

Open Access

Rosa Martín Gascueña*

La conversación *guasap**WhatsApp* conversation

DOI 10.1515/soprag-2015-0010

Resumen: Esta investigación sobre la aplicación para teléfonos móviles inteligentes *WhatsApp* se enfoca desde los presupuestos del análisis de la conversación coloquial (Briz y Grupo Val.Es.Co, 2000). Se propone una configuración estructural de estas conversaciones basada en secuencias de apertura, continuidad y cierre. Nuestro objetivo es describir las estrategias comunicativas y discursivas empleadas en este canal de comunicación tan cotidiano, y comprobar, por un lado, cómo los elementos no exclusivamente lingüísticos funcionan como anclajes semánticos que sirven para cohesionar y referenciar la información inferida de cada acto de habla y, por otro, cómo se utilizan estos elementos en la negociación de las relaciones sociales y guían la interacción. Así pues, la funcionalidad de los emoticonos es múltiple; a veces pueden sustituir a unidades léxicas y, en ocasiones, vehiculan la interpretación de la emoción del enunciador. Además, otras veces recapitulan la intención del enunciador y también pueden ser elementos de (des) cortesía (según al grado de confianza que mantengan los interlocutores). Por otra parte, su uso está relacionado con variables diatópicas, diastráticas y diafásicas. Para esta investigación hemos analizado cien conversaciones de once grupos integrados por un número variable de tres a doce individuos por grupo, con edades comprendidas entre los doce y los sesenta años.

Palabras clave: Conversación, Interacción, Secuencia, *WhatsApp* (*Guasap*), Discurso Multimodal Icónico-discursivo

Abstract: This research on *WhatsApp* communication is based on Briz and Val.Es.Co.'s (2000) analytical approach to colloquial conversation. A sequentially based structural configuration of *WhatsApp* conversations is proposed: sequences of opening, closing and continuity. The target is to describe discursive strategies in this daily communication channel with two purposes. On the one hand, to

*Corresponding author: Rosa Martín Gascueña, Universidad Complutense de Madrid, Universidad Carlos III de Madrid, E-Mail: rosamartingascuena@filol.ucm.es



© 2016, Rosa Martín Gascueña, published by de Gruyter

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 3.0 License.

check the function of no linguistic elements as semantic anchors which unite and refer the inferred information in speech acts. On the other hand, to observe the use of these elements in the management of social relationships and the way they guide interaction. Thus, the functionality of emoticons is multiple: they can replace lexical units but they can also convey the interpretation of the enunciator's emotion and summarize his / her intention. In addition of this, emoticons can also be elements of (im) politeness – depending on the degree of familiarity between the interlocutors. On the other hand, the use of emoticons is associated with diatopic, diastratic and diaphasic variation. This study analyzes one hundred conversations belonging to eleven groups. Each group is integrated by a variable number of people – between three to twelve persons per group- aged between twelve and sixty.

Keywords: Conversation, Interaction, Sequence, *WhatsApp*, Multimodal Iconic-Discursive Discourse

1 Planteamiento

WhatsApp es una aplicación de mensajería instantánea y llamadas telefónicas para teléfonos móviles inteligentes (*Smartphones*). Esta aplicación permite utilizar recursos multimedia, crear un clima de interacción idiosincrásica gracias a su particular sincronía y a la combinación de elementos lingüísticos y no lingüísticos, y construir un espacio multimodal de comunicación que contextualiza la interpretación del discurso conversacional. Este software, creado en 2009 por Jan Koum y Brian Acton, ex trabajadores de *Yahoo*, es de manejo sencillo e intuitivo, lo que ha hecho que se haya popularizado entre toda la población mundial sin límite de edad, pues no se requiere ser un usuario experimentado en otros cibergéneros conversacionales para utilizarlo; de hecho, en abril de 2015 contaba con 800 millones de usuarios en todo el mundo. Además, se trata de una aplicación que en cada actualización introducen mejoras: a principios del 2015 se incorporaron las llamadas de teléfono, y en el verano de ese mismo año se incluyeron también iconos de diferentes colores para representar las distintas razas. Si bien existen otras aplicaciones con características similares como *Line*, *Telegran*, *Wechat*, *Hangouts*, *Viber*, *Skype* y *ChatOn*, estas no están tan extendidas.

