

*(Recibido: 15-12-04 / Aceptado: 14-03-06)*

- Ana Ortigosa Pastor y Ana Ibáñez Moreno  
Logroño

# Comunicación en Internet: constructivismo social e identidad virtual

Communication in Internet: social constructivism and  
development of a virtual identity

«Internet Relay Chat» es un lugar de encuentro virtual donde personas de todas partes del mundo se pueden encontrar y hablar. Dentro de esta situación se han desarrollado nuevas estrategias de creación de sistemas de significado compartido y estrategias de construcción de una identidad. Estas estrategias consisten, principalmente, en el uso de recursos lingüísticos, ya que el acceso a factores visuales o auditivos como la apariencia o el acento, que constituyen factores significativos en la creación de identidad en la comunicación cara a cara, es bastante limitado. En este artículo, y siguiendo el marco teórico del constructivismo social, se analiza cómo los usuarios de chats pueden desarrollar y mantener una identidad en una sala de chat empleando diversos recursos lingüísticos y/o gráficos en Internet.

Internet Relay Chat (IRC) is a virtual meeting point where people from all over the world can meet and talk. On context new strategies for creating shared systems of significance, and strategies for constructing an identity, have evolved. These strategies consist mostly of linguistic resources, since the access to visual or auditory features such as appearance or accent, which are significant identity-creating factors in face-to-face interaction, is quite limited. In this paper, and following the theoretical framework of social constructivism, it is analyzed how chat participants may develop and sustain an identity in IRC chatrooms by using several linguistic and/or graphic resources on the web.

#### DESCRIPTORES/KEY WORDS

Chat, identidad, constructivismo social, Internet, virtual, alias.  
Chat, identity, social constructivism, the Internet, virtual, nick.

Internet Relay Chat» –de ahora en adelante IRC– es un programa que permite a varias personas hablar simultáneamente en Internet. Gracias a IRC, personas que se encuentran en distintas áreas geográficas, que tienen diferentes nacionalidades y antecedentes lingüísticos, y que probablemente no estarían nunca en contacto, pueden entablar una comunicación a tiempo real. La comunicación en IRC es bastante diferente de la comunicación cara a cara ya que depende mayormente de recursos lingüísticos y gráficos, es decir, otras características básicas de la comunicación humana como

❖ Ana Ortigosa Pastor y Ana Ibáñez Moreno son profesoras del Departamento de Filologías Modernas de la Universidad de La Rioja (anitaortigos@yahoo.com) (ana.ibanezm@dfm.unirioja.es).

son los gestos o el acento no pueden ser percibidos por los usuarios de IRC<sup>1</sup>. Así, el principal mecanismo del usuario para establecer y crear una identidad en la red es el lenguaje. De esta manera, IRC constituye un escenario adecuado e idóneo en el que investigar el desarrollo de la identidad a través del lenguaje.

En este artículo, nos centramos en una descripción y explicación de los métodos lingüísticos utilizados por los usuarios de IRC para comunicarse en un ambiente virtual y cómo éstos les ayudan a generar y mantener una identidad en las salas de chats. En este sentido, y basando nuestra investigación en el marco teórico del constructivismo social, sostenemos que es la cooperación social entre usuarios lo que permite una construcción apropiada de la identidad.

Antes de comentar los resultados de nuestro análisis, presentamos una breve introducción sobre IRC y comentamos algunos estudios previos en cuanto a los principales recursos comunicativos que se dan en las salas de chats.

### 1. IRC (Internet Relay Chat)

El primer programa de IRC fue diseñado por Jarkko Oikarinen en 1988 en la universidad de Oulu, (Finlandia), y su función original consistía en hacer de sustituto del «habla» en su tablón de anuncios. Así, IRC se diseñó como un programa «cliente-servidor», donde al conectarse a un servidor los usuarios podían interactuar con otros usuarios en cualquier parte del mundo al mismo tiempo.

