 11.364 términos SMS y 13.428 significados.

Dominar este lenguaje demanda al aprendiente que active múltiples habilidades, y si aspectos previos como los emoticonos no implican conocimientos elevados, el lenguaje chat y SMS sí exige un alto dominio lingüístico, por lo que puede ser muy complejo y frustrante para el aprendiente, sobre todo cuando vea que no todo el mundo usa las mismas técnicas de codificación. Es importante que los aprendices de español no cometan los errores de nativos no bien formados, incapaces de adecuar su escritura. Esto exige trabajo específico por parte del profesor para guiar a los aprendices y asegurarse de que son capaces de distinguir los diferentes registros.

Los chats de audio y/o vídeo mantienen parámetros pragmáticos afines a los de la conversación interpersonal directa (o la telefónica, según el caso), con pocos aspectos específicos, como un plano fijo y restringido que limita la gestualidad, pero no la expresividad facial. Asimismo, la calidad de la conexión puede producir cortes en la comunicación, por lo que se observa mayor tendencia a respetar los turnos de habla, y una kinésica centrada en la zona del rostro o ejecutada en una posición artificialmente más elevada para esos gestos.

Leet: 1337

El lenguaje *leet* (1337 en su propia codificación) implica una voluntad críptica, y es virtualmente imposible mantener una conversación empleando constantemente esta alteración de las grafías de una lengua. En su nivel más simple es una sustitución de letras por números, que se puede nutrir también del lenguaje-calculadora (“9078” es “blog”). Si prestamos atención a los usos extremos nos podemos encontrar con graves problemas en la decodificación. Tomamos los ejemplos recogidos en la *Wikipedia*⁹, junto con las transcripciones literales de los mismos:

- 35745 |V|1|24|\|)010??? (Estas mirándolo???)
- m!r4 (0m0 35(r!80 1337, 7u 10 pu3d35 h4(3r 45í d3 8!3n??? (Mira como escribo leet, tu lo puedes hacer así de bien???)
- 3570 35 14 w!k!p3d!4, 14 3n(!10p3d!4 1!8r3 (Esto es la wikipedia, la enciclopedia libre)

El *leet* se asocia a jerga de la comunidad *hacker* y *cracker*, pero se usa

⁹ <http://es.wikipedia.org/wiki/Leet> [6-3-11]

también para evitar la censura automática (con formas sencillas, como *p0rn*). Hoy en día, en cambio, da pie a prejuicios en el receptor que no son en absoluto positivos, pues se asocia a quienes pretenden ser *hackers*, pero desde luego no lo son. Si originalmente el objetivo era distinguir a los neófitos de los expertos, parece que la percepción ante el mismo se está redefiniendo. Resulta complejo, poco práctico, y su codificación es completamente visual (sustituye letras, no sonidos), por lo que es posible descodificarlo sin otras complicaciones lingüísticas. Del mismo modo, la sustitución de letras por símbolos es independiente del idioma, por lo que una instrucción específica desde una perspectiva ELE no parece, junto a los otros factores expuestos, rigurosamente necesaria. Asimismo, es evidente que el *leet* contraviene todas y cada una de las máximas de H. P. Grice.

La netiqueta

En un sentido estrictamente pragmático, la netiqueta puede ser el componente más relevante de toda la comunicación digital. Sin embargo, es también al que menos atención tendremos que mostrar, siempre y cuando los aprendices estén familiarizados de antemano con los usos habituales de internet, pues las normas de conducta son virtualmente idénticas.

Por ejemplo, salvo en lenguas que usan ideogramas (u otras grafías no alfabéticas), todos sabrán que usar mayúsculas en un chat, e-mail, foro, etc., es el equivalente a gritar en una conversación audio-oral y, por tanto, nada recomendable, salvo cuando realmente quieran expresar indignación, ira, etc. De hecho, se sintetiza en un decálogo establecido por Shea (1994) a través de los puntos del tercer capítulo del libro que presentamos en un resumen propio: 1) No olvide que quien le lea tiene sentimientos que pueden ser lastimados; 2) Mantenga los mismos estándares de comportamiento que en la vida real; 3) Escribir todo en mayúsculas se considera como gritar y dificulta la lectura; 4) Respete el tiempo y ancho de banda de las otras personas; 5) Muestre el lado bueno de su persona; 6) Comparta su conocimiento con la comunidad; 7) Ayude a mantener los debates en un ambiente sano; 8) Respete la privacidad de los demás; 9) No abuse de su poder; 10) Perdona los errores ajenos.