Los antecedentes de este tipo de conversación están en la comunicación mediada por ordenador (CMO), entendida como un conjunto de modalidades de interacción surgidas de la aplicación de las nuevas tecnologías a la comunicación pública e interpersonal (Mancera y Pano, 2013), donde la pantalla es el canal de emisión y recepción y el teclado el de medio de producción. Son

considerados géneros ciberconversacionales: el correo electrónico, la mensajería instantánea también para teléfonos móviles, los SMS (*Short Message Service*), IRC (*Internet Relay Chat*), chat, foros, redes sociales como *Facebook*, *LinkedIn* o *Twitter*, entre otros (López Alonso, 2014). Un elemento común a todos estos softwares es el perfil del usuario, que en algunos casos coincide con la identidad real de este, y en otros corresponde a un apodo o *nickname* para construirse una imagen en la red (Yus, 2010). Otro factor es la funcionalidad de las aplicaciones, que permite la creación del hipertexto, el cual está caracterizado por la “digitalidad, interactividad, conectividad, multimedialidad, estructura en red, multisequencialidad y extensibilidad” (López Alonso, 2014, pp.178–183). Además, la rapidez en la recepción, elaboración y emisión de los mensajes favorecen la interacción y la intertextualidad en todos estos géneros digitales, lo que implica cambios en su tipología (Calero, 2014). Por otro lado, la CMO utiliza elementos icónicos e imágenes junto con alteraciones ortográficas de lengua, difuminando las fronteras entre la oralidad y la escritura. Factores como la inmediatez o demora en la interacción, la (des)confianza entre los interlocutores, la temática abordada y el carácter privado o público de la comunicación son los argumentos empleados para la reflexión sobre la modalidad de la lengua en este género discursivo.

En *WhatsApp* se integran la mayoría de las funcionalidades de los programas anteriores y se destaca la interoperabilidad con *Twitter*, *Facebook*, *Instagram*, *YouTube*, correo electrónico o chats. De esta forma se consigue crear un nuevo modelo de comunicación conversacional en el móvil, al que denominamos *conversación guasap*, un tipo de conversación 3.0, caracterizada por un discurso escrito oralizado y con alto contenido semiótico y polifónico, como veremos en este estudio.¹

Las investigaciones sobre este nuevo entorno de comunicación digital se han centrado en tres puntos básicamente: la modalidad de la lengua empleada, el uso de elementos icónicos y gráficos para explicitar las características paralingüísticas de la comunicación, y la delimitación de la tipología conversacional. Calero (2014) indica que en *WhatsApp* se da una *escritura oralizada* con emoticonos, y propone una clasificación de los mismos destacando el valor funcional

1 Justificamos la ortografía *guasap* por la adaptación de la grafía a la pronunciación española de *WhatsApp*, aunque no esté aceptada por la RAE. Esta palabra, en la lengua común, funciona como un sustantivo o un adjetivo produciéndose un proceso metonímico por el que el nombre de la aplicación pasa a denominar un tipo de mensaje prototípico (*Te mando un guasap*). También designa un canal a través del cual se realiza una actividad discursiva cotidiana (*Hablamos por guasap*), de ahí que el término haya pasado a identificar un tipo de conversación cotidiana (*Una conversación guasap*), lo cual constituye nuestra propuesta.