Como se ha dicho anteriormente, existen varias características que hacen que la comunicación en IRC sea diferente de cualquier otro tipo de comunicación humana como la interacción cara a cara o conversaciones telefónicas. En IRC los hablantes no tienen ningún contacto físico, es decir, no hay ningún contacto visual o auditivo. Todo tipo de interacción tiene lugar a través de un medio escrito, y la cantidad de texto que se puede enviar en una secuencia es limitada. Además, en contraste con las conversaciones telefónicas, los usuarios no suelen conocerse entre ellos en la vida real. De esta manera, la única fuente de información es aquella que los usuarios desean proporcionar, ya sea real o ficción, en contraste con la interacción en la vida real donde atributos como la apariencia física o el acento revelan involuntariamente datos sobre el «yo».

En los últimos años, el estudio de IRC como un nuevo medio de comunicación lingüístico ha despertado el interés de un gran número de autores como Reid (1991), Bechar-Israeli (1995), Werry (1996), Danet (1996), Hentschel (1998) o Surratt (1998). La investigación de estos autores se centra en cómo los usuarios

de IRC emplean diferentes estrategias comunicativas —como «nicks, emoticones, acciones»— para crear y mantener una o varias identidades. A continuación, revisamos y explicamos dichas estrategias.

Los «nicks» (alias), es decir, los nombres elegidos por los usuarios antes de entrar en una sala, constituyen probablemente una de las categorías más significativas y primordiales de la comunicación en IRC. En este sentido, la función de los nicks es de notable importancia al representar normalmente, un rasgo constante de la identidad de un usuario, ya que en la vida real sería el contacto físico el encargado de proporcionar ese sentido coherente a la identidad.

El estudio de Bechar-Israeli (1995) se centra en la representación del «yo» a través de los nicks; según esta autora (1995: 23), «nicknames are an initial, and usually the only marker of people's self, or the self they are taking on». Bechar-Israeli (1995) también remarca que los nicks se convierten en parte de la personalidad y reputación del usuario de IRC, y que constituyen una herramienta fundamental a la hora de entablar relaciones y de ser reconocido por otros. Otros autores como Surratt (1998: 66) también consideran el nick como «the key means through which identity is established», relacionándolo con la apariencia física en conversaciones cara a cara.

Nicks en IRC hacen referencia muy a menudo a la fantasía: mitología, comics, literatura infantil, ciencia ficción, películas, etc. Además, podemos encontrar alusiones a temas culturales, étnicos o religiosos, que podrían indicar la inclusión de un individuo en un determinado grupo social.

Otra categoría o método comunicativo empleado por los usuarios de IRC son los emoticones. Éstos denotan emociones y expresiones como pueden ser ironía, tristeza, amor, etc., que generalmente se indican por medio de rasgos físicos o tono de voz en la comunicación cara a cara. A continuación presentamos una breve lista de los emoticones más comunes: :) sonriendo; ;) haciendo un guiño; :P sacando la lengua; :D carcajada; :( cara triste; :O sorpresa; :/ enfado.

Aparte de los emoticones, otra estrategia bastante común de exteriorizar gestos o acciones en IRC es a través de la colocación de asteriscos delante o a ambos lados de la acción que desea ser expresada. Así cada gesto o acción «verbalizada» constituye un acto comunicativo que juega un papel determinante en la creación de la identidad del usuario. Esto se puede ver en:

Froditor: \*se ríe a carcajadas

Froditor: \*se arrodilla\*

MordorSauron: \*llora\*

Además de los anteriores signos no verbales, toda-

vía falta un importante grupo de signos paralingüísticos – como pausas cortas, silencio temporal, tono de voz y/o elementos prosódicos– vitales en la comunicación cara a cara y que deben ser expresados de alguna manera por el usuario. Para este fin, encontramos en IRC varios recursos gráficos como letras reduplicadas, que suelen representar una entonación expresiva o alargada, o letras mayúsculas que comúnmente denotan un tono de voz más elevado.

Werry (1996) contempla este fenómeno como una tentativa de hacer la comunicación lo más parecida al habla posible. Sin embargo, otros autores como Hentschel (1998) opinan que IRC representa un nuevo género lingüístico que no intenta imitar el lenguaje hablado, sino que ha desarrollado sus propios métodos de expresión y comunicación.

Finalmente, una de las categorías más básicas para el desarrollo de la comunicación, y que obviamente hace que los usuarios desarrollen una identidad, es la narración o relato. Esta estrategia se usa para crear un sentido de continuidad de la identidad que de otro modo sería imposible, ya que si un usuario cambiase su nick, por ejemplo, sería muy difícil de identificar por otros participantes. La narración también cobra una importancia vital en la medida en que los usuarios expresan sus experiencias reales, lo que también contribuye a que elaboren una identidad propia.

## 2. Marcos teóricos y enfoques sobre el estudio de la identidad

En este estudio, hemos revisado dos enfoques fundamentales sobre el estudio de la identidad: el esencialismo y el constructivismo social.

El esencialismo se refiere al hecho de que cualquier característica es intrínsecamente una parte de, refleja la esencia de o es necesaria para la definición de la persona o cosa de la que es una característica. Según el punto de vista esencialista, las personas tienen una personalidad unificada, un «yo» coherente y consistente que proviene de una única esencia inherente al ser. De esta manera, los rasgos de identidad de una persona como su posición en el mundo según su clase social, género, etnicidad, religión, etc., se consideran como inmutables. Así, según el esencialismo, existe una esencia determinada de la feminidad, masculinidad, identidad sexual, juventud y el resto de las categorías sociales. Según este razonamiento, la identidad de una persona específica se podría analizar como «varón de clase alta, americano protestante», donde todas las personas que pertenezcan a ese grupo compartirían como rasgos descriptivos un mismo patrón conductual, cognitivo y social.

Con respecto a la comunicación en IRC, Bechar-Israeli (1995: 24) parece adoptar este enfoque en su investigación: «Usually they [users] prefer to keep the same nickname and identity, which for the most part is connected to a certain element in the real self which they may wish to exhibit». En este sentido, Bechar-Israeli (1995) contempla el nick como el principal signo del «yo», y una vez que el usuario determina este nick, determina, de la misma manera, su identidad.

Por el contrario, el constructivismo social, fomentado por autores como Vygotsky (1978), considera que el «yo» es un producto de encuentros y relaciones sociales. Esta línea de pensamiento remarca que el «yo» o la identidad de una persona se construye socialmente a través del lenguaje y que tenemos un número potencial de identidades que no son necesariamente consistentes entre ellas. Vygotsky (1978: 24) defiende un concepto de aprendizaje como un hecho social mediado a través del lenguaje por medio del discurso social: «The most significant moment in the course of intellectual development, which gives birth to the purely human forms of practical and abstract intelligence, occurs when speech and practical activity, two previously completely independent lines of development, converge». Asimismo, autores como Surratt (1998) enfatizan la importancia de procesos cooperativos para mantener el «yo» social. El enfoque de Surratt parece adoptar un marco muy parecido al del constructivismo social, aunque en la terminología del autor se refiere como «interacción simbólica». «Symbolic interactionists assert that meaning emerges from consensus among actors and is established in interaction. (...) The self is established by its activity and by the activity of others towards it. (...) self is an outcome, not an antecedent of behaviour» (Surratt 1998: 4-5).

Como demuestra la cita anterior, Surratt (1998) enfatiza la importancia de procesos cooperativos para el mantenimiento del «yo» social. De esta manera, la respuesta social de otros participantes juega un papel primordial sobre el desarrollo de la identidad y sobre su satisfactoria representación. De lo expuesto se deduce que el nick, por ejemplo, no crea una identidad estable por sí solo, sino que necesita ser mantenido a través de la interacción entre usuarios.

Nuestro estudio sobre las diferentes estrategias para la construcción de la identidad en IRC se basa, como mostramos a continuación, en los parámetros teóricos del constructivismo social. Es decir, mantenemos la hipótesis de que es gracias a la cooperación y relaciones sociales entre usuarios por lo que éstos pueden desarrollar una o incluso varias identidades en un escenario virtual.

### 3. Resultados del análisis

Para este estudio, hemos recopilado y analizado datos de la sala de chat «Películas», localizada en el portal de Internet de Yahoo, más específicamente de la sala de chat llamada «El señor de los anillos». Esta sala fue seleccionada ya que presentaba una interacción considerable y existía un grupo regular de participantes. Esto es bastante significativo, ya que la identidad de los participantes podía ser observada y analizada durante un periodo de varios días y no de solamente unos pocos minutos u horas.

Para el análisis de los datos nos centramos en el uso de nicks, emoticones, acciones, recursos gráficos y narración que ya habían sido mencionados en la literatura previa, así como en la elección de tema y las estrategias interpersonales. A continuación, describimos los resultados de nuestro estudio según los factores anteriores de análisis.

#### 3.1. Nicks

Todos los usuarios de «El señor de los anillos» usan un nick básico, lo cual es crucial para poder ser reconocido y para poder tener una identidad estable y continua en IRC. Sin embargo, encontramos que muchos usuarios cambiaban a menudo su propio nick durante la interacción. En este sentido, percibimos dos tipos principales de cambio de nick. Uno en la forma de «nick|estado», por el cual el usuario representa su estado físico o emocional actual. Por ejemplo, «capitan» cambió su nick en un determinado momento al de «capitan|suicida». Este nick «capitan|suicida» parece denotar un estado depresivo, el cual, según el mismo «capitan» explicó, se debía a la ruptura con su novia. Así, el usuario acompaña normalmente este tipo de cambio de nick con una explicación explícita. Otro ejemplo similar se produjo cuando otro usuario, «gimli», cambió su nick actual por el de «gimli|peli» acompañándolo de la explicación: «viendo una peli/chaol!». Como en este caso, la convención nick/estado suele funcionar también como una aclaración de por qué un usuario no participa en la comunicación, incluso si su nick aparece todavía en la lista de nicks en el lado derecho de la pantalla.

Otro aspecto interesante sobre el cambio de nick, es el uso alternativo de dos nicks distintos por un mismo participante. Por ejemplo, un usuario usaba «corazonsolitario» y «pippin» como nicks en diferentes ocasiones. De este modo, es probable que el usuario, al utilizar como nick «corazonsolitario» quisiera remarcar su estado de soledad y posiblemente, de búsqueda de amor. Sin embargo, durante el resto de la interacción, otros usuarios siguieron refiriéndose a «corazonsolita-

rio» como «pippin». De esta manera, el uso dual de nicks no pareció causar ningún tipo de dificultad para la identificación de este usuario. Sin embargo, en un caso donde un participante no pudo identificar a «pippin» cuando estaba usando el nick de «corazonsolitario», «pippin» se reveló él/ella mismo explícitamente: «corazonsolitario: corazonsolitario = pippin». Esto muestra la importancia de ser capaz de ser reconocido y de tener una identidad estable y continua en IRC. El uso de diferentes nicks puede ser un signo de las diferentes identidades que un usuario está desarrollando en IRC, de igual modo que muchas personas poseen diferentes identidades en la vida diaria como madre o profesora, por ejemplo.

Como Danet (1996) plantea, probablemente uno de los factores que más llama la atención sobre los usuarios es que es muy difícil averiguar el sexo de los mismos. Es decir, no hay manera de identificar claramente al hablante, lo que proporciona una libertad considerable a la hora de desarrollar juegos de identidad. Todo lo que uno necesita hacer es cambiar su nick y «jugar» con su nueva identidad. Así, encontramos muchas historias en Internet donde hombres eligen nicks de mujeres y adoptan una identidad femenina y viceversa. De esta manera, el cambio de nick de un usuario de «manuel» a «manuelita» se convirtió en un «role-play» (o intercambio de papeles) de identidad sexual donde el usuario adoptó el papel de una mujer. Este «role-play» se aceptó por otros usuarios que hacían comentarios del tipo «hey que sexy eres!, por q no me das tu tfno?» y le dieron de nuevo la bienvenida a «manuel» cuando volvió a su nick básico, demostrando que su identidad había cambiado, hasta el punto de que el «manuel» real había estado ausente. Nadie le llamó «manuel» durante el tiempo que fue «manuelita», a diferencia de la situación donde «corazonsolitario» era llamado «pippin».

De este modo, la cooperación de otros usuarios refleja una construcción interactiva de la identidad en IRC. Sin la cooperación de estos participantes con «manuelita», este usuario no hubiera conseguido una representación satisfactoria de su identidad «femenina». De la misma manera, cuando «pippin» usaba el nick «corazonsolitario», la manera en la que otros usuarios todavía se referían a él/ella como «pippin» sirvió para darle un sentido de identidad continua a pesar del uso de un nick diferente. Estos cambios de nick reflejan la fluidez de identidad en IRC; sin embargo, es obvio que también es importante tener una identidad constante que pueda ser identificada por el resto de usuarios para poder mantener relaciones sociales en IRC con éxito.

### 3.2. Emoticones

Se han encontrado varios emoticones diferentes en los datos. Los emoticones de Yahoo se llaman «smileys» y son unas caras pequeñas de color amarillo que expresan gestos y emociones, como amor, enfado, alegría, etc. Como ya se ha mencionado en otros estudios, los emoticones se usan para representar emociones que refuerzan lo que se dice o para clarificar la manera en la que se debe interpretar un enunciado, por ejemplo, si es irónico o no. Así, el uso más o menos asiduo de un emoticón por parte de un usuario de IRC contribuirá al desarrollo de su identidad en contraste con la de otros usuarios. Por ejemplo, el frecuente uso del emoticón por parte de «sauron», lo caracterizó como un participante malvado o travieso, especialmente si lo contrastamos con el uso poco común de ese emoticón por parte del resto de los participantes. Así, el característico empleo de los emoticones crea un individuo único distinguiendo y contrastando su identidad con la de otros.

Los emoticones también se usan para responder a los enunciados de otros usuarios, ya sea para mostrar comprensión, reírse de un chiste, o reaccionar ante las burlas: «Gimli» chicos me alegro de k estéis de buen rollo, en la otra sala todos hablaban de suicidio; «Hadelrio». Este uso de emoticones refleja el alto nivel de cooperación entre usuarios y la construcción interactiva de la identidad.

**La idea de que la identidad es un producto de encuentros y relaciones sociales y de que tenemos un número potencial de «yos» que no son necesariamente consistentes entre ellos, son otros de los aspectos fundamentales del constructivismo social. Esto es evidente en IRC donde muchos ejemplos muestran un «yo» variable, como secuencias de role-play o cambio de nicks.**

### 3.3. Acciones

Las acciones se suelen usar para mostrar la manera en la que se dice algo o para ejemplificar gestos. Como se comentó anteriormente, las acciones se suelen expresar mediante el uso de asteriscos. Véase el siguiente ejemplo:

- Princesaelfa: yo vi a bisbal en el aeropuerto pero no me dejaron acercarme \*suspira\*...
- Gimli: creo q iré a Madrid x mi cumple \*encoge los hombros\* quien sabe.

Las acciones también aparecen en «El señor de los anillos» como un método para expresar los pensamientos, en vez de expresarlos en un enunciado normal; esto se puede ver en (6):

- Erunamo O Lorien \*piensa q la sala debería ver la noche de los muertos vivos.
- Erunamo O Lorien \*quiere q la luz se apague de repente.

Manifestar algo como una acción en vez de un enunciado explícito añade un carácter indirecto a la comunicación que suaviza el impacto o los efectos que dicho enunciado pueda tener en los usuarios. Esto se puede ver claramente en el siguiente ejemplo donde «qualitaaaay» indica algo en forma de acción, que podría haber expresado igualmente como un enunciado normal.

~Qualitaaaay~ \*grita despierta!!!! despierta!!!!

Gritar «despierta!, despierta!» podría haber sido interpretado como ofensivo por otros usuarios, pero al expresarlo en forma de acción «qualitaaaay» consigue proporcionar un carácter más indirecto al enunciado. Así pues, «qualitaaaay» es capaz de manifestar algo sin tener que amenazar o poner en peligro las relaciones con los otros usuarios. Esto se puede considerar como un nuevo tipo de estrategia para denotar cortesía en IRC.

Las acciones también pueden añadir otra dimensión a la identidad del participante a través de role-play,

como se puede ver en el siguiente ejemplo donde los usuarios, caracterizados como personajes de «El señor de los anillos», representan una batalla entre ellos:

- Saruman\_ conjura a la dama de los bosques y roba a neo su inmortalidad.
- Saruman\_ invoca al escudo de Isengard.
- Aragorn dispara a saruman (otra vez).
- Saruman\_ invoca a lluvatar y roba la inmortalidad de aragorn y la neo q ya no tiene).
- Neo\_Luth va a la tienda de armas de al lado y compra un bazoka.
- Saruman\_ invoca los espíritus de los dioses, los de los maiar y los anuir y roba todas las inmortalidades de todos los del chat (menos él) y las guarda en un frasco.
- Ugluk: asi se hace Saruman.
- Neo\_Luth: ehoooooooooooooooooooooooooooooooooooo.
- Neo\_Luth: devuelvemelaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa.
- Aragorn le roba el frasco y le abre.

- Neo\_Luth: Ese aragorrrrrrrrrnnn.
- Hadadelrio: bien exo!!!!
- Hadadelrio: esto es mejor que ver una peli...
- Neo\_Luth manda un orco y este le corta la cabeza a saruman y le roba su inmortaluda.

Aquí de nuevo la cooperación entre los usuarios es vital para el éxito de estos role-plays. Así, los usuarios pueden adoptar la identidad de un mago o un guerrero y que esto sea aceptado por otros usuarios como un rasgo normal de la interacción.

En consecuencia, «la estrategia de acción» permite a los usuarios expresarse de varias maneras posibles y les proporciona el dispositivo necesario para construir una identidad realista y específica en IRC.

### 3.4. Recursos gráficos

En el portal de Yahoo, existen varios recursos gráficos a disposición de los usuarios, como cambiar el tamaño, tipo y color de letra. De esta manera, los participantes de IRC pueden usar letras mayúsculas para llamar la atención o para expresar un tono de voz elevado, o pueden reduplicar alguna letra para indicar expresividad o un acento característico<sup>2</sup>. Esto se puede ver en los ejemplos en:

- David: jazzzzzzzzzzzzzzi; Smeagolmitosoro: hola jazz; Jazzi: daviddddddd.
- David: soy Dios; david: Dios te bendiga; Smeagolmitosoro: david.
- ^ ^ \ ^ ^ elrey ^ ^ \ ^ ^ : david cambia la letra.
- David: Tenéis que creerme.
- David: Porque soy Dios.
- David: El padre de Jesús.
- Arwen2: nadie puede igualar a Dios.
- David: Yo puedo igualar a Dios.
- Smeagolmitosoro: david eres \*\*\*\*
- David: incluso puedo ganar a Dios.
- Arwen2: y por qué puedo ignorar entonces lo que dices.

El discurso mostrado en (10) llama la atención ya que «David» está desarrollando una identidad egocéntrica y una actitud no muy cooperativa al tratar sobre un tema religioso (llamarse a sí mismo Dios) sobre el que mucha gente se puede mostrar susceptible. Además, está usando un tamaño de letra excesivo que hace más difícil seguir la comunicación (ya que el tamaño de letra ocupa casi toda la pantalla del chat, haciendo que los otros usuarios se distraigan y no puedan tratar sobre otros asuntos). De esta manera, los usuarios muestran su desagrado, no solo literalmente, sino también a través del uso de signos gráficos (\*\*\*) en vez de insultos o palabrotas, ya que éstos podrían denotar una actitud demasiado agresiva.

Otro rasgo interesante de algunos usuarios es su característico uso de los signos de puntuación. Por ejemplo, «princesaelfa» emplea una puntuación muy marcada, como se usaría en el lenguaje escrito formal. Esto representa una cualidad distintiva del lenguaje de «princesaelfa», ya que el uso de los signos de puntuación, especialmente los puntos, comas, etc. es poco común en IRC a menos que sea vital para el significado de una enunciado. De esta forma, el cuidadoso estilo de escritura de «princesaelfa» parece darle un sentido de autoridad y confianza:

- Princesaelfa: ¿crees que es un buen cantante? Yo pensaba lo mismo en un principio, pero luego me di cuenta de que todo forma parte de una estrategia de marketing. Tenía que haber ganado el concurso Elena, es la que mejor baila sin duda y tiene una voz increíble.

### 3.5. La narración

En los datos de nuestro análisis, existen varios ejemplos donde los usuarios describen sus experiencias e historias para crear una identidad continua y coherente. También, es común encontrar referencias a interacciones previas en IRC y a otros usuarios que no están «on-line» en ese momento; de esta manera, los usuarios son capaces de crear la ilusión de una identidad constante en IRC. Aunque los participantes de chats generalmente tratan con vidas ficticias, la mayoría de la interacción que tiene lugar en IRC versa sobre aspectos de su vida diaria. Estas narraciones son generalmente cortas, pero aún así sirven para desarrollar unos antecedentes y una historia personal, así como un sentido de autenticidad para los usuarios:

- Hadadelrio: intenté robar una de las sábanas del hotel per mi madre me decía «no... dejala, deja la sábana».
- Legolas: solo estuve en valencia una vez cuando tenía 15 años, llevo viviendo en alicante dos años y todavía no he vuelto allí aunque estoy bastante cerca.

La mención de «hadadelrio» de su madre muestra una fusión entre la vida cotidiana y la vida en IRC. Parece destacar como algo inusual, quizás porque no es muy común hablar sobre la familia de uno en Internet. Aunque la comunicación en IRC parece tener lugar en un mundo distinto, como si fuese ficticio, no hay que olvidar que, como cualquier otra interacción, no se produce aisladamente. En otras palabras, la comunicación en IRC se sitúa en un contexto social, cultural e histórico donde cada usuario trae consigo su experiencia e interpretación del mundo real.

### 3.6. Elección del tema

La elección de los temas tratados en IRC también desempeña un rol determinante en la construcción de

la identidad. La sala de «El señor de los anillos» trata sobre la película basada en la novela del mismo título de J.R.R. Tolkien. La mayoría de los nicks hacen referencia a los personajes y/o lugares de la película como «legolas», «mordorvsgondor» o «aragorn». La elección de este tema presenta claramente a los usuarios como admiradores o por lo menos como personas aficionadas a las películas de ficción y/o aventuras.

Otros temas comunes en IRC son aquellos que tratan sobre la nacionalidad, donde los usuarios destacan sus diferencias según sean miembros de un determinado grupo étnico o social. Véase el siguiente ejemplo:

- Marvin: oooh, otro vasco!
- Aragorn: todos los vascos son \*\*\*\*
- Legolas: Eeehhhhh!!!
- Bilborr: ya te digo esto es una invasion
- Aragorn: deberíamos librarnos d todos los vascos
- Aragorn: y los americanos
- Bilborr: sí... y los franceses
- Aragorn: :)
- Marvin: y los ingleses...
- Legolas: ILs vascos somos los mejores!!
- Bilborr: los vascos están intentado invadir esta sala ;)

Al referirse a la nacionalidad, los usuarios de IRC añaden otra dimensión a su identidad, en contraste a la de otros usuarios. Esto también está conectado a la solidaridad ya que al identificarse con el mismo grupo de otros participantes, se crea un vínculo solidario entre ellos. De este modo, las relaciones sociales en IRC no son superficiales, sino que pueden ser relaciones tan complejas como las que se producen cara a cara.

### 3.7. Estrategias interpersonales

Las estrategias interpersonales son fundamentales en el desarrollo de la identidad y de las relaciones con otros usuarios. Cada elección hecha por un participante colabora en la construcción de identidad. En este sentido, la elección de admitir o no a un usuario en una determinada conversación constituye la elección más directa y significativa posible que un usuario puede hacer. Cuando un usuario entra en una sala su entrada se anuncia de la siguiente manera:

- Smeagol: entró en la sala
- David: hola smeagol
- Isengard: qué pasa smeagollllllllllll!

De entrada, se suele saludar a un usuario con enunciados o emoticones de bienvenida. Esto crea solidaridad y amistad entre los participantes. Si alguien entra en una sala y nadie le saluda, es bastante difícil para esa persona el que pueda crear satisfactoriamente una identidad. Así, los usuarios de IRC pueden ig-

norar a otros usuarios sin ningún tipo de consecuencia social debido a la distancia que los separa. Por lo tanto, enunciados o preguntas pueden ser fácilmente ignorados entre los participantes. En consecuencia, el simple reconocimiento de la existencia de un usuario es el más básico pero también uno de los más importantes aspectos de la construcción social de la identidad.

### 4. Conclusión

Este estudio ha mostrado cómo el uso de diferentes estrategias comunicativas permite a los usuarios de IRC generar y fomentar una identidad en una situación virtual. Para que estas estrategias tengan éxito como factores de creación de la identidad deben ser aceptadas por otros usuarios. Como resultado, la identidad es un fenómeno de construcción social y no puede existir en aislamiento, lo que constituye un factor clave en el marco teórico del constructivismo social.

La idea de que la identidad es un producto de encuentros y relaciones sociales y de que tenemos un número potencial de «yos» que no son necesariamente consistentes entre ellos, son otros de los aspectos fundamentales del constructivismo social. Esto es evidente en IRC donde muchos ejemplos muestran un «yo» variable, como secuencias de role-play o cambio de nicks. La idea de una identidad variable no se ajusta a la perspectiva esencialista que contempla la identidad como algo coherente y estable.

Sin embargo, debido a la inestable naturaleza de la identidad, se deben, así mismo, emplear estrategias comunicativas para crear la ilusión de una identidad coherente y continua con el fin de poder promover relaciones sociales.

Por consiguiente, aunque puede que Internet, como medio comunicativo, no sea muy interactivo en un sentido físico, se ha demostrado su gran potencialidad con respecto a la interacción social. En este sentido, y de modo parecido a la comunicación en la vida real, hemos visto como la creación de comunidades virtuales es posible gracias a la cooperación y las relaciones sociales entre los usuarios de IRC.

### Notas

<sup>1</sup> Hay que remarcar que la presencia de características auditivas y/o visuales puede estar presente gracias al uso de distintos tipos de soportes informáticos como micrófonos o cámaras web; sin embargo, este análisis se ha centrado sólo en factores lingüísticos ya que muy pocos participantes han hecho uso de los anteriores recursos visuales/auditivos.

<sup>2</sup> Cabe observar que cada usuario de chat emplea un color, tamaño y/o tipo específico de letra al escribir en IRC. Por normas de estilo, hemos modificado todos (o casi todos) los ejemplos siguiendo el tipo de letra utilizado en el resto del artículo.

### Referencias

BECHAR-ISRAELI, H. (1995): «From Bonehead to cLoNehEAD: Nicknames, Play and identity on Internet relay chat 1», en *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1, 2.

BURR, V. (1995): *An introduction to social constructionism*. London, Routledge.

DANET, B.; RUEDENBERG-WRIGHT, L. y ROSENBAUM-TAMARI, Y. (1996): «Hmmm... where's that smoke coming from? Writing, Play and performance on Internet Relay Chat», en *Journal of Computer-Mediated Communication*, 2.

HENTSCHERL, E. (1998): «Communication on IRC», en *Linguistik*

*online*, 1 (<http://viadrina.euv-frankfurt-o.de/~wjournal/irc.htm>).

REID, E.M. (1991): *Electropolis: communication and community on Internet Relay Chat*. ([www.crosswinds.net/~aluluei/electropolis.htm](http://www.crosswinds.net/~aluluei/electropolis.htm)).

SURRATT, C.G. (1998): *Netlife: Internet citizens and their communities*. Commack, New York, Nova Science.

VYGOTSKY, L.S. (1978): «Mind in society», en COLE, M. y OTROS (Eds.): Cambridge, Mass, Harvard University Press.

WERRY, C. (1996): «Linguistic and interactional features of Internet Relay Chat», en *Computer-mediated Communication: linguistic, social and cross-cultural perspectives*. Amsterdam, Benjamins.

Reflexiones  
desde el butacón

y ahora, cedo  
la palabrota  
a uno de los  
contertulios

