

LAS INTERACCIONES CONVERSACIONALES ESCRITAS: APROXIMACIÓN A UNA TIPOLOGÍA DEL GÉNERO CHAT

Cristina Vela Delfa (Universidad de Valladolid)

Resumen

Desde que en la década de los ochenta se popularizara la comunicación sincrónica por escrito en los entornos TIC -con la aparición del IRC, en un primer momento, y de las herramientas de mensajería instantánea, después-, esta ha experimentado una importante expansión en nuestros usos comunicativos. En este trabajo presentamos una evaluación retrospectiva de estos entornos comunicativos con el objetivo de establecer una tipología de uso. Mediante la combinación de criterios formales, funcionales y enunciativos clasificamos y caracterizamos las diferentes herramientas empleadas en la comunicación sincrónica escrita, para dar cuenta de la variedad presente en el género chat.

Palabras clave: Chat, Comunicación Mediatizada por Ordenador, Tipología, Interacción comunicativa.

Introducción

Cuando a mediados de los años ochenta comenzaron los primeros estadios sobre CMO (Comunicación Mediatizada por Ordenador)¹ no se pronosticó de forma certera el éxito que experimentarían estos sistemas de intercambio comunicativo. Estos primeros estudios tuvieron el mérito de inaugurar esta área de investigación, aunque adolecieran de cierto simplismo (Herring, 2001, 612). La CMO se describía como anónima e impersonal y el discurso electrónico como una variedad fragmentada, incoherente, un simple reflejo de la modalidad oral, con las imperfecciones impuestas por las limitaciones del medio (Herring, 1999). Tales caracterizaciones parecían augurar un futuro efímero al medio, principalmente en su modalidad más innovadora, la de las interacciones sincrónicas, es decir, en los chat (George y Totsching, 2001). La aparición de modelos conversacionales que se desarrollan

en un medio escrito constituyen, sin lugar a dudas, uno de los fenómenos comunicativos más interesantes en las últimas décadas (Mayans, 2001). En un inicio, su naturaleza novedosa atrajo a muchos usuarios que buscaban hablar en un entorno que traía aparejado el anonimato, la incorporeidad y la multipresencialidad. (Ferrara, Brunner, Whittmore, 1991) Durante su primera etapa, las conversaciones escritas estuvieron orientadas a la puesta en contacto de individuos y la creación de comunidades virtuales con redes de socialización independientes o paralelas a las presenciales. Sin embargo, este modelo discursivo no agotó sus posibilidades en estos primitivos canales, el desarrollo de los sistemas de mensajería electrónica (Vela Delfa, 2007), más orientados a la comunicación interpersonal privada conectada con la presencial, permitiera la extensión de los intercambios conversaciones escritos a otro tipo de usuarios. Actualmente, lejos de haber perdido su vigencia, este modelo discursivo está en plena consolidación, con la generalización de los llamados smartphones y las aplicaciones de mensajería instantánea para móviles –line o whatsapp, por ejemplo- que permiten el intercambio textual sincrónico sin coste adicional para los usuarios.

Teniendo en cuenta el panorama que acabamos de describir, este trabajo se plantea una mirada retrospectiva a las cuatro décadas de vida de las conversaciones sincrónicas escritas, con el objetivo de analizar y clasificar las aplicaciones empleadas para su desarrollo. A partir de criterios estrictamente formales o tecnológicos, así como otros de carácter temático y enunciativo, trataremos de establecer una tipología de entornos de chat. Para ello, dividiremos estas páginas en dos partes. Una primera en la que presentaremos, brevemente, las características comunes de las conversaciones escritas no presenciales que, si bien pueden manifestarse en distintos soportes, conservan en todos ellos elementos unificadores que las integran en un género único. En una segunda parte, expondremos los criterios que nos permitirán clasificar las aplicaciones de chat en distintos tipos, con propiedades específicas. Por último, comentaremos nuestras conclusiones.

¹ La expresión empleada es una traducción de la inglesa Computer-Mediated Communication,(Crystal, 2001, 28). Por CMO se entiende

El chat como entorno de comunicación de la conversación escrita

Podemos definir un chat como una suerte de dialogo por escrito (Pons, 2002), a saber, como una interacción comunicativa transitiva de carácter continuo y cuasi-inmediato, realizada a través de un medio electrónico, que posee una forma concreta y una estructura interna determinada. En esta definición se alude a una serie de propiedades (Vela Delfa y Jiménez Gómez, 2004), útiles para la caracterización de los entornos de comunicación mediatizada por ordenador, que, a continuación, trataremos de aplicar a la descripción de las aplicaciones de comunicación por chat.

- *Las interacciones por chat son transitivas.* Una interacción comunicativa es transitiva si las características del canal permiten que el mensaje circule en ambas direcciones, del sujeto productor al interpretante, y viceversa, concediéndole a este último la posibilidad de responder por medio del mismo canal. Complementariamente, la comunicación es intransitiva cuando las características del canal sólo permiten que el mensaje circule en una dirección, del sujeto productor al interpretante, de manera que este no tiene capacidad de respuesta a través del mismo canal. La transitividad puede verse quebrantada cuando los usuarios no intervienen directamente en la intervención, permaneciendo como meros espectadores (Goffman, 1967), algo muy común en ciertas interacciones grupales a través de sistemas de chat. Incluso, es posible que, en determinados chats, la capacidad de intervenir esté restringida a ciertos usuarios, sin estarlo el acceso, de manera que algunos participantes se convierten en meros observadores del transcurso de la intercambio.