de algunos de ellos. En cuanto al género *WhatsApp*, esta misma autora afirma que es “un sistema de conversación cuyo estatus consideramos a medio camino entre el chat y el SMS” (Calero, 2014, p. 90) y analiza los elementos de este discurso desde la noción de *superestructura* (*macro* y *micro*) de Van Dijk (1997). Alcántara (2014) indica que no sería adecuado hablar de una comunicación oral escrita ni de una escritura oralizada, sino de una comunicación con características propias distintivas, no comparable con ningún otro género. Este autor establece la *conversación* y la *relación* como unidades discursivas dentro de la aplicación *WhatsApp*. Así, *conversación* es cada una de las interacciones cuyo inicio se marca por los saludos y *relación*, el vínculo de comunicación establecido por unas personas en una aplicación informática concreta de manera que puedan comunicarse dentro de las redes sociales. Por su parte, Vázquez-Cano, Mengual-Andrés y Roig-Vila (2015) realizan un análisis lexicométrico del discurso *WhatsApp*, al que consideran *escritura digital* basándose en los principios de *ubicuidad*, *portabilidad* y *gratuidad*, y computan el uso entre estudiantes de secundaria de elementos lingüísticos y paralingüísticos como emoticonos, iconos, *strikes* y videos.

Por nuestra parte, pensamos que estamos ante una nueva modalidad de escritura oralizada-iconizada, propia de este entorno multicanal. Queremos demostrar que los emoticonos,² cuyo uso estaría relacionado con variables diatópicas, diastráticas y diafásicas, son piezas icónico-discursivas integradas en el discursar conversacional con funcionalidad múltiple, siendo primordiales para la construcción del significado y para la negociación de las relaciones personales que se dan en el diálogo. Además, proponemos una configuración conversacional del discurso a través de *WhatsApp* basado en unidades temáticas formadas por secuencias de apertura, continuidad y cierre.

Nuestro estudio cualitativo está basado en cien conversaciones de once grupos integrados por un número variable de tres a doce individuos por grupo, con edades comprendidas entre los doce y los sesenta años, a fin de analizar las estrategias discursivas empleadas en la interacción conversacional. Nuestro interés está en ver cómo los elementos multimedia -videos, grabaciones, fotos, iconos- y los mensajes lingüísticos, redactados con uso flexible de la ortografía y la gramática, son integrados en los turnos de las intervenciones y se combinan para construir un discurso.

En los siguientes apartados presentamos los antecedentes de la aplicación *WhatsApp* y las características funcionales de esta aplicación, incluida la presentación de la modalidad y el valor funcional de los emoticonos. Seguidamente

2 *Emoji*, iconos gráficos de la aplicación *WhatsApp*.

estudiamos las características de la *conversación guasap*, como una conversación coloquial y analizamos la configuración estructural de este tipo de conversación, mediante las secuencias de apertura, continuidad y cierre, así como los elementos empleados en los turnos de palabra (verbales, no verbales y combinados). Para ello nos centramos en los recursos audiovisuales (imágenes, videos y audios), citas y, en especial, los iconos, es decir, emoticonos y símbolos a los que consideramos partículas icónico-discursivas. Finalizaremos el trabajo presentando algunas conclusiones.

2 Características funcionales de la comunicación en Internet

2.1 Características de las aplicaciones anteriores a WhatsApp

En este apartado presentamos una breve exposición de las funcionalidades más destacadas de algunas aplicaciones anteriores a *WhatsApp*: correo electrónico, *Messenger*, Chat, Foros, Blog, SMS y redes sociales: *Facebook* y *Twitter*, entre otras. Las características que tenemos en cuenta son el tiempo, es decir, la acronía en la interacción, el espacio de libre extensión, la distorsión ortográfica y tipográfica, el uso de imágenes e iconos (los emoticonos), el carácter privado o público de la comunicación, su carácter individual o de grupo y la predisposición al empleo de registro formal o informal.