Como vemos, en realidad no hay tantas diferencias con unos consejos básicos de buenas maneras. En el campo ciberpragmático es relevante el tercer punto, pues otros específicos de TIC eran fruto de limitaciones técnicas de la época que ya no

deben ser tenidas en cuenta. Eso sí, podríamos añadir el evitar conductas lingüísticas asociadas al colectivo que se ha dado en llamar *hoygan*¹⁰, es decir, buscar la corrección en el uso del idioma.

Conclusiones

No solo existe una pragmática propia de internet, sino que la situación real de los aprendices de español demanda un uso de la misma, con independencia de si es un simple objetivo socializador, o la respuesta a una necesidad laboral o académica. Hay elementos que son comunes, o que implican poca variación con respecto a sus lenguas maternas; incluso en ese caso es importante que los aprendices conozcan las diferencias, pues puede generar confusiones o malas interpretaciones, como en el uso de frases hechas, gestos, etc. La comunicación digital, eminentemente textual, se rige por un conjunto de normas, implicaciones e inferencias en las que confluyen los mismos elementos de la escritura tradicional y otros adicionales. Para que tengan éxito en este importante segmento de la comunicación, en el proceso de aprendizaje de lenguas extranjeras los planes de estudio deberían atender a esta realidad: es poco factible que los estudiantes lleven a la realidad la tarea de escribir una carta al director, pero muy probable que publiquen un blog, mantengan un chat, “tuiteen”, o que participen en foros, redes sociales, etc. Eso implica que deben tener los conocimientos necesarios para comunicarse en español (lengua, cultura, etc.), pero también otros específicos para la red, en los que la ciberpragmática es clave.

Bibliografía

- Azcona, Ignacio (2000): “Charlas cibernéticas”. En *El Semanal*, XXI, nº6, 12 de noviembre de 2002, 42-43.
- Consejo de Europa (2002): *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: Anaya.
- Crystal, David (2001): *El lenguaje e Internet*, trad. de Pedro Tena. Madrid: Cambridge University Press, 2002.
- Herring, Susan C. (1996): “Two Variants of an Electronic Message Schema”. En Herring, Susan (ed.) *Computer-Mediated Communication. Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives*: Ámsterdam: John Benjamins Publishing Company, 81-106.
- Kennedy, A. J. (2000): *Internet*. Barcelona: Ediciones B.
- López Alonso, Covadonga (2003): “El correo electrónico”. En López Alonso, C./Seré,

¹⁰ Denominación que se ha aplicado a los usuarios con una exagerada cantidad de incorrecciones lingüísticas de todo tipo, y que se ilustra con humor en la Frikipedia <<http://www.frikipedia.es/friki/HOYGAN>> [6-3-11].

- A. (eds.). *Nuevos géneros discursivos. Los textos electrónicos*: Madrid: Biblioteca Nueva, 21-43.
- Pons Moll, Claudia (2002): ·“Els xats: la ludoteca del llenguatge”. *En Interlingüística (Asociación de Jóvenes Linguistas)*, nº 13 (3), 273-281.
- Robles, José Manuel (2009): *Ciudadanía digital. Una introducción a un nuevo concepto de ciudadano*. Barcelona: Editorial UOC.
- Sanmartín Sáez, Julia (2007): *El chat. La conversación tecnológica*. Madrid: Arco.
- Shea, Virginia (1994): *NETtiquette*. EE.UU: Albion Books, en red ese mismo texto: <<http://www.albion.com/netiquette/book/index.html>> [26-2-11].
- Wyss, Eva Lia (1999): ·“Iconicity in the Digital World. An Opportunity to Create a Personal Image?”. En Nänny, M./Fischer, O. (eds.): *Form Miming Meaning: Iconicity in Language and Literature*. Vol. I., Ámsterdam: John Benjamins Publishing Company, 285-305.
- Yates, Simeon J. (1996): ·“Oral and written linguist aspects of computer conferencing”. En Herring, Susan (ed.): *Computer-Mediated Communication. Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives*: Ámsterdam: John Benjamins Publishing Company, 29-46.
- Yus, Francisco (2001): *Ciberpragmática. El uso del lenguaje en Internet*. Barcelona: Ariel.
- (2010): *Ciberpragmática 2.0. Nuevos usos del lenguaje en Internet*. Barcelona: Ariel.