

## LOS CANALES DE “CHAT” EN INTERNET: ESTUDIO DE UN FRAGMENTO DE CONVERSACION PUBLICA MEDIADA POR COMPUTADORA

Eduardo Romano<sup>1</sup>

### Resumen

*La investigación que se presenta es un estudio empírico de carácter micro analítico, centrado en un contexto específico de producción, circulación e interpretación del discurso: las conversaciones públicas mediadas por computadora. La subjetividad y los intercambios intersubjetivos son analizados desde los Lenguajes de la Erogenidad y de la Pulsión (Maldavsky, 2000).*

*A través del método denominado Algoritmo David Liberman (ADL) se realiza un análisis sistemático del discurso, del que se extraen dos instrumentos específicos para abordar frases y secuencias narrativas. Se focaliza el interés en las erogeneidades, las escenas evidenciadas en el relato, los estados afectivos, los posicionamientos psíquicos, así como en las intenciones y las estrategias narrativas y argumentativas que los sujetos manifiestan en sus intercambios discursivos en el contexto de un canal de chat. A cada lenguaje de pulsión le corresponde un repertorio específico de escenas prototípicas dentro de un relato y un conjunto característico de actos de enunciación que el método detecta.*

### Palabras Clave

*Internet- Lenguajes de pulsión- Conversaciones mediadas por computadora-Actos de enunciación-Secuencia narrativa- Algoritmo David Liberman (ADL)*

### Abstract

*This research is a micro analytical and empirical study focused on a specific context of production, circulation and interpretation of speech which is public computer mediated conversations. Subjectivity and interpersonal exchanges are analyzed from Erogenity and Drive Languages (Maldavsky, 2000).*

*By means of David Liberman Algorithm (DLA) Method a systematic analysis of*

---

<sup>1</sup> Psicólogo Doctorando en Psicología (UCES). Ex Director del Laboratorio de Informática y aprendizaje del Hospital Italiano de Buenos Aires. Autor de los libros La Computadora en el tratamiento de los problemas de Aprendizaje y La Cultura Digital. E-mail: edromano@fibertel.com.ar

*speech is produced, out of which two specific instruments are extracted to approach sentences and narrative sequences. The focus of the study is placed on Erogeneities, story scenes, affective states, psychic positionings, as well as on the intentions, narrative and argumentative strategies that subjects manifest in their conversational exchanges within the context of a chat channel. The mention method has detected that each Drive Language has a corresponding: 1) specific repertoire of prototypical scenes, 2) specific story, and 3) a characteristic group of enunciation acts.*

### **Key words**

*Internet - Chat - Drive (Trieb) Languages. Computer mediated Conversations- Enun - ciation Acts- Narrative Sequence - David Liberman Algorithm (DLA)*

### **Introducción**

Las sociedades de la información se caracterizan por la presencia de flujos estructurados por medio de dispositivos informáticos que enlazan virtualmente todos los puntos de producción y gestión. De este modo, se discurre desde un espacio local a una estructura capaz de conectar Telemáticamente a todo el planeta.

Las comunicaciones mediadas por computadora (Chats) ofrecen la posibilidad de una presencia virtual en espacios públicos prácticamente ilimitados.

El objetivo general de la investigación es suplementar la perspectiva funcionalista que encara la comunicación desde una perspectiva racional, en términos de intercambios concientes de información, con un enfoque centrado en procesos concientes e inconscientes vinculados a la emoción, el goce, la satisfacción, los ideales y la consideración de las erogeneidades y los lenguajes de pulsión como núcleos de la subjetividad y la intersubjetividad.

De modo que la investigación considerará que en las comunicaciones mediadas por computadora (CMC) no está en juego simplemente de la transmisión de información a través de medios digitales, sino que se trata de un dispositivo propio de la sociedad contemporánea, orientado a favorecer la construcción de experiencias y escenas intersubjetivas en las que se participa a partir de distintas posiciones identificatorias, que, como se detallará, el Psicoanálisis considera fundamentadas en erogeneidades y pulsiones.

En este contexto se intentará aislar e investigar sistemáticamente ciertos patrones categorizados como lenguajes de pulsión, que se expresan en diferentes niveles del discurso.

### **El análisis de la conversación**

Así como la conversación presenta aspectos rituales que reflejan las relaciones sociales (Garfinkel, 1967), al enfrentar el contenido de una charla en interacción, el inves-



tigador debe dar cuenta de otros aspectos rituales no menos específicos que ponen en evidencia las subjetividades de los participantes a nivel del discurso. El ya clásico trabajo de Sacks (1992), enfoca los turnos de palabras para explicar la organización de la conversación espontánea. Esta reconoce, según los autores mencionados, determinadas características: en el curso de una conversación se produce un cambio de hablante, en general no habla más de una persona al mismo tiempo, los solapamientos son breves, el orden de los turnos de palabra no es fijo, la duración de una conversación no se especifica con antelación, etc. Un problema emparentado con el de la subjetividad es el de las intenciones de los hablantes. Edwards (1997) propone tratar a las intenciones como una de las actividades que realizan los hablantes en el curso de la charla y subraya que están incluidas en la misma trayectoria secuencial de la conversación, en lugar de estar preformadas psicológicamente. De modo que la subjetividad resulta un asunto público y no introspectivo, continuamente expresado en el turno por turno, y que acontece en la interacción.

#### **El enfoque psicoanalítico del discurso: erogeneidades y lenguajes de pulsión**

La introducción de una serie de categorías semánticas extraídas de la teoría Psicoanalítica del discurso (Freud, 1905, 1913, 1925; Liberman, 1970; Maldavsky, 1999, 2000, 2001) está orientada a favorecer un análisis más fino y minucioso del discurso.

Cada lenguaje de pulsión puede ser abordado de un modo fragmentario, partiendo de la consideración empírica de palabras, frases, giros verbales y secuencias narrativas. Cada elemento estará siempre incluido en una trama, o en el marco de un relato. En lugar de entregarse a listas interminables de palabras para cada lenguaje, Maldavsky (1999, 2000, 2001) propone el método algorítmico que consiste en la detección de determinados elementos en una manifestación que permite al investigador realizar operaciones de recolección y reunión de otros términos. Esta metodología algorítmica se basa en una instrucción central que consiste en la búsqueda de redundancias. Determinadas palabras son parte integrante de una red, vale decir, expresan más de un lenguaje de pulsión. A su vez, todas estas palabras y frases, remiten siempre a escenas o historias. Es preciso deslindar qué vínculos mantienen los distintos elementos propios de cada repertorio.

Cada lenguaje de pulsión representa una erogeneidad corporal específica.

El número de lenguajes de pulsión considerados por la teoría psicoanalítica (Freud, 1915, 1913, 1925; Liberman, 1970; Maldavsky 1999, 2000, 2001) se restringe a siete: 1) Libido Intrasomática (LI), 2) Oral Primaria (O1), 3) Oral Secundaria (O2), 4) Anal Primaria (A1), 5) Anal Secundaria (A2), 6) Fállico Uretral (FU), 7) Fállico Genital (FG).