El correo electrónico es uno de los géneros más antiguos en la red. Se caracteriza más que los otros géneros por un formato epistolar, con un protocolo de saludos y despedidas; la comunicación es asíncrona, el registro empleado depende del grado de confianza entre los usuarios, suele respetar las normas ortográficas y puede utilizar emoticonos; es una comunicación privada de uno a uno (o de uno a muchos), los correos se almacenan y permiten adjuntar todo tipo de archivos o enlaces a otras páginas (López Alonso, 2014). Actualmente se puede introducir una foto de perfil en las cuentas de correo.

La conversación chat es pública y los interlocutores no se suelen conocer, aunque todos ellos tienen un apodo que los identifica. El discurso no es planificado, la escritura es inmediata (se escribe sobre la marcha), lo que prima es la rapidez en la interacción porque las conversaciones se borran. Según se va avanzando se sabe cuándo está escribiendo el otro, en los mensajes se intenta imitar la lengua oral de la conversación coloquial informal, con alteración de la puntuación, alargamientos y deformaciones tipográficas combinadas con

emoticonos. Se trata, en suma, de una conversación escrita gráfica (Sanmartín, 2007).

En el *Messenger* cada usuario se define por un apodo y se da una comunicación entre personas conocidas. La comunicación puede ser sincrónica, aunque también permite recibir mensajes sin estar conectado. La escritura tiene muchos rasgos de oralidad: repeticiones, apócope, epéntesis y otras imitaciones del habla, uso de emoticonos (algunos de ellos gráficos), puntuación libre, elisiones y errores de ortografía. Es un registro informal cercano a la conversación presencial y permite adjuntar todo tipo de archivos y enlaces.

Los SMS son mensajes telefónicos dirigidos a personas concretas. Son mensajes privados, la comunicación puede ser sincrónica o asincrónica y lo más característico era la economía y reducción de caracteres y el acortamiento de las palabras, ya que en su momento estaban condicionados por el coste en la extensión de los mensajes (aunque eso actualmente ya no es así).

Los foros son canales de comunicación públicos en los que los individuos definen su identidad antes de poder intervenir y discutir sobre temas propuestos. Son asíncronos, pueden incluir elementos multimedia y tienden a la corrección formal.

Los blogs son comunicaciones individuales en las que el autor construye su identidad en la red mediante sus disertaciones u opiniones sobre asuntos determinados que muestra en público y donde otros internautas pueden escribir un comentario. Son discursos en los que se permite la multimodalidad (Yus, 2007).

En cuanto a las redes sociales virtuales como *Facebook*, *Twitter* o *LinkedIn*, entre otras, todas ellas requieren darse de alta mediante un perfil, que puede incluir una imagen, con un nombre o seudónimo para conversar. En la aplicación *Facebook* las intervenciones se escriben en el muro del usuario, sin límite de espacio, y allí se comentan asuntos de interés en donde pueden interactuar los demás usuarios; sin embargo en *Twitter* el espacio está limitado a 140 caracteres. Estas redes virtuales surgen con la Web 2.0 o Web social “centradas en la interoperabilidad entre plataformas, el diseño entorno al usuario y la colaboración e intercambio de todo tipo de datos” (Mancera y Pano, 2013, p. 24–25). Los mensajes se gestionan en el perfil, donde se permite todo tipo de elementos multimedia; los discursos que surgen son denominados *emergentes* (Herring, 2013); se construyen de forma colectiva con las aportaciones de todos los interlocutores, y se caracterizan por la importancia de los videos, imágenes e iconos en la comunicación, ya que los sistemas semióticos no verbales predominan con respecto al verbal. El carácter conversacional de estos discursos se describe como “hilos de escritura”, son conversaciones ácronas entre varios usuarios y multifuentes, pues por ejemplo pueden comenzar en *Facebook*, seguir en *Twitter* y continuar por email (Mancera y Pano, 2013).

En la tabla 1 se muestra un cuadro comparativo con algunas de las características que condicionan la elaboración de los mensajes. Los valores binarios identifican el signo + con la afirmación y – con el valor negativo; *corto* indica que no se suelen extender los mensajes, *registro* indica formalidad (For) o informalidad, (Infor); en cuanto al carácter de la comunicación, se consideran las categorías: privada (Priv) o pública (Publi), así como grupo (Gru) o individual (Ind).