- *Las interacciones en el chat pueden caracterizarse como continuas.* Una interacción es continua siempre y cuando los participantes se mantengan recíprocamente accesibles. En las interacciones electrónicas se denomina *sesión* (Vela Delfa y Jiménez Gómez, 2011) al intervalo de tiempo transcurrido entre el inicio y el fin de la accesibilidad de un determinado participante. En los chat, la continuidad se manifiesta a través de la triple

aquella comunicación producida cuando dos o más personas interactúan transmitiendo mensajes a través de la Red (Herring, 2001, 612).

condición de presencia: frente al instrumento mediador de la comunicación, frente a la aplicación que sirve para desarrollar las interacciones, y frente a la ventana en que se lleva a cabo la interacción. El incumplimiento de cualquiera de estas condiciones, algo que sucede a menudo, acerca al chat a otros sistemas de comunicación electrónica como el correo electrónico.

- *Las interacciones en los chats se definen por su inmediatez.* La inmediatez es la adecuación temporal entre el tiempo de producción e interpretación. La inmediatez no es medible en términos absolutos, por lo que hablamos de grados de inmediatez. De esta manera, las interacciones desarrolladas en los chats presentan un grado mayor de inmediatez que el que muestran otros tipos de interacción electrónica como la mensajería instantánea o el correo electrónico, pero menor que la presente en otros como el *Talk*². La inmediatez característica de los chats permite a los sujetos que se ven inmersos en la comunicación compartir el tiempo de enunciación. No obstante, en este tipo de comunicación puede existir una demora entre la emisión y recepción, denominada *lag*, que rebaja el grado de inmediatez. Sin embargo, a diferencia de lo que se ha afirmado en parte de la bibliografía (Walter y Joseph, 1996) no pensamos que este hecho sea percibido por los usuarios como una deficiencia del medio, como confirma la espectacular difusión de las herramientas de mensajería instantánea.

- *El Chat constituye un entorno de intercambio mantenido a través de un medio de naturaleza electrónica* y, más concretamente, utilizando la tecnología digital para su funcionamiento. Desde el punto de vista lingüístico, el chat se identifica como una conversación en formato escrito, aunque con marcas específicas de oralidad. En efecto, el chat se distancia del texto escrito tradicional por su escasez de formalidad y se acerca a la interacción oral por su carácter espontáneo. Esto no supone, necesariamente, que el chat se haya constituido como un híbrido entre la oralidad y la escritura, sino más bien como un registro nuevo, con unos códigos específicos de funcionamiento. El chat, además, carece de los elementos extralingüísticos característicos de la conversación cotidiana, como pueden

² Sistema de conversación en línea, usado en los albores de internet, cuya particularidad era la aparición simultánea en la pantalla del emisor y del receptor de cualquier carácter escrito en la aplicación. En estos sistemas la simultaneidad era absoluta.

ser la expresión gestual o la entonación. Por todo ello, sus usuarios han ido planteando nuevas estrategias discursivas para asegurar la buena marcha de la comunicación a través del chat, cuyas manifestaciones de género autónomo rebasan los límites de un mero desajuste con respecto a la norma lingüística tradicional (Yates, 1996).

- Las condiciones del medio electrónico marcan profundamente sus *particulares condiciones formales y estructurales*. El análisis de estas propiedades constituye el objeto de este trabajo, puesto que nos permite reconocer ciertas variaciones dentro del género, condicionadas por las propiedades enunciativas, formales y funcionales.

Propuesta de criterios para la caracterización clasificación de los sistemas de chat

Para la construcción de cualquier tipología se requiere, en primer lugar, la definición de los parámetros de clasificación. En la caracterización de los entornos comunicativos de las conversaciones escritas, o chat definiremos tres parámetros de clasificación. Estos son:

- *Criterio formal-tecnológico*. Este criterio hace referencia a las características paratextuales de los chats, que se relacionan con los distintos tipos de tecnologías y aplicaciones utilizadas para mantener las interacciones. En este sentido, el chat supone un espacio de interacción compartido por todos los usuarios, configurado por el propio dispositivo: la pantalla del ordenador, del teléfono, del televisor.

- *Criterio funcional*. Se refiere al contenido de los temas abordados en los diferentes chats y a su finalidad. Estos temas se corresponden con unos intereses comunes que sirven de excusa para la creación de unos puntos de encuentro denominados *canales, salones o salas de chat* en los que, generalmente, se tiene libertad para hablar de cuanto se crea oportuno.

- Criterio enunciativo. Este criterio de clasificación discrimina los chats en función de las relaciones entre los enunciadores.

Una vez presentados los criterios de forma general, revisaremos qué organizaciones paratextuales, funciones, y configuraciones enunciativas concretas manifiestan los chat.

Clasificación de los entornos de chat según el criterio formal-tecnológico.

Las características formales de los chats nos ofrecen la posibilidad de establecer siete clases:

1. Internet Relay Chat o IRC. Chats de texto desarrollados mediante programas específicos para ordenador que utilizan protocolos cliente-servidor.
2. Webchat. Chats de texto desarrollados a través de páginas web, normalmente en lenguaje Java insertado en el documento HTML.
3. Chats de mensajería instantánea. Estos chats se llevan a cabo gracias a una función disponible en los diferentes sistemas de mensajería instantánea disponibles, con conexión entre IP.
4. Chat por teléfono. Chats de texto funcionales a través del teléfono, normalmente el móvil.
5. Multi-User Dungeons (MUDs). Chats en los que se desarrollan partidas de rol.
6. Chats con imagen. Chats de texto en los que existe un apoyo de imagen ficticia en forma de tiras de cómic, animaciones 3D, etc. El usuario escoge, de entre una serie limitada de características físicas, una imagen que lo represente.
7. Chats para videojuegos. Funcionalidad de los videojuegos en red mediante la que los jugadores pueden interactuar por escrito en el transcurso del juego.