La hipótesis básica es que cada lenguaje de pulsión representa a una erogeneidad corporal determinada y se expresa de un modo específico a nivel del discurso. A partir

de distintos enunciados discursivos, será posible entonces deslindar la eficacia y coexistencia de lenguajes de pulsión, que lo “marcan” (al tiempo que le confieren vitalidad) en sus tres niveles básicos: relatos, frases, y palabras. Cada erogeneidad primordial se construye un lugar en el ámbito de los estratos psíquicos y simbólicos más elevados y esto supone enlaces específicos con la percepción, la motricidad y los afectos (Maldavsky, 1999, 2000, 2001). Cada erogeneidad se expresa a nivel del lenguaje, por un lado, como redes de signos que incluyen verbos, sustantivos, adjetivos, y adverbios. Por otro lado, la erogeneidad se expresa como secuencias narrativas compuestas por enunciados específicos.

### **Los “Chats”: Conversaciones Públicas mediadas por Computadora**

Una sesión de chat puede ser considerada como un intercambio interactivo y sincrónico de frases verbales (enunciados) en un espacio público y virtual, generado a partir de la conexión de un número significativo de usuarios con un determinado servidor y canal de chateo (Rafaeli y Sudweeks, 1997; Mayans, 2001). Al intercambiar enunciados los participantes efectúan distintos tipos de comportamientos discursivos. Al no existir presencia física, la información, la proxemia y el tono afectivo, en suma, los “gestos del habla” deben ser transformados en “gestos” dentro de los mismos enunciados escritos. Esta coexistencia de nombres imaginarios que preceden a cada frase intercambiada, de algún modo compensa al cuerpo físico que no está presente.

Con esto subrayo que la comunicación no depende en forma exclusiva de un sujeto del enunciado, conciente, intencional y siempre idéntico a sí mismo (Romano, 2000). La discursividad desborda la intencionalidad consciente y lineal (propia del esquema tradicional Emisor-Código-Receptor) y abarca no sólo niveles inconscientes sino fundamentos erógenos específicos que se expresan en lenguajes de pulsión que son los que van a dar color y vitalidad al discurso, confiriéndoles recurrencias específicas que es preciso deslindar a través de un análisis estructural que complementa el nivel descriptivo (Maldavsky, 2001; Romano, 1988, 2000).

Desde el punto de vista técnico, los chats pertenecientes al sistema IRC (Internet Relay Chat) se muestran como un tipo de comunicación sincrónica y simultánea entre usuarios que presenta características horizontales, podríamos decir, casi democráticas, que en muchas ocasiones (depende del canal y de la cualidad de los operadores), permite un acceso igualitario a la comunicación on line. Sin embargo cabe añadir que el manejo que efectúan los operadores y coordinadores de un canal de chat, muchas veces dista de tener estos atributos democráticos. Es frecuente que muchos utilicen a su antojo el poder de bloquear las conversaciones de otros participantes. A veces las sanciones que aplican (desconexión transitoria o completa) se relacionan a una indiscutible trasgresión de una norma (uso de mayúsculas, colores, repetición de líneas, insultos). Sin embargo el autor ha detectado a operadores que han sancionado a otros



usuarios sin motivo ni explicación alguna sólo por el placer de ejercer su poder arbitrariamente.

En verdad, en los chats no hay inicio ni fin de una sesión; se trata de un continuo discursivo que se termina cuando no hay más usuarios y se restablece cuando vuelven a conectarse (Liu, 1999; Mayans, 2001). Existen canales que se muestran despoblados, inactivos o en silencio durante distintos periodos del día o la madrugada.

¿Pero qué significa “día” o “noche” en un canal de chat?. Aquello que es madrugada para unos participantes, para otros bien podría ser la tarde o el mediodía.

De ahí que los cortes que se operan sobre esos continuos discursivos que son los chats, resulten estrictamente arbitrarios e intencionales (Liu, 1999; Rafaeli, 1997).

Los sujetos narrativos (Greimas, 1983) aparecen y desaparecen en la superficie del texto (o escenario virtual), y sus predicados pueden cambiar significativamente, renovarse, tomar giros espontáneos, ocurrentes e inesperados, o bien tornarse monótonos.

En este espacio de flujos (Castells, 1997) domina el presente que corresponde al instante de la conexión on line. Pero a diferencia del habla cotidiana, el tiempo de la enunciación no coincide con el tiempo del enunciado.

La enunciación corresponde al tipeado del texto; el enunciado está vinculado a la capacidad de lectura colectiva en las pantallas interconectadas.

Las características propias del ciberespacio generan en el usuario la ilusión de una identidad entre la enunciación y el enunciado, que sin embargo no es tal, pues el acto de tipear impone un intervalo entre ambos. La enunciación está vinculada a la escritura. El enunciado a un acto de lectura.

De este modo, un chat configura una trama compleja de permanencias, ausencias e incidencias que dan vida a discursos paralelos, sucesivos o inconexos (Liu, 1999; Rafaeli, 1997).

Enunciar en un chat consiste en tipear frases en el teclado de una computadora interconectada con otras a través de un mismo servidor. Pero también en el contexto de las conversaciones mediadas por computadora, la enunciación, como en el habla cotidiana, es un acontecimiento dado en un aquí y un ahora específicos (Ducrot, 1982). En efecto, los actos enunciativos de los chateadores son “on line” (su aparición en las pantallas es casi simultánea a su emisión), interactivos y en tiempo real, es decir sincrónicos unos con otros y estrictamente mediados por computadoras. En tanto acon-

tecimiento, poseen una duración específica: el tiempo que tome su tipeado. Además las frases nunca permanecen estáticas pues parecen moverse dentro de una superficie virtual que las “empuja” hacia el extremo superior de la pantalla (“scrolling”). Este movimiento continuo define una semiótica temporal. De modo que el scrolling puede ser pensado como un marcador del tiempo en el continuo discursivo del chat. Un tiempo peculiar expresado por un espacio que fluye, y tracciona consigo las frases impresas. El scrolling delata en este sentido un parentesco con el lenguaje oral, en el que las palabras desaparecen en el instante de ser proferidas. Los personajes en juego a través de sus nicknames (nombres), aseveran, ordenan, imploran, ruegan, se enfadan, etc. En suma, efectúan distintos tipos de “actos del habla” que Austin (1982) clasifica en ilocutorios y perlocutorios.