Tabla 1: Características de aplicaciones en la comunicación mediada por ordenador, CMO.

	Correo	Messenger	Chat	SMS	Foros	Blog	Facebook	Twitter	WhatsApp
Acronía	+	+	No	+	+	+	+	+	+
Espacio ilimitado	+	+	+ Corto	+ Corto	+	+	+	-	+
Libertad ortográfica y tipográfica	- Registro	+	+	+	-	-	-	+	+
Elementos gráficos	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elementos multimedia	+	-	-	-		+	+	+	+
Privada / Pública	Priv	Priv	Publi	Priv	Publi	Publi	Publi	Public	Priv
Individual / Grupo	Indiv o Gru	Indl o Gru	Gru	Indiv	Gru	Indiv	Indiv	Indiv	Gru
Registro Formal / Informal.	For	Infor	Infor	Infor	For / Infor	Form / Infor	Infor	Infor	Infor

2.2 Funcionalidades de la aplicación WhatsApp

En este canal móvil de comunicación, se permite hablar en privado, en un grupo o con una única persona, y mantener varias conversaciones al mismo tiempo. Además, desde aquí se puede acceder a otros dispositivos, a otras plataformas de búsqueda, a redes sociales, etc. Los usuarios pueden personificar su avatar con una foto personal, una imagen, un dibujo o dejar el perfil por defecto, además de indicar su estado de ánimo o situación (por ejemplo, “Estoy en el gimnasio”, “Poca batería” o “Disponible”), mediante información verbal, icónica o

icónico-verbal. De este modo se configura el perfil social del individuo mostrado a sus contactos. También se permite crear grupos a los que se identifica de la misma forma, mediante perfil y estado. La imagen social que se muestra en este contexto es un referente a la identidad social, es decir, las personas construyen un yo personal y un yo social como miembros de grupos. La interacción y la percepción intra e intergrupala dependen de estas identidades compartidas socialmente por las personas que se consideran miembros de un grupo (Goffman, 1959, 1981; Van Dijk, 2012).

En este espacio virtual, los usuarios saben de la actividad de los interlocutores: si están en línea o escribiendo, si leyeron el mensaje enviado, o cuándo fue la última conexión que tuvieron. Esta información favorece la interacción e impulsa el dinamismo estructural propio del ritual conversacional. Los interlocutores saben si su intervención ha provocado un acto reactivo instantáneo o no; los turnos de palabra se gestionan libremente, ya que las intervenciones se almacenan y en cualquier momento se pueden interrumpir o retomar con la misma secuencia temática, o bien se puede promover un cambio con un tema nuevo, todo lo cual se explica con detalle en el apartado metodológico.

La aplicación *WhatsApp* permite una configuración conversacional multicanal; en la última actualización se incluyen también llamadas telefónicas, ofreciendo así, otra opción discursiva interactiva sincrónica con registro oral, que permite utilizar simultáneamente en cada intervención elementos audiovisuales, enlaces a páginas web, o tuits, lo cual incrementa las posibilidades contextuales de los enunciados, en un entorno multidimensional próximo a la realidad presencial. El canal de transmisión es visual, el lenguaje verbal empleado en las intervenciones está a caballo entre lo oral y lo escrito, es una *escritura oralizada*, porque está concebida para la lectura, y cuanto más apresurada sea la interacción y más informal sea el registro, más rasgos de oralidad presenta la lengua escrita. La expresividad de la lengua hablada, con sus variedades diafásicas; sus cambios de pronunciación, tono y ritmo en los enunciados se intentan transcribir mediante la adaptación gráfica: alterando la ortografía con el uso libre de los signos de exclamación, interrogación, puntuación, etc, además de la opción de apoyarse en elementos icónicos para emular los rasgos proxémicos, kinésicos y prosódicos que caracterizan las intervenciones de los hablantes en la conversación. Asimismo, todas estas opciones de intertextualidad e interacción multimodal que proporciona este espacio de comunicación permiten recrear contextos espacio-temporales interactivos (Van Dijk, 2012), en un entorno multidimensional, con la idiosincrasia propia del ciberespacio (López Alonso, 2014), incrementando así las dimensiones socio-discursivas y lingüístico-textuales, de tal forma que en la actualidad, algunas empresas ofrecen la posibilidad de crear libros con las conversaciones *guasap*.