A continuación nos detendremos en la caracterización detallada de cada uno de estos tipos. Comenzaremos por la aplicación del eje tecnológico- formal, porque lo consideramos el primero que interviene en la distinción de los diferentes modelos de chat. Cuando un usuario se dispone a chatear, inicialmente debe decidir a través de qué tipo de sistema lo hará. Esta primera decisión determinará las características particulares, su estructura, y el funcionamiento de la interacción, de la siguiente manera:

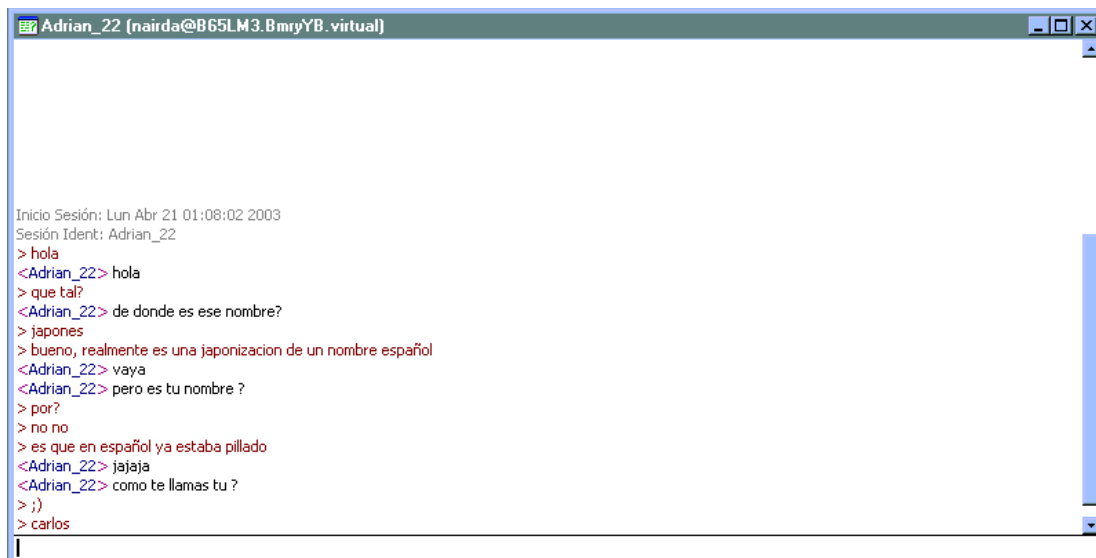
I. Los sistemas de IRC:

Los sistemas IRC son, sin lugar a dudas, los que históricamente han gozado de una mayor aceptación entre los usuarios de chat, aunque actualmente estén cayendo en desuso. IRC supone un avance con respecto a su antecesor, el *Talk*, en dos aspectos.: 1) por la creación de canales de conversación, que marcan el criterio temático y 2) por la inclusión de la posibilidad de establecer la comunicación simultánea con más de un usuario.

Lo primero que necesita cualquier usuario que quiera desarrollar una interacción a través de IRC es un programa cliente para ordenador con conexión a Internet y, opcionalmente, un script, que le permita establecer conexión con multitud de servidores de chats de todo el mundo. Los servidores de IRC se organizan en grupos de redes de servidores independientes entre sí, de manera que los usuarios pueden chatear únicamente con aquellos que estén conectados a su misma red.

Además de la elección de la red de servidores a la que desea conectarse, los usuarios de IRC han de escoger un *nick* que los identifique. Una vez establecida la conexión con el servidor, los usuarios pueden localizarse gracias a su *nick*, cuando la interacción comienza, se observa una organización muy diferente a la que presentan los *Talk* o de mensajería instantánea. En la *figura 1* se muestra el comienzo de una interacción privada entre dos usuarios de IRC:

Figura 1



En este tipo de chats, los usuarios deben pulsar la tecla Intro para dar por finalizada una intervención. De esta manera, las interacciones están aparentemente más organizadas que en los Talk, aunque posee, como desventaja principal, con respecto a este, la incapacidad de los usuarios para corregir sus intervenciones una vez terminadas.

II. Webchat

Los *webchats* o chats basados en páginas web son una variante del IRC que utiliza *applets* de Java. Cuando un usuario carga una página web que contiene uno de estos chats, recibe el *applet* y su propio navegador lo ejecuta. El *applet* se encarga de establecer la conexión con el servidor de chat y con el canal correspondiente, poniéndolo en contacto directo con otros usuarios que estén conectados en ese momento a ese mismo canal³.

En este sentido, el funcionamiento de un *webchat* es análogo al de IRC, aunque el programa mediante el cual se accede a ellos es un navegador convencional de Internet y no uno específico para chatear. La imagen muestra similitudes evidentes con respecto a IRC en lo que se refiere a la estructura de la interacción, si bien los *webchats* presentan el paratexto habitual de la página *web*. Esta es la razón para que los *webchats* sean comúnmente vistos

³ Para más información técnica remitimos a esta página web http://www.fismat.umich.mx/computacion/tutorial_html/docs/cap22.html

como una evolución de los sistemas de IRC. En la *figura 2* observamos de manera clara las diferencias con respecto a los sistemas de IRC.