Además cada nickname utilizará dentro del discurso del chat, el pronombre personal “Yo”, esto es, empleará las marcas y las insignias de la primera persona (Greimas, 1983), asumiéndose como responsable de sus dichos ante el foro público. La falta de co-presencia física hace necesario que cada enunciado aparezca ligado a un nombre como una manera de estabilizar el discurso. En los chats ninguna frase puede imprimirse en pantalla si no está precedida por el nickname que la emitió. Equivaldría a la firma del autor que asegura la identidad entre el texto escrito y un individuo empírico pues los nicknames, aunque designan a personajes imaginarios, aluden en última instancia a personas concretas. El acto discursivo inicial que efectúa cada participante consiste en identificarse con el personaje que inventó y que será, de aquí en más, su portavoz. Pero el nickname puede contener además una pluralidad de voces (Ducrot, 1982). Cada participante es autor y director de una dramática que pone en juego con otros en un mismo escenario virtual.

Cada participante desempeña su propia rutina en el chat, tratando de ser lo más fiel posible al personaje que construyó. Existe un contrato implícito, que consiste en aceptar los actos discursivos que despliegan entre sí. Todos están desempeñando un juego de roles interactivo, y existe un acuerdo implícito para que las cosas funcionen. Como el niño absorto en su juego, el chateador toma muy en serio lo que está haciendo. Cree en su jugar virtual y cree en su grupo.

Sin esta confianza compartida no existiría un chat consistente ni perdurable en el tiempo (Jones, 1997). Es probable que existan chateadores a quienes poco les importe eso que ellos y los demás representan. Pero estos personajes no son los que sostienen un chat, porque no hacen a su fundamento.

Cuando uno ingresa al escenario de una comunicación sincrónica colectiva mediada por computadora (“chat”), debe respetar ciertas reglas y consignas propias de cada canal, por ejemplo, no usar mayúsculas, ni colores. En algunos canales no se admiten insultos, ni la repetición de líneas. Usando un nickname, cada participante se con-



vierte en un actor que describe un recorrido discursivo particular. Es el sujeto de una dramática para la que empleará ciertos recursos expresivos y textuales, que lo van a caracterizar ante los demás. Los escenarios cibernéticos permanecen fijos mientras los personajes desarrollan sus diferentes puestas en escena. Expresándose a través de líneas de texto, cada nickname transmite una determinada “imagen” (Mayans, 2001) personal que es posible considerar como una apariencia discursiva determinada, y ciertas “marcas” lingüísticas que proporcionan una rica información acerca del personaje en cuestión.

Cada nickmame imprime a sus intervenciones un estilo discursivo particular con el que cada sujeto se presenta e interactúa ante los demás. Un participante de un canal de chat afirma:

“Me apasioné por una persona que no pasaba de ser una sombra para mí, una persona que yo había encontrado en el chat y que tenía por un flirt. Pero esa relación aumentó y tomó proporciones avasalladoras. Terminó envolviéndome por completo. Viajé seis horas para encontrarme con mi amor virtual. Ella viajó diez horas para llegar adonde combinamos. Era a medio camino entre mi ciudad y la de ella. Pero el cuento de hadas perdió fuerzas cuando pasó a la vida real...” (Castro, 1999, pág. 3-4).

Otro usuario, “Jonybigudi” observa:

“...Conversamos día y noche con determinadas personas por Internet sin más o menos saber cómo es la persona que está del otro lado de la computadora. Intercambiamos besos, abrazos, sonrisas y hasta confidencias, cosas que tal vez personalmente no seríamos capaces de decir. Después salimos del teclado y vamos para el monitor, quiero decir, intercambiamos fotos y después el teléfono... con el tiempo las cosas se van haciendo más claras y tienen lugar los encuentros reales” (Castro, 1999, pág. 4-5).

Otro usuario identificado como “Mangueboy” sostiene:

“Luego que comencé a frecuentar un canal de chat, conocí a una chica con la cual mantuve conversaciones frecuentes, casi a diario. Después de un tiempo, ella me dijo que quería ser mi enamorada virtual. Acepté pensando que iba a ser algo pasajero, como un juego, y así encaré la relación. Pero desafortunadamente no sabía que ella estaba llevando la relación mucho más seriamente que yo. Un día, ella inundó mi correo electrónico con decenas de copias de un mismo e - mail, diciendo que yo no le estaba prestando la atención que debía. Después *entró* en la sala de chat donde yo estaba, diciéndome cualquier cosa, *gritándome* e insultándome. Me mandaba mensajes en privado diciéndome que se sentía muy decep-

cionada y que no entendía por qué yo la maltrataba así...” (citado por Castro, 1999, pág. 6 -7).

Cada Nickname supone un espacio y un rol, pero ambos se construyen en el momento de ser practicados. Se advertirán de este modo una serie de patrones recurrentes en función de los posicionamientos y los lenguajes de pulsión que predominen. En este sentido, Rafaeli (1997) establece cuatro niveles posibles de comunicación en los chats: diádicos, unidireccionales, reactivos e interactivos. Los mensajes unidireccionales son, para estos autores, aquellos dirigidos a un individuo pero ignorados. Los diádicos son aquellos dirigidos a un individuo y respondidos. Los reactivos, responden a frases inmediatamente previas, y los interactivos hacen alusión a contenidos previos, temporalmente más distantes. Estos contenidos a los que se refieren los mensajes interactivos pueden corresponder a la misma sesión de chat en curso o bien a otras anteriores.

El espacio de flujos que caracteriza a las comunicaciones mediadas por computadora (Castells, 1997), se manifiesta en la pantalla de cada participante. La temporalidad permanece asociada a una comunicación sincrónica y simultánea (on line). La recepción de cada mensaje en estos entornos es casi simultánea a su emisión. Esto produce una sensación de co-presencia virtual. De modo que el chat es un aquí y ahora plural, vivenciado por medio de computadoras, bajo el formato de textos interactivos. El espacio de flujos se corporiza en cada equipo de computación conectado al servidor.

Levy (1996) sostiene que en los chats la comunicación es “todos-todos” y que se muestra en toda su dimensión pragmática, pues no se trata simplemente de un transporte de mensajes, sino de una interacción que lleva el sello de una impronta social a la que cada uno contribuye a estabilizar o modificar, de una negociación acerca de las significaciones, de un proceso de reconocimiento mutuo. El punto capital para Levy es que en los chats se cumple una objetivación parcial del mundo de las significaciones, ya que su misma estructura promociona a los participantes dispositivos de comunicación “todos-todos” para efectuar activas reinterpretaciones. Para este autor, el chat es la objetivación dinámica de un contexto colectivo y muestra la actuación de una inteligencia colectiva (los usuarios interconectados on line a la red telemática), una especie de ligazón viviente que funcionaría a la manera de una memoria o una conciencia común.

De modo que un canal de chat se constituye en un espacio social de encuentro e interacción entre personas. Las relaciones sociales que se establecen en Internet no siguen necesariamente una línea evolutiva de desarrollo. Son más bien líneas de fuga o de desterritorialización.

Castro (1999) afirma que Internet no tiene una raíz principal a partir de la cual debe-





mos navegar, no existe una puerta de entrada principal ni obligatoria. Existen innumerables ingresos posibles y cada usuario elige el propio de acuerdo a su computadora y servidor. No hay un orden preestablecido de interacción ni puntos fijos. Internet es un hipertexto y como tal presenta una estructura no -lineal. En el hipertexto más simple, ciertas palabras resaltadas con color, hacen de puentes (links) para otras páginas Web u otros textos virtuales, que no necesariamente guardan una ligadura jerárquica entre sí. Internet como rizoma puede ser roto o quebrado en un punto cualquiera también retomado a partir de una u otra de sus líneas. No hay una estructura específica de texto que debe seguirse ni una linealidad obligatoria. Los textos forman un telar (Jones, 1997) en el que es posible “saltar” a cualquier punto de cualquier otra página .

Las relaciones que se establecen en Internet no siguen necesariamente una línea evolutiva de desarrollo y siempre existe (un claro ejemplo son los chats), múltiples líneas de encuentro y de fuga. El tiempo que domina es el presente; específicamente el “ahora” de estar interconectado con otros. Cada línea de texto, escrita e impresa casi simultáneamente en las pantallas, es una medida de espacio y de tiempo.

Por una parte, define un emplazamiento horizontal capaz de contener un número determinado y restringido de palabras; por otra, cada línea es un marcador del tiempo que transcurre, en función del movimiento ascendente de la pantalla (una existencia fugaz destinada a la ausencia).

De modo que un canal de chat se caracteriza por la presencia virtual de sujetos frásicos representados por los nicknames, de tal forma que este tipo de comunicación cibernética presenta a múltiples actores discursivos que se van alternando, superponiendo o ignorando en el curso del flujo de la conversación textual. Los enunciados resultan heterogéneos, incompletos y la mayor parte de las veces incoordinados. Unos invocan y anuncian presencia. Avisan a los demás que han ingresado al canal, y que están disponibles. Otros en cambio enuncian que abandonan el chat. Algunas despedidas se profieren varias veces, pero tardan en concretarse. Puede ser que el actor se resista a abandonar el escenario y finalmente permanezca accediendo al pedido de los otros. En cambio, otras invocaciones de cierre resultan abruptas o intempestivas. Quizás corresponden a personajes cuyas intervenciones han permanecido ignoradas o aisladas por los demás. Otras enunciaciones se encadenan entre sí. Algunos autores (Jones, 1997; Liu, 1999; Rafaeli, 1997) las denominan diádicas o reactivas.

El autor de la presente investigación se inclina por una categorización que incluye una doble grilla clasificatoria, para abordar la discursividad propia de los chats. Una apunta a determinar ciertos patrones descriptivos y recurrentes que hacen a las interacciones de superficie que manifiestan los participantes. La otra clasificación es estructural y se orienta al reconocimiento de los lenguajes de pulsión en juego, aplican-

do el método algorítmico desarrollado por Maldavsky (1999, 2000, 2001). Con este doble análisis descriptivo y estructural, es posible determinar recorridos discursivos que están en relación con lenguajes de pulsión específicos, de modo de poder delinear el trayecto expresivo específico de cada nickname en el fragmento transcrito de un chat. Este recorrido discursivo podrá ser investigado a un doble nivel (manifiesto y estructural).

Es preciso indagar si el chat estudiado presenta coherencia discursiva o si ésta sólo se encuentra en algunos fragmentos de la transcripción considerada (Liu, 1999; Jones, 1997).

Existen muchos momentos en el recorrido interactivo de un chat en los que no se observa ninguna coherencia en la conversación plural. En estos fragmentos parecen predominar más bien frases aisladas o inconexas. En cambio otros períodos pueden presentar una clara isotopía común: las frases que constituyen este tipo de fragmentos discursivos muestran la recurrencia de ciertas categorías a lo largo de su desarrollo. Existen conversaciones que pueden resultar incoherentes en su superficie, pero, a nivel del análisis estructural revelan la repetición de ciertos patrones. Se trata de marcas de recurrencia que dan coherencia al conjunto, y que en el marco teórico que adopto, están fundadas en la teoría freudiana de los lenguajes de pulsión (Freud, 1921, 1915, 1913, 1925, Liberman, 1970; Maldavsky, 1999, 2000, 2001). Sobre estos fundamentos, indagaremos si es posible establecer una categorización y un ordenamiento de los enunciados que componen el discurso del chat sobre la base de ciertas recurrencias descriptivas y estructurales.

A nivel semiótico, la pantalla de cada usuario que chatea en el sistema IRC, delimita coordenadas, de modo que deberá indagarse acerca de la presencia de deícticos temporales y espaciales que puedan ser utilizados como demarcadores (y eventualmente establecer si comportan una connotación eufórica o disfórica). La disposición por líneas textuales de todas las intervenciones de los participantes, determina la existencia de “turnos de palabra”, que por lo menos en pantalla aparecen como secuencias lineales sucesivas. Esto no significa en absoluto que cada participante espere cuidadosamente que el otro finalice para verter su propia enunciación. En la dinámica viva de un chat cada participante tecldea sus enunciaciones en el momento en que se le ocurren. Existen más posibilidades de captar algo de este discurso vivo, siendo un observador incluido en el campo que limitándose a su registro a través de un programa de computación. El sistema IRC (Internet Relay Chat) se encarga de administrar y regular la aparición de los diferentes enunciados, en función de las características que presente el flujo de información del canal a cada momento.

En general, la aparición en pantalla de lo que cada participante tipea en su teclado es casi simultánea (on line) a su escritura. En ocasiones, si la información que se inter-



cambia es demasiado extensa, o si se han repetido frases o se han incorporado gráficos o colores (elementos que en muchos canales no están permitidos) la circulación de la información se torna más lenta, en cuyo caso, habrá un intervalo de unos segundos de diferencia entre lo que el usuario tipea y su aparición en las pantallas (Liu, 1999). Ocasionalmente, el sistema puede fallar y las líneas quedar bloqueadas, hecho que puede determinar una desconexión transitoria.

Estando “on line”, las enunciaciones, se entremezclan y superponen, aunque descriptivamente el observador tenga la sensación de que ante sus ojos transcurre una secuencia textual ordenada línea por línea. Es posible leer en pantalla enunciados que quizás correspondan a conversaciones paralelas, saludos de participantes que recién ingresan, invocaciones de cierre de otros que anuncian que se retiran... Y tal vez, recién al cabo de unos segundos o varias líneas de texto, aparezca en pantalla un enunciado enlazado con el propio, que ha quedado rezagado unas líneas atrás o bien que ya se ha esfumado por obra del scroll. De allí que ser miembro activo de un chat supone una experiencia discursiva viva, cambiante y vertiginosa. Habitualmente los participantes hablan al mismo tiempo. En verdad, un chat presenta escaso parecido con una conversación formal en la que cada locutor espera respetuosamente su turno para proferir una enunciación. La administración y regulación de las distintas copresencias corre por cuenta del sistema que en verdad distribuye los espacios de enunciación entre los participantes, automáticamente.

#### **Set clasificatorio de enunciados argumentativos orientado al estudio del nivel descriptivo de las conversaciones públicas en los canales de chat**

El objetivo de esta clasificación descriptiva es establecer un primer ordenamiento en la materia expresiva, heterogénea, y en general, caótica de las conversaciones sincrónicas en Internet. Las cuatro categorías son: Isotópicas, de Enlace, Invocantes e Inconexas. Están pensadas para permitir al investigador deslindar en el material conversacional, saludos y despedidas, frases que se enlazan entre sí por contenido y enunciados que permanecen aislados. Una primera aplicación práctica de este set clasificatorio descriptivo es la de poder determinar el índice de interactividad de un canal de chat. Es decir, qué porcentaje del total de frases intercambiadas responden a enunciados que se conectan entre sí a nivel de sus contenidos. Precisamente, la interacción es lo que hace viable a un canal de chat en el tiempo, ya que si presenta baja o nula interacción, tiende a desaparecer como tal. Un ejemplo, sería un canal en donde sólo se intercambiaran saludos o donde un enunciado jamás resultara enlazado con otro. Afirmar que una conversación de chat presenta un significativo porcentaje de interactividad, implica que la mayor parte de sus enunciados no permanecen aislados o desconectados entre sí, ni que sus participantes se limiten a intercambiar saludos o despedidas.

En la clasificación que se propone, puede distinguirse una grilla que considera cua-

tro categorías básicas de enunciados: 1) Isotópicas (T), 2) De Enlace (E\*), 3) Inconexas (X), y 4) Invocantes (I) (de apertura o de cierre).

1) Las **Frasas o enunciados Isotópicos (T)**, indican una coherencia lógica dentro de una secuencia discursiva del chat. Defino a las frases Isotópicas como co-presencias sincrónicas de tres o más participantes en un canal de chat en las que manifiestan interacciones discursivas de por lo menos una línea de texto cada uno, relacionadas entre sí a nivel del contenido de modo tal que el conjunto define una coherencia lógica parcial. 2) **Las Frases de Enlace (E\*)**, aluden a los recorridos narrativos de cada nickname y a su capacidad potencial para enlazarse o concatenarse con otras, en función de relaciones semánticas, sintácticas, lógicas y pragmáticas. 3) **Las Frases Inconexas (X)** corresponden a recorridos narrativos particulares que no evidencian entrecruzamientos discursivos con otros. Permanecen por lo tanto ignoradas o aisladas más allá de la intención consciente de sus autores. 4) **Las frases o enunciados Invocantes (I)** (de apertura o cierre), consisten en enunciaciones que indican disponibilidad comunicativa, saludos de ingreso, despedida, ubicación espacio-temporal y/o identificación del locutor ocasional.

Las Frases Invocantes, son tan frecuentes en los canales de chat, porque las presencias son inestables e irregulares.

Muchas personas sólo se conectan por un breve lapso de tiempo o permanecen silenciosas, observando, o chatean mientras están realizando otras actividades.

Las Frases o enunciados Inconexos (X) en esta clasificación son aquellas, que más allá de las intenciones manifiestas o conscientes del participante, por la misma dinámica que caracteriza al discurso en un momento dado, no han merecido ninguna atención ni repuestas interactivos por parte de los otros miembros.

Bien puede ser que la intención del emisor haya sido diádica o de enlace (en mi propia categorización), pero por la dinámica particular que ha asumido la interacción discursiva, y las características propias de la enunciación.

#### **Argumentaciones, Erogeidades y Lenguajes de pulsión**

Tomando como fundamento los lineamientos de Freud (1915, 1905; Liberman, 1970 y Maldivsky, 1999, 2000, 2001) se extrae un marco categorial básico que permite profundizar en el estudio de las argumentaciones y las subjetividades tal y como se expresan en el devenir de la charla en interacción. Precisamente, el aporte de esta investigación se ubica a nivel de las categorías de la significatividad (el diccionario teórico), intentando favorecer un análisis más refinado y minucioso del contenido de las conversaciones públicas mediadas por computadora.



Al **lenguaje de pulsión Anal Primario (A1)**, por ejemplo, le corresponden procesos retóricos específicos que se enmarcan en las leyes generales de la figurabilidad. Consisten en transgresiones de ciertas normas consensuales en las que la palabra conserva el sentido de una acción. Es decir, posee un carácter pragmático, ya que intenta apoderarse de la voluntad del otro a través de órdenes, insultos, descalificaciones, provocaciones, confesiones o sobornos.

En las argumentaciones correspondientes al **lenguaje de pulsión Fállico Uretral (FU)**, los actores narrativos suelen moverse en escenarios en los que domina la angustia. Entre las frases características de este lenguaje pulsional, se ubican los refranes y los dichos populares. Otra frase típica es la interrogativa, sobre todo la que corresponde a la ubicación espacial y temporal. En el plano fónico se destacan los sonidos agudos y sibilantes (“is”). Igualmente significativos son los sonidos susurrados, las supresiones sonoras (disminución del tono de la voz), los silencios, las frases, las palabras entrecortadas o inconclusas. Como complemento de las supresiones aparecen las muletillas (alargamiento vocálico), o palabras y frases que sólo buscan saturar el canal de emisión y no dejan lugar para que intervenga el otro. Lo específico del lenguaje de pulsión FU son las figuras retóricas sustractivas en el nivel sintáctico y sobre todo fonológico: disminución del tono, corte de palabra o frase interrumpida, supresión de sonidos en una palabra.

Las argumentaciones correspondientes a la categoría FG, específicas del **Lenguaje de pulsión Fállico Genital** incluyen verbos que aluden a la dramatización. Prevalen las figuras retóricas correspondientes al nivel semántico: la metáfora y los aumentativos. El sujeto narrativo de este lenguaje de pulsión ocupa el centro de la escena y aparece colmado de ornamentos y atributos. La proliferación, la exuberancia y los aditamentos son tan intensos que hacen casi insostenible la existencia de un núcleo. El brillo de los atributos, obtura el núcleo y lo torna indiscernible de la envoltura exuberante.

En el **Lenguaje de pulsión Anal Secundario (A2)**, las metáforas se combinan con diminutivos y adversativos, como modo de objetar la exageración de una idea poco ajustada a la realidad. El sujeto narrativo en esta categoría presenta un incesante esfuerzo (fracasado) por hallar exactitud y pulcritud intelectual, y está movido por el deseo de saber y dominar.

Resumiendo lo desarrollado hasta aquí, se observa que el set clasificatorio que propongo para el análisis de las conversaciones mediadas por computadora, contempla dos niveles de análisis de las frases en tanto actos enunciativos de las argumentaciones. Los argumentos serán analizados en los niveles descriptivo y estructural.

### 1) Nivel Descriptivo

I	Invocantes
E*	de Enlace
T	Isotópicas
X	Inconexas

A nivel estructural, la discursividad en los canales de chat será explorada en función de la grilla para el análisis de los componentes verbales de las frases (semántica de la enunciación) desarrollada por D. Maldavsky (1999, 2000, 2001) y que incluye 7 categorías básicas de argumentación correspondientes a erogeneidades y lenguajes de pulsión específicos.

### 2) Nivel Estructural

Argumentación Tipo	Lenguaje de Pulsión
FG	Fálico Genital
FU	Fálico Uretral
A2	Anal Secundario
A1	Anal Primario
O2	Oral Secundario
O1	Oral Primario
LI	Intrasomático

Este doble análisis descriptivo-estructura de las argumentaciones, será instrumentado a su vez en dos planos: individual y general. Este diseño puede ser apto para revelar ciertas características de las estructuras subjetiva y formal de las enunciaciones, los afectos puestos en juego, así como las representaciones, las intenciones y las motivaciones.

#### **Aplicación del doble set clasificatorio a un extracto de 2 minutos de chat**

Corresponde a una sesión de canal del chat [www.http/ Amistad/ IRC Hispano/](http://www.http/Amistad/IRCHispano/) grabada el día 21 -11.02 en el horario de 23.00 a 23.50 hs. (hora de Buenos Aires, Argentina)

Lunamaria: es la primera vez que entro en este chat  
E\* A2 ACLARATORIO

Lunamaria : no se como funciona  
E\* A2 ACLARATORIO

Carolina ha sido expulsado de Amistad por catiax (no quiero Bots en este canal. Quizás mas tarde volvamos a vernos.)



Cullemot: el que

E\* FU DESORIENTACION

Lunamaria: no veo a todos los usuarios que hay

E\* A2 INFORMACION SOBRE HECHO CONCRETO

Tumismo: estoy trabajando totalmente fumado y escuchando hip hop. Quieres saber lo q se siente? te lo cuento si me abres un privado

I

O2 DESCRIPCION ESTADO

FG INVITANTE

FG PROMETEDOR

Kuastard: a ver, la lista de usuarios tiene que estar a la derecha de tu pantalla.

E\* FG DEMOSTRATIVO

A2 ACLARATORIO

ST 10 3: escribe aquí

E\* A2 ACLARATORIO

Lunamaria: si

E\* A2 CONFIRMACION

Cullemot: porq me reviento granos y me como la pus

T A1 PROVOCATIVO -BURLON

FG ASQUEROSIDAD

Kuastard: la ves?

E\* FU PREGUNTA

Júpiter: joder que asco cullemot

E\* A1 IMPROPERIO

FG EXCLAMACION DESAGRADO

Lunamaria: 4 usuarios

E\* A2 INFORMACION SOBRE HECHO OBJETIVO

Cullemot: jajajajajaj

E\* FG EXCLAMACION DE ALEGRIA

Cullemot: si es la canción



- E\* A2 ACLARATORIO
- Júpiter: yo por lo menos lo uso de crema je jejeje  
A2 INFORMACION SOBRE HECHO CONCRETO
- E\* A2 HUMOR IRÓNICO
- Kuastard: comori?  
A2 ACLARATORIO
- E\* A2 HUMOR IRONICO
- Cullemot: jajajajajaj  
E\* FG EXCLAMACION DE ALEGRIA
- Gatita: hello  
\*E FG INVITANTE, SEDUCTOR
- Jupiter: nas  
I FU SALUDO DE APERTURA
- Kuastard: hola  
I FU SALUDO DE APERTURA
- Lunamaria: eso pone, 134 usuarios, pero no se ven los nicks  
E\* A2 INFORMACION HECHO CONCRETO  
A2 ACLARATORIO
- Cullemot: me disfrazo de cipot...si llega el carnaval  
X A1 BURLON
- Kuastard: no están debajo?  
E\* A2 RACIONAL
- Lunamaria: no  
E\* A2 NEGACION
- Lunamaria: debajo pone  
E\* A2 INFORMACION SOBRE HECHO  
CONCRETO
- Lunamaria: ignorar privado  
E\* A2 INFORMACION HECHO CONCRETO





Gatita: coMO atn  
E\*

A2 ACLARATORIO

Lunamaria: mas abajo pone  
E\*

A2 INFORMACION SOBRE HECHO  
CONCRETO

Lunamaria: areas  
E\*

A2 INFORMACION SOBRE HECHO  
CONCRETO

Kuastard: no no  
E\*

A2 NEGACION

Sellenne 26: alguien de torre del mar o Vélez (mandar privado)

I  
FU UBICACION ESPACIAL A LOCUTOR  
A1 IMPERATIVO

Júpiter: verás gatita  
\*E

FG PROMETEDOR

Júpiter: estoy en mi casa aburrido pasando las horas sin sentido que ya no  
se lo que hago ni lo que digo

X  
O2 DESCRIPCION ESTADO  
O2 DESCRIPCION ESTADO

### **Interpretación de la secuencia**

Aplicando la grilla correspondiente a las escenas que categorizan relatos, en este fragmento, puede observarse que las frases, en tanto actos de enunciación, van armando dos escenas en el devenir de la charla y a través de una trama intersubjetiva específica.

En la escena A, Cullemot propone algo ligado a lo asqueroso, a lo inverso del impacto estético. Cullemot introduce el desagrado estético y logra la respuesta de otro personaje, que corresponde al desagrado estético y no al carácter provocador. De modo que se va dando una evolución que se hace evidente al estudiar las secuencias. La escena B corresponde a una iniciación con respecto al “saber hacer” y al “saber participar” en el chat. La inicia Lunamaria e incluye sobretodo a Kuastard y a ST, aunque en un momento también llega a involucrar a Cullemot.

La primera escena corresponde básicamente al Lenguaje de Pulsión Anal Primario

(A1) con un componente Fállico Genital (FG). La segunda escena es predominantemente Anal Secundaria con un subcomponente Fállico Genital. Se observa que Cullemot va oscilando entre la conexión y la desconexión, y que al integrar el componente estético, se modifica la secuencia. Al sustraerse de lo sencillamente obsceno, encuentra la respuesta de Júpiter e inaugura una Isotopía. Esto evidencia que en los chats, también es posible estudiar las escenas desplegadas en los hechos, partiendo de las estructuras -frase entendidas como actos de enunciación. El sentido de las frases se deduce a partir del contexto en las que son proferidas. Porque es en función de las secuencias narrativas a la que pertenecen y por el contexto en el que están incluidas, (Cullemot por ejemplo, está imitando a un cantante).

En la primera secuencia, se evidencia la producción grupal de una escena que toma a la asquerosidad como eje narrativo. Simultáneamente la están saboteando a Lunamaría, ese personaje que pregunta acerca del manejo de los comandos en el chat y que intenta hacer de centro en la conversación, posición que ellos se proponen arruinar. Esto marca la importancia del trabajo con las secuencias narrativas. Porque a nivel de las enunciaciones concretas es posible detectar cómo los personajes a partir de sus intercambios, crean isotopías y arman escenas. La frase de Cullemot “me revienta los granos” inicia una isotopía, una secuencia en la que cada uno potencia lo que ha dicho el otro. “Yo por lo menos lo uso de crema” en lugar de comerse el pus, es una enunciación que contiene un atenuador semántico.

El tercer personaje da un paso más e introduce la marca de una crema: “Comorí?” “Comori”, desde el punto de vista discursivo es un acto de enunciación, es decir, tiene valor como frase (pedido de aclaración). Pero en un contexto más amplio, este pedido de aclaración tiene además un valor irónico. En tanto Lunamaría sigue describiendo lo que ve en la pantalla “Debajo pone ignorar privado. Eso pone 134 usuarios”.

El análisis de este fragmento de chat, pone en evidencia cómo al articular las frases en tanto actos de enunciación, es posible estudiar cómo se arman empíricamente diferentes escenas, que son propias de un relato. En los hechos está ocurriendo que las isotopías marcan el inicio de escenas que pueden ser estudiadas a partir de la categorización en el relato. Las frases intercambiadas vertiginosamente en los chats, permiten inferir las escenas en los hechos, a la manera de incidencias y permanencias discursivas fugaces e inestables. La introducción del enfoque centrado en la subjetividad como complemento del Interaccionista-etnometodológico, proporciona al análisis del discurso, un método preciso y sistemático para detectar y estudiar qué actos concretos realizan los hablantes a nivel de las frases, en la trayectoria empírica de la charla.

Como puede observarse, estos “actos del lenguaje” no son los mismos para todos los



locutores, pues varían en función de las siete categorías que el Método pone en evidencia. El acto discursivo inicial que efectúa cada participante de un chat, consiste en identificarse con el personaje que inventó, y que será, de ahí en más, su portavoz. Pero el nick puede contener además una “pluralidad de voces”, en el sentido que refiere Ducrot (1982). Cada participante es autor y director de una dramática que pone en juego con otros en un mismo escenario virtual. Se trata de una “puesta en escena” que se concreta en cada pantalla conectada al servidor. El escenario es cibernético y casi no reconoce límites en cuanto a su capacidad de expansión y su potencia para incorporar nuevos actores, que tienen la peculiar característica, como se ha visto en el ejemplo, de ser simultáneamente autores y espectadores de cuanto producen discursivamente

### **Análisis Descriptivo y Estructural de tres Nicknames del Canal de Chat Amistad del servidor Hispano**

Se analizarán las características discursivas de los nicknames Cullemot, ketty y Kuastard a lo largo de una sesión de 50 minutos.

#### **Cullemot**

Es el Nickname con mayor número de intervenciones en el chat (58 líneas). A nivel descriptivo, 32 frases son de Enlace Próximo (EP), 15 son Frases Inconexas (X), 5 Invocantes (I) y 7 Isotópicas (T).

El análisis descriptivo de Cullemot, indica que se trata de un actor discursivamente complejo. Presenta una elevada proporción de interactividad (32/58), que se refleja en el elevado número de Frases de Enlace E\*.

Llamativamente, profiere escasas Invocaciones y no necesita emitir regularmente señales de presencia o ausencia.

La intensidad de su participación supone una elevada continuidad de preferencias frásicas hecho que lo expone a que muchas de ellas resulten ignoradas por los demás participantes y permanezcan como Inconexas.

Sin embargo, llama la atención la marcada capacidad de este personaje para despertar adhesiones en los demás, a pesar del elevado número de frases inconexas. En efecto, atesora 7 Frases Isotópicas (T), es decir, intervenciones que han encontrado resonancia en más de dos miembros co presentes (se contabilizan hasta 5 nicks que se adhieren a sus iniciativas espontáneas).

Desde el punto de vista Estructural, Cullemot, se muestra burlón y provocativo en 12 ocasiones. Exclama alegría (4), aclara (4), intenta identificar a su alocutor ocasional en 3 oportunidades. Se muestra crítico (2) y se declara festivo (2). Finalmente,



en una ocasión por categoría, se muestra desorientado, exclama admiración, reprocha, profiere una ironía, se torna compasivo, acompaña el discurso ajeno, se queja por dolor corporal, expresa monotonía, relata un hecho objetivo y se muestra festivo. En 12 oportunidades se dedica a citar canciones, inaugurando en varias ocasiones, isotopías diferenciadas dentro del continuo discursivo.

### **Kuastard**

Con 36 intervenciones es el segundo personaje más activo del chat, pero no presenta la complejidad discursiva del anterior.

A nivel descriptivo profiere 25 frases E\*, hecho que lo acerca a Cullemot e cuanto a su presencia interactiva.

Sin embargo, genera sólo dos Frases Isotópicas (T).

Tampoco necesita apelar a un número elevado de Invocaciones (I) (emite sólo 4) y en 5 oportunidades sus frases permanecen Inconexas del resto del chat.

A nivel estructural lo más destacado es que Kuastard se muestra provocativo en 7 ocasiones, irónico en 4, racional (2), efectúa afirmaciones acerca de la localización espacial de su alocutor (4), aclara (2), pregunta (2) y confirma la opinión ajena (2).

### **Pajarillo**

Este nickname contrasta con los dos anteriores. Sólo efectúa 6 intervenciones, las que desde el nivel descriptivo, corresponden a 2 Frases Invocantes y 4 Inconexas.

A pesar que se lo propone, no logra insertarse en el flujo del chat. Sus intervenciones no encuentran resonancia alguna en los demás participantes.

Sus 4 intervenciones permanecen desconectadas y a pesar de sus dos invocaciones, ningún otro participante parece prestarle atención.

A nivel estructural, Pajarillo intenta aclarar acerca de qué se trata la conversación en curso en 4 ocasiones. Aclaraciones que nadie parece tomar e consideración. Efectúa un saludo de apertura, intentando establecer contacto e identificar a un alocutor, sin hallar respuesta.

### **Conclusiones**

Castells (1997) señala que la disolución del espacio tradicional y de las referencias geográficas a favor de otro de características virtuales, en el cual se privilegia el instante de la conexión y no el lugar empírico en el que la misma tiene lugar, supone también disolución del cuerpo, es decir, de la materialidad del sentido y de la vivencia.



La presente investigación ha aportado material empírico que apoya un firme desacuerdo con esta postura, ya que la experiencia del propio cuerpo y de sus representantes psíquicos, (los lenguajes de pulsión), continúan siendo una referencia insoslayable para abordar los complejos procesos subjetivos e interindividuales que se despliegan en las comunicaciones mediadas por computadora.

Las vivencias del espacio y del tiempo no son el resultado directo de la tecnología, pues exigen un complejo trabajo de modelado psíquico e intersubjetivo, en donde los patrones pulsionales y afectivos, tal como se ha puesto en evidencia en este trabajo, poseen un lugar relevante.

El modelo de los lenguajes de pulsión ha permitido organizar con consistencia y significatividad las frases incluidas en el fragmento de conversación investigado.

Al aplicar dos instrumentos del método ADL, (los correspondientes a frases y a secuencias del relato), sobre un continuo discursivo en apariencia carente de coherencia semántica, se obtuvieron una serie de isotopías, que pusieron en evidencia la existencia de escenas intersubjetivas armadas empíricamente por los sujetos sobre la compleja trama de sus enunciaciones escritas. De modo que la aplicación de estos dos sectores del método puso en evidencia la formación de un conjunto de micro estructuras semánticas que fueron abordadas como manifestaciones de lenguajes de pulsión.

Se observó que los sujetos discursivos estudiados imprimieron a sus actos de enunciación una característica específica que pudo ser analizada en términos del repertorio específico de lenguajes de pulsión, deducido a partir de las diferentes manifestaciones discursivas.

De este modo, a nivel de los actos del habla, se detectaron sujetos con una marcada tendencia a la dramatización (lenguaje de pulsión FG) y otros cuyas frases se centraron en argumentaciones de tipo lógico concreto (lenguaje de pulsión A2).

Pudo advertirse que en el curso de sus intercambios discursivos, los diferentes interlocutores generaron secuencias narrativas en las que ocuparon determinadas posiciones subjetivas.

Tanto las frases como las secuencias narrativas fueron categorizadas en función de los respectivos instrumentos del método ADL. Se hallaron correspondencias significativas entre dos secuencias narrativas que los sujetos armaron empíricamente en el fragmento de conversación y los conjuntos de escenas que el método asigna como correspondientes a los lenguajes de pulsión Anal primario (escena de la provocación) y Anal Secundario (escena del saber).

La investigación ha puesto en evidencia que a partir de los intercambios de frases, los sujetos estructuraron dos isotopías (coherencias lógico –semánticas).

En estos casos las frases no sólo se conectaron linealmente unas con otras, sino que un grupo de ellas se enlazó de manera más global, a partir de un contenido común al que cada sujeto contribuyó a partir de un repertorio de lenguajes de pulsión dominante.

Cabe consignar que en la investigación empírica, las escenas intersubjetivas han surgido a partir de una secuencia de frases, (variable en cuanto a su extensión), y no de una intervención ni de una frase única. En las dos escenas detectadas han participado entre dos y cinco sujetos discursivos. De modo que el material empírico apoya la hipótesis de la constitución intersubjetiva de ciertos procesos psíquicos.

Se ha puesto en evidencia que el repertorio de lenguajes de pulsión predominante en un sujeto (que el método ADL detecta a partir de sus manifestaciones lingüísticas), se expresa tanto en el contenido como en la forma de sus argumentaciones, en su estilo discursivo y en las operaciones retóricas que pone en juego al comunicarse con los demás.

Determinadas características lógicas, semánticas, sintácticas y pragmáticas de la interacción conversacional, pudieron ser descriptas y explicadas dentro del marco categorial de las erogeneidades y los lenguajes de pulsión (Maldavsky, 1999, 2000, 2001).

Por último, se analizaron con detalle las frases correspondientes a tres sujetos participantes de la conversación de chat, quienes fueron seleccionados en términos de la frecuencia de sus intervenciones.

Sus enunciados pudieron ser estudiados en función del predominio de una combinatoria específica de lenguajes de pulsión.

### **Bibliografía**

Austin, J. L. (1982) *Cómo hacer cosas con palabras*. Barcelona, Paidós.

Castells, M. (1997) *La Era de la Información*. Madrid, Alianza.

Castro, C. (1999) *Ciberincontros o chat da Internet como espacio virtual de convívio social*. Recuperado de <http://www.aguaforte.com/antropología/ccastro5.html>

Ducrot, O. (1982) *Decir y no Decir*. Barcelona, Anagrama.

Edwards, D. (1997) *Discourse and Cognition*. London, Sage.



- Freud, S. (1905) “El Chiste y su Relación con lo Inconsciente”, en (1905) *Obras Completas, T.VIII*. Buenos Aires, Amorrortu.
- Freud, S. (1913) “La predisposición a la Neurosis Obsesiva”, en (1979) *Obras Completas, T. XII.*. Buenos Aires, Amorrortu.
- Freud, S. (1915) “Pulsiones y Destinos de pulsión”, en (1978) *Obras Completas, T. XIV*. Buenos Aires, Amorrortu.
- Freud, S. (1921) “Psicología de las Masas y Análisis del Yo”, en (1976) *Obras Completas, T.XVIII*. Buenos Aires, Amorrortu.
- Freud, S. (1925) “La Negación”, en (1979) *Obras Completas T. XIX*. Buenos Aires, Amorrortu.
- Garfinkel, H. (1967) *Studies in ethnomethodology*. New Jersey, Prentice Hall.
- Greimas, A. J. (1983) *La Semiótica del Texto*. Barcelona, Paidós.
- Heritage, J. (1984) *Garfinkel and ethnomethodology*. Boston, Cambridge.
- Jones, Q. (1997) Virtual communities, virtual settlements & cyberarchaeology: A theoretical outline.  
*Journal of Computer-Mediated Communication*. Recuperado de <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue3/jones.html>
- Levy, P. (1996) *¿Qué es lo Virtual ?*. Buenos Aires, Paidós.
- Liberman D. (1970) *Lingüística, interacción comunicativa y proceso psicoanalítico*. Buenos Aires, Galerna Nueva Visión.
- Liu, G. (1999) “Virtual Community Presence in Internet Relay Chatting”, *Journal of Computer Mediated Communication* . Vol. 5 (1)
- Maldavsky, D. (1999) *Lenguajes del erotismo*. Buenos Aires, Nueva Visión.
- Maldavsky, D. (2000) *Lenguajes, Pulsiones, Defensas*. Buenos Aires, Nueva Visión.
- Maldavsky, D. (2001). *Investigaciones en procesos psicoanalíticos*. Buenos Aires, Nueva Visión.



Mayans, J. (2001). Género y Chat. Ensayo Antropológico sobre Sociedades Ciber Textuales. *Textos de la Cibersociedad*. (Versión electrónica) Recuperado de: <http://cibersociedad.rediris.es/textos>

Rafaeli, S. & Sudweeks, F. (1997) Networked interactivity. *Jornal of Computer - Mediated Communication*, 2 (4) .Recuperado de <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/rafaeli.sudweeks.html>.

Romano, E. (1988) *La computadora en el tratamiento de los problemas de aprendizaje*. Buenos Aires, Nueva Visión.

Romano, E. (2000) *La Cultura Digital*. Buenos Aires, Lugar.

Sacks, H. (1992) *Lectures on Conversation*. Oxford, Blackwell.

*Primera versión: 28 de octubre de 2004*

*Aprobado: 9 de marzo de 2005*