3 Marco teórico

3.1 Modalidad oral / escrita

La oralidad que impera en la CMO ha llevado a planteamientos diferentes sobre la dicotomía entre la lengua oral, transmitida por el canal fónico mediante los sonidos, y la lengua escrita percibida a través del canal visual con las letras y los signos gráficos. Algunos autores defienden la compatibilidad de las dos modalidades, aunque mantienen la distinción y destacan que es importante cómo se concibe el enunciado, es decir, si es para producción oral o escrita (Vigara, 2007).³ Yus (2001, 2007) ha destacado la naturaleza híbrida de esta modalidad y la ha denominado *lengua escrita oralizada*. Sanmartín (2007, p. 85), en su estudio sobre el chat, dice que la modalidad es “continuo con dos extremos: la planificación sobre la marcha de la lengua hablada y la elaboración propia del escritor que *recrea* los rasgos propios de la oralidad con el objetivo de dotar de verosimilitud el diálogo”. La concepción de continuidad entre la lengua oral y la escrita, según el modelo de Koch y Oesterreicher (1990) defendida por López Serena (2007) en su trabajo sobre variación lingüística y por Briz (2010) en su estudio sobre registro y variación situacional. Mancera y Pano (2013), en su libro *El español coloquial en las redes sociales*, también apoyan la posibilidad de esta distinción gradual entre la oralidad y escritura, modulada por los factores de inmediatez y distancia comunicativa que se asocian a los registros de formalidad / informalidad o coloquialidad (Briz, 1998, 2010; Mancera y Pano, 2013) y se tipifica como lengua *hablada escrita*.

La eficacia de las tecnologías ha conseguido una posibilidad de reacción comunicativa casi instantánea donde la interacción está cercana al tiempo real. Esta inmediatez y el carácter dialógico de los mensajes conlleva que las estrategias de comunicación echen mano de toda la capacidad expresiva del lenguaje verbal y no verbal (Ong, 1997; Sanmartín, 2007; Vigara, 2007; Calero, 2014; Bañón, 2010; Vázquez, Mengual y Roig, 2015) como variaciones gráficas, iconos, símbolos, emoticonos e imágenes (Herring, 2013, Yus 2014) que apoyen la intención del sujeto de la enunciación para que el destinatario interprete el mensaje. Esto desemboca en un “cuarto medio de comunicación” (Galán, 2002, p.116) donde se integra lo oral, lo escrito y la imagen incluyendo iconos, símbolos y emoticonos. Estamos ante un nuevo discurso diseñado para ser visto en la pantalla, con conversaciones gráficas (Sanmartín, 2007) donde la linealidad de los enunciados escritos, en muchos casos con disgrafía, se puede alterar con la integración de elementos icónicos, emoticonos o imágenes para facilitar la interpretación del

³ Ver la distinción entre géneros orales escritos y escritos oralizados, por ejemplo en Vigara (2007).

sentido por aproximación (Vigara, 1996, 2007; Briz, 1998), como en las conversaciones orales presenciales (COP) informales. En consecuencia, las posibilidades comunicativas y de interacción social de las aplicaciones de Internet dan lugar a los llamados *discursos emergentes* (Herring, 2013; Mancera y Pano, 2013) caracterizados por el dominio de la imagen sobre el lenguaje verbal. Alcántara (2014, p. 240), como ya señalamos, indica que el caso de WhatsApp es una modalidad diferente y “no sería adecuado hablar de una comunicación oral escrita ni de una escritura oralizada, sino de una comunicación con características propias distintas incluso a la hora de compararla con otras tecnologías”. Vázquez, Mengual y Roig (2015) lo catalogan como una nueva modalidad, la *escritura digital*, con características ortotipográficas y audiovisuales condicionadas por la pantalla.