Figura 2

III. Los sistemas de mensajería instantánea

Los sistemas de mensajería instantánea han evolucionado mucho desde su aparición en los IMChats, disponibles en los sistemas de mensajería instantánea, y están todavía en plena evolución con las aplicaciones para telefonía móvil. En las primeras versiones de ICQ⁴, la posibilidad de desarrollar este tipo de interacciones aparecía en los propios mensajes, de manera que se trataba de una opción para cambiar a una interacción de naturaleza más inmediata que la que transcurría por medio de mensajes instantáneos.

⁴ Siglas de la expresión inglesa "I Seek You", cuya traducción al español es "Te busco".

Con el desarrollo de aplicaciones como Windows Messenger y similares, los sistemas de mensajería instantánea se convirtieron en una amalgama de servicios de chat, videoconferencia y correo electrónico, entre otros, dejando en un segundo plano las interacciones específicas de mensajería instantánea. Una interesante introducida por los chats de los servicios de mensajería instantánea y que han adaptado con posterioridad algunos *webchats* consiste en otorgar un cierto grado de retroalimentación, al informar a los coenunciadores de si se está produciendo alguna intervención en el momento.

Por lo demás, estos sistemas permiten únicamente desarrollar interacciones de tipo privado con aquellos usuarios que, además de estar agregados a la lista de interés, estén conectados en ese instante.

IV. Chats por teléfono

Las conversaciones sincrónicas escritas a través de terminales de telefonía móvil han evolucionado mucho desde sus comienzos. Empezaron siendo algo muy marginal, pero en la actualidad, con la expansión de los denominados *smarthphones*, su uso está muy extendido.

En un principio estos chat eran posibles gracias a los teleservicios que proporcionan los sistemas de comunicaciones móviles mediante tecnología GSM y, más concretamente, a través del servicio SMS, que consiste en un sistema de comunicación transitivo para el intercambio de mensajes alfanuméricos de unos 140/160 caracteres de longitud. A pesar de haber heredado estas restricciones en lo referente a la longitud de las intervenciones de los enunciadores, proporcionaban la posibilidad de chatear desde cualquier lugar, siempre que se disponga de un sistema de telefonía digital.

Existían dos modos principales de utilizar este tipo de chat:

- la primera de ellas solo precisa de un terminal telefónico. Los mensajes que constituyen las intervenciones se envían al número del centro de mensajes que los recoge y los reenvía a todos los usuarios que se encuentren conectados en ese

momento. El principal inconveniente es que cada intervención constituye un mensaje que todo usuario recibe en su propio terminal, lo que puede llegar a provocar una avalancha de mensajes no siempre deseable.

- la segunda soluciona parcialmente el problema, puesto que las intervenciones públicas no se recibía a través del teléfono, sino por medio de otro terminal, como por ejemplo, la televisión. Su combinación con la televisión también permite solventar los problemas de lectura de las intervenciones, que pudieran producirse debido a las magnitudes de la pantalla del teléfono.

Actualmente, los teléfonos tienen conexión a internet por lo que pueden funcionar como dispositivos de cualquiera de las aplicaciones de chat aquí descritas, no obstante, de forma muy habitual se emplean como soporte de herramientas de mensajería instantánea, creadas específicamente para dispositivos móviles, que permiten entablar conversaciones sin coste adicional para el usuarios, entre ellas destacamos LINE y Whatsup.

V. MUDs

Los mundos virtuales, Multi-User Dungeons o MUDs, tienen por finalidad el desarrollo de una partida de rol en tiempo real entre jugadores alejados en el espacio. Son muchos los autores que no los tratan como chats propiamente dichos debido a que las intervenciones se suelen expresar a través de comandos predefinidos (Mayans 2000a y Mayans, 2000b). Sin embargo, en ellos se producen interacciones entre los usuarios de naturaleza estrictamente textual, lo que los aproxima a los canales de juegos de IRC.

Un MUD es un programa que permite la conexión de múltiples usuarios a través de una red y provee a cada uno de ellos de acceso a una base de datos en la que se encuentra toda la información relativa al mundo en torno al cual se construye el juego. Cada usuario explora y manipula la base de datos mediante la ejecución de una serie de comandos básicos que el sistema transforma en acciones que se muestran en pantalla en lenguaje natural.

En la figura siguiente se puede ver el aspecto que presentan los MUDs:

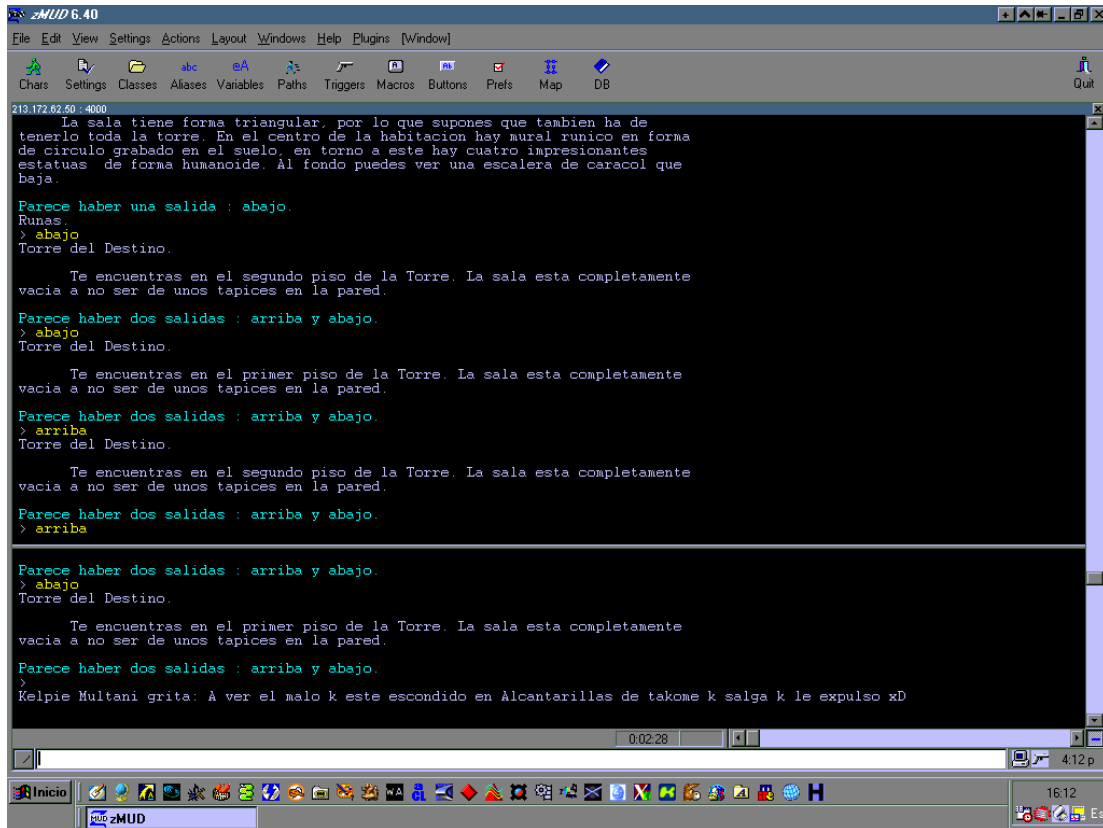


Figura 3

A pesar de su antigüedad y de los pocos recursos que consume, su uso está poco extendido, sobre todo en España. Posiblemente esto se deba a la falta de elementos multimedia en las partidas que se desarrollan y al hecho de que, al fin y al cabo, se trata de chats que crean mundos al margen de la realidad.

Sin embargo, los diferentes tipos de juegos han obligado a desarrollar gran variedad de subcategorías, lo que ha dado lugar a la creación de un término genérico MU* que las engloba a todas y a la especialización del término MUD en una subcategoría más, entre las que se encuentran los MOO (MUD Object-Oriented), los MUSH (Multi-User Shared Hallucination, Multi-User Simultaneous Hallucination), los MUSE (Multi User Shared Environment), los MUCK (Multi-User Chat Kingdom) y los MUX (Multi-User

[Unknown]).

VI. Chats con imagen

La inserción de imagen estática en los chats no se generalizó hasta finales de los años noventa, puesto que su difusión dependía en gran medida de la potencia de las máquinas de los usuarios. De hecho, la capacidad de los ordenadores de los usuarios se refleja en la complejidad que adquieren estos chats. Así, se ha pasado de la posibilidad de que los usuarios incorporen una fotografía de peso relativamente pequeño en los chats convencionales a que se creen chats basados en animaciones más complicadas.

Por lo general, se trata de chats que funcionan a través de páginas web, surgidos de los mundos virtuales creados en los MUDs, pero con unas características muy peculiares tanto desde el punto de vista de la forma en que se presentan como en lo que concierne a cómo se desarrollan las interacciones.

La particularidad más interesante de estos tipos de chat es la posibilidad que ofrecen al usuario de crear una identidad en función de una serie de características que dependen de cada chat concreto. Así, el usuario escoge, además de un nick, otro tipo de rasgos, generalmente físicos, que definan a su personaje.

Las figuras 4 y 5 muestran sendos ejemplos de chats ambientados en tiras de cómic y en un hotel virtual.

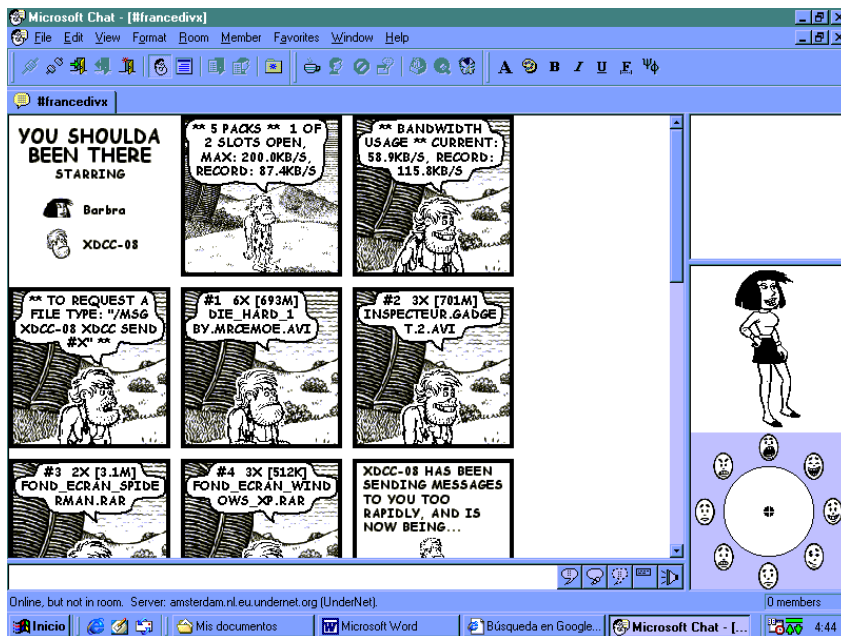


Figura 4



Figura 5

VII. Chats para videojuegos

Se trata de una funcionalidad específica de ciertos tipos de videojuegos en red que permiten que los jugadores interactúen en tiempo real a través de texto escrito, por medio del teclado, o por voz, mediante el uso de un micrófono.

Al ser habitual que las partidas en este tipo de videojuegos se realicen formando equipos, el usuario generalmente tendrá la opción de elegir a quién quiere que vaya dirigida su intervención: a todos los jugadores, sólo a los de su equipo, a su atacante, al jugador al que ataque, etc.

La *figura 6* presenta un ejemplo de chat de texto para un videojuego.



Figura 6

Clasificación según el criterio temático

Teniendo en cuenta la propuesta temática inicial, encontramos una gran variedad de chats, aunque la mayoría se identifican con algunos de los siguientes:

- 1) Chats de profesiones. Los temas propuestos se refieren a un ámbito profesional concreto. Puede dar lugar a canales de chat como los siguientes: #Informáticos, #Abogados, #Lingüística, etc.
- 2) Chats de relaciones. La finalidad de estos chats es mantener determinados tipos de relaciones con otros usuarios. #Amistad, #amor, #sexo, etc.
- 3) Chats de aficiones. El contenido de las interacciones versa sobre diferentes campos de entretenimiento. #Britney, #mp3, #cinéfilos, #manga, etc.
- 4) Chats de lugares. Los usuarios de estos chats comparten una localización común. #madrid, #gallegos, #andalucía, etc.
- 5) Chats de edades. Los usuarios se agrupan de acuerdo a unos determinados sectores de edad. #mas_de_30, #12_13_14_15años, etc.
- 6) Chats de ayuda. Su finalidad es la obtención de algún tipo de información. #Necesitas_ayuda?, #Ayuda_internet, etc.
- 7) Chats de juegos. Su función es el desarrollo de juegos. #Trivial, etc.
- 8) Chats de tertulia. Se utilizan para debatir sobre diferentes temas de interés. #uned, #hotel_glam, #Pilar_Socorro, etc.
- 9) Chats interpersonales. Se desarrollan principalmente en los entornos de mensajería instantánea y tienen por objetivo el mantenimiento de un intercambio comunicativo con una lista de contactos cerrado.

Esta diversidad se corresponde con los llamados canales de chat. El concepto de canal de chat surge a la vez que el sistema IRC y han sido muchos los chats que han incorporado sus propios canales o han facilitado la conexión directa a otros. La idea de canal de chat es

propia de los sistemas IRC y derivados como los webchat y los chats con imagen, aunque cada vez es más común encontrarlos en el resto. En el caso de IRC, hablamos de dos modos de establecer la comunicación con otro usuario, una directa, normalmente gracias al nick, y otra indirecta, esto es, a través de un canal de conversación. Los canales, salas o salones de conversación o chat son espacios públicos creados bien por los administradores u operadores, bien por los propios usuarios del chat, para desarrollar interacciones cuyo contenido versa sobre temas específicos. Estos temas constituyen puntos de encuentro entre usuarios que comparten intereses.

Clasificación según el criterio enunciativo

En función del número de participantes que pueden tomar parte en las interacciones por chat y del tipo de relación que estos entablan podemos distinguir dos posibilidades:

- 1) Chat privado. Restringido a un número limitado de usuarios. La interacción se establece, normalmente, entre un enunciador individual y un coenunciador individual.

- 2) Chat público. Abierto a un número ilimitado de usuarios. La interacción suele establecerse entre un enunciador individual y un coenunciador múltiple.

Una vez que el usuario ha accedido a uno de estos canales de conversación observará como a lo largo de la pantalla se suceden las intervenciones de los usuarios conectados, convirtiéndose así en coenunciador potencial. En el momento de participar, el usuario decidirá si quiere que su intervención sea pública o privada, es decir, si desea que lo que escriba sea visto por el resto o no.

En caso de querer hacer una intervención pública, basta con que inserte el texto y pulse la tecla *Intro* en el ordenador. Los procedimientos para realizar intervenciones de carácter privado son muy variados, incluso dentro de un mismo tipo de chat, y su disposición en pantalla cambia de unos a otros. Así, en algunos chats a través de la *web*, podemos

encontrar interacciones en las que las intervenciones privadas aparecen imbricadas con las públicas, o en IRC que, por lo general, aparecen en una ventana diferente.

En todo caso, lo distintivo dentro de nuestro criterio enunciativo es si los usuarios deben consentir de manera explícita la inclusión de otros en el momento en que se desarrolla la interacción o si esta está abierta a cualquier usuario que cumpla los requisitos correspondientes, en caso de haberlos. Es habitual, además, que, en el primer caso -chat privado- el número de coenunciadores potenciales sea menor que en el segundo, chat público. Efectivamente, los chats privados suelen estar regidos a dos coenunciadores y rara vez asciende esta cifra a tres o cuatro, mientras que resulta extraño encontrar chats públicos en los que el número de coenunciadores sea tan bajo.

La presencia de un número mayor de usuarios en un chat y, sobre todo, la posibilidad de que se unan otros a la interacción sin previo aviso fundamenta nuestro criterio enunciativo, ya que supone una constricción que marca todo el proceso de enunciación. Así, la eventual entrada en el chat de otros usuarios en un canal condiciona el desenvolvimiento de los coenunciadores en la interacción. De la misma manera, las restricciones propias de un chat privado, que limita la entrada de terceros, da lugar a una configuración característica de estas interacciones.

La estructura de las interacciones en los chats privados es bastante más homogénea que en el caso de los chats públicos, ya que estos conjugan una variedad de voces y estilos muy diferentes de llevar a cabo la interacción.

La *figura 1*, presentada más arriba, es un ejemplo de interacción privada a través de IRC. A continuación mostramos en la *figura 7* un chat público de IRC y en la *figura 8* un chat público perteneciente a un *webchat* con ventanas de otras interacciones privadas superpuestas.

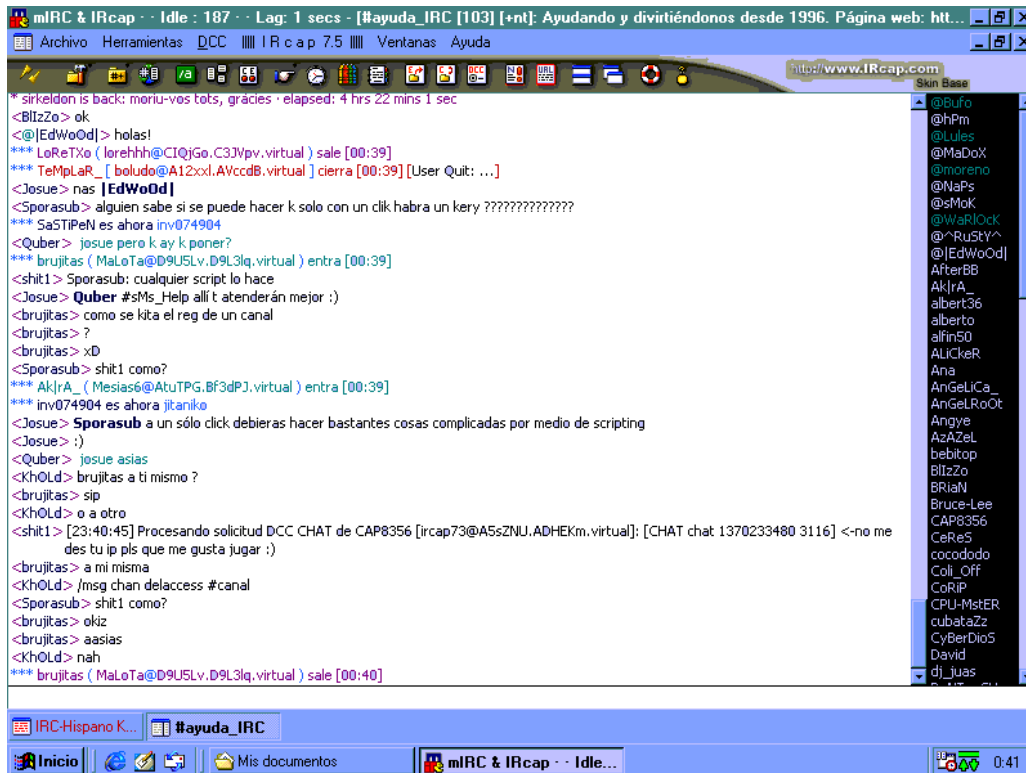


Figura 7

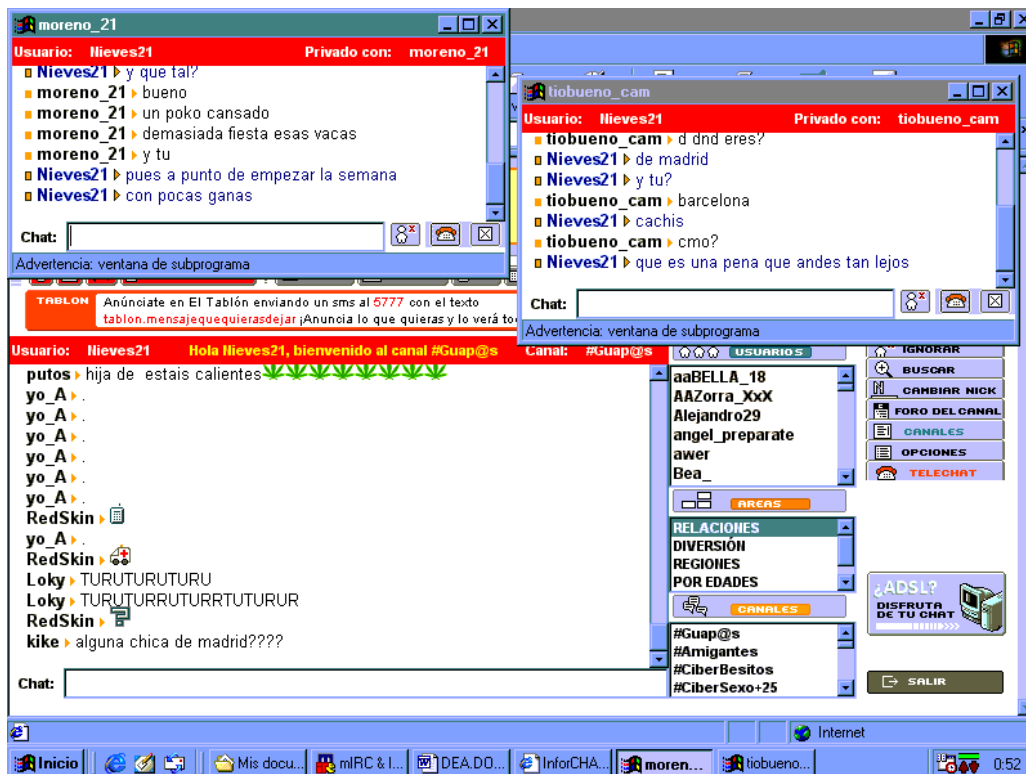


Figura 8

Esta distinción entre interacciones públicas y privadas no es válida para los sistemas de conexión mediante IP, tales como los sistemas de mensajería instantánea. El carácter de estos es siempre privado, puesto que, aunque en los más modernos la comunicación pueda establecerse entre más de dos usuarios, siempre es necesario el beneplácito de sus usuarios para que la conexión se lleve a cabo.

A modo de conclusión

La variedad que hemos revisado en estas páginas nos da una idea de todas las posibilidades de interacción que permiten los chats. Un chat concreto se definirá a partir de los tres criterios de clasificación a la vez, de manera que hereda las características de las clases a las que pertenece. Así, un chat X puede definirse simultáneamente desde el criterio formal como IRC, desde el criterio funcional como chat de aficiones y desde el criterio enunciativo como chat público, formando parte del subgénero de chats públicos de aficiones en IRC. Sin embargo, como hemos expuesto, los criterios no pueden aplicarse de forma independiente. El criterio formal constituye el primer factor de identificación, mientras que el criterio temático y el enunciativo son dependientes de él. Únicamente los chat de IRC o los webchat tienen canales temáticos. Asimismo, algunos tipos de chat como los albergados por sistemas de mensajería electrónica favorecen los chat privados. Todas estas observaciones no son más que muestras de la diversidad que las conversaciones electrónicas escritas han asumido en estas sus décadas de historia, habiéndose convertido en una modalidad de interacción consolidada y muy valorada por ciertos usuarios de las nuevas tecnologías, tanto para sus intercambios privados, como para sus intercambios como públicos (Yus, 2001)..

Bibliografía

CRYSTAL, D. (2001), *El Lenguaje e Internet*, trad. Pedro de Tena, Madrid, Cambridge University
GEORGE, E. y TOTSCHING, M. (2001). "20 ans de CMC. Dialogue sur l'histoire d'un concept et d'un champ de recherche" *Actes du colloque La Communication Médiatisée par Ordinateur : un carrefour de problématiques*, Université de Sherbrooke.
GOFFMAN, E. (1967). *Interaction ritual: essays on face-to-face behaviour*, Doubleday Anchor, Nueva York.

- HERRING, S. (1999), "Interactional Coherence in CMC", *Journal of Computer-Mediated Communication*, 4 (4), <http://www.ascusc.org/jmc/vol4/issue4/herring.html>
- HERRING, S. (2001), "Computer-mediated Discourse", en D. Schiffrin, D. Tannen, H. Hamilton, (eds), *The Handbook of Discourse Analysis*, Oxford/Massachusetts, Blackwell, 612-634.
- MAYANS, J. (2000). "MUDs: Rol en línea", en *iWorld* nº 26, 56-64, [<http://cibersociedad.rediris.es/mayans/muds-1.htm>].
- MAYANS, J. (2000) "MUDs: Rol en línea (y II)", en *iWorld* nº 27, 58-66, [<http://cibersociedad.rediris.es/mayans/muds-2.htm>].
- MAYANS, Joan (2001) "Género confuso: género chat", en *Textos de la Cibersociedad*, 1, [<http://cibersociedad.rediris.es/mayans/gc.htm>].
- PONS, C. (2002). "El chat la ludoteca del lenguaje" *Inerlingüística*, 13, 273-289.
- WALTHER, JOSEPH B. (1996) "Computer-Mediated Communication: Impersonal, Interpersonal and Hyperpersonal Interaction" *Communication Research* 23, 1, 3-43.
- VELA DELFA, C. y JIMÉNEZ GÓMEZ, J. (2004). "Los malentendidos en la comunicación electrónica" *Interlingüística*, 15-2, 753-762
- VELA DELFA, C. (2006). "La comunicación mediada por ordenador: el discurso en la red" en CASADO VELARDE, M., GONZÁLEZ RUIZ, R. ROMERO GUALDA, V., *Análisis del discurso : lengua, cultura, valores : Actas del I Congreso Internacional*, 807-820
- VELA DELFA, C. (2007). "La mensajería instantánea: mecanismos de gestión del turno" en CANO LÓPEZ, P., *Actas del VI Congreso de Lingüística General, Santiago de Compostela, 3-7 de mayo de 2004*, 3573-3582
- VELA DELFA, C. y JIMÉNEZ GÓMEZ, J. (2011) "Sistema de alternancia de turnos en los intercambios sincrónicos mediatizados por ordenador", *Pragmalingüística*, n. 19, pp. 121-138.
- YUS, F. (2001). *Ciberpragmática. El uso del lenguaje en Internet*, Ariel, Barcelona.
- YATES, S. (1996). *Oral and Written Linguistic Aspects of Computer Conferencing: A Corpus Based Study* en Herring S. (eds), *Computer-mediated Communication: linguistic, social a cross-culture perspectives*, Amsterdam, Benjamins, 29-46.
- Press, 2002.
- FERRARA, K., BRUNNER, H., WHITTMORE, G. (1991). "Interactive written discourse as a emergent register". *Written Communication*, 8(1), 8-34