Estamos, en suma, ante un discurso escrito oralizado iconizado con una peculiar sintaxis basada en la relevancia semántica y la focalización de los intereses intencionales del enunciador donde los elementos no verbales adquieren una gran importancia.

3.2 Los iconos: emoticonos y símbolos

En 1982 nace el primer emoticón, secuencia de caracteres basados en el código ASCII que recrea una cara sonriente :-) para solucionar los problemas de interpretación en los mensajes de las discusiones *online* entre profesores y alumnos. Fue creado por el profesor de computación Scott Fahlman en EEUU. Desde entonces se han multiplicado y aparecen en los mensajes emitidos a través de chat, correos, SMS, *Messenger*, blogs, etc., y también con la aplicación *WhatsApp*. En muchos teléfonos móviles el propio teclado tiene la opción de utilizar estos caracteres, aunque en este caso han sido desbancados por los iconos de imagen, *emoji*. El japonés Shigetaka Kuritaredor fue el creador de los emoticonos para esta aplicación.

El empleo de estos elementos gráficos -iconos,⁴ símbolos y emoticonos- requiere una reflexión y una elección para conceptualizar la intención. Su objetivo es suplir la ausencia de elementos prosódicos, paralingüísticos, quinésicos y proxémicos propios de la conversación oral y su uso está condicionado por el grado de informalidad. Se han propuesto diferentes taxonomías para estos elementos. Calero (2014) propone una tipología de las funciones expresivas que realizan los emoticonos. Yus (2014) presenta un estudio sobre las diferentes clasificaciones que se han realizado y propone una clasificación de las funciones pragmáticas que desempeñan estos elementos en la comunicación, aunque cabe destacar que ambos

⁴ En nuestro estudio vamos a referirnos a iconos como el hiperónimo que engloba a símbolos y emoticonos de imagen emoji.

se han centrado fundamentalmente en emoticonos de código ASII. En el trabajo de Herring (2012) se estudia la fuerza elocutiva que tienen los emoticonos dentro del contexto de la comunicación y cómo se interpretan en el contexto conversacional.

Los iconos tienen un valor sociocultural convencional. Se recurre a signos arraigados en nuestra cultura como la bailarina de flamenco y de gran expresividad como el grito de Edvard Munch; por este motivo en la última actualización de *WhatsApp* aparecen iconos de diferentes razas. El uso de estos elementos está sometido a restricciones culturales y sociales; dentro del discurso son elementos negociadores en la interacción social (Gumperz, 1982) por su carácter expresivo, lúdico e interactivo, ya que “el símbolo posee un aspecto diagramático, es decir, la capacidad para transmitir relaciones con más rapidez y eficacia que una cadena de palabras” (Gombrich, 1982 citado en Calero, 2014, p. 99). Por tanto, son elementos fundamentales para la interpretación del mensaje.

La naturaleza semiótica del icono le otorga un valor discursivo semántico-pragmático que contribuye al procesamiento de la información, vehicula las inferencias y colabora con la interpretación de los enunciados. Los iconos se integran en los enunciados como piezas “gramaticales”⁵ fundamentales para el procesamiento gestáltico del significado; sin embargo no hay que olvidar que en muchos casos son refuerzo de la palabra.

3.3 *La conversación*

La comunicación que se realiza a través de la aplicación *WhatsApp* la categorizamos como una modalidad del género conversacional por su estructura prototípica, su carácter dialógico y sus características interactivas reconocidas por los hablantes. La conversación es un género primario, instintivo, de comunicación interpersonal y social que refleja situaciones de la vida cotidiana (Gumperz, 1982; Sack, Schegloff y Jefferson, 1974; Briz y Grupo Val.Es.Co, 2000; Tusón, 1997). Nuestro estudio analiza las características de la conversación espontánea propuesta por Sack, Schegloff, Jefferson (1974) y también la de Briz y el Grupo Val.Es.Co (2000) para la conversación coloquial. Además utilizaremos las unidades propuestas por estos últimos para nuestro análisis conversacional compuesto por las *intervenciones* de los interlocutores en *turnos de palabra*, integrados por *actos de habla* o *enunciados*, los cuales construyen *intercambios* o *secuencias*

⁵ El significado de los iconos debe estar relacionado con el mensaje porque “si la naturaleza semiótica del icono (simultánea) es muy distinta a la del enunciado escrito (secuencial) cualquier intento por “gramaticalizar” la estructura de la imagen para convertirla en sustituto del lenguaje escrito está condenada al fracaso” (Galán, 2011, p. 18).

coherentes y cohesionadas en el transcurso conversacional. En esta investigación, la *secuencia* se define como una unidad del discurso conversacional integrada por un conjunto de intervenciones multimodales relacionados semántica y funcionalmente. En el análisis de la conversación que planteamos, la conversación se concibe como interacción y como unidad temática formada por *secuencias de apertura, continuidad y cierre*.

El ritual conversacional implica negociar la imagen del individuo (Goffman 1959, 1981), siguiendo los principios de cortesía (Brown y Levinson, 1987; Lakoff, 1973; Leech, 1998; Haverkate, 1994; Bravo y Briz, 2004) que rigen la vida social y nuestras relaciones personales. Así, las fórmulas de inicio conversacionales se asocian a la intención de compartir o pedir información, consolidar relaciones sociales o mantener el contacto. Esas fórmulas también van asociadas al grado de confianza entre los interlocutores, lo que en parte depende de, si las relaciones son horizontales o de igualdad entre ellos, o son de jerarquía (bien por el distinto nivel de estatus profesional o familiar, bien por autoridad). Asimismo, influye el conocimiento contextual cognitivo-social definido como un modelo mental formado por esquemas de categorías convencionales compartidas, dependientes de la cultura y que permiten interpretaciones rápidas de acontecimientos comunicativos en proceso. Los interlocutores poseen condiciones sociales y culturales más amplias como miembros de grupos y comunidades y ese conocimiento lo aplican a la adecuación del discurso (Van Dijk, 2012). De esta manera, el contexto cognitivo se relaciona con el registro que se emplea (formal, informal, culto o vulgar) y, por ejemplo, con el tipo de inicio empleado en una conversación *guasap*, ya que en muchos casos es un falso inicio por tratarse de una continuación de la comunicación previamente mantenida que se sigue en este canal.⁶ Veremos también si las variedades diastráticas (como edad, sexo, origen geográfico y nivel de formación) para ver si hay diferencias notables en las secuencias de apertura.

3.3.1 Características conversacionales de la comunicación *guasap*

La conversación *guasap* es un tipo de manifestación de este género conversacional cercano, a veces, a la conversación espontánea, aunque con características diferentes. A continuación, comparamos las características de la conversación *guasap*, (CG) con las de la conversación espontánea según Sacks, Schegloff y Jefferson (1974), en la tabla 2, y con las de la conversación coloquial, en la tabla 3, de acuerdo con el Grupo Val.Es.Co (2004).

⁶ En este estudio no hemos utilizado ninguna conversación que tuviera estas circunstancias cuando se inicia en la aplicación WhatsApp.

Tabla 2: *La conversación espontánea según Schegloff y Jefferson (1974) y la CG.*

La conversación espontánea (Sack, Schegloff y Jefferson, 1974)	La conversación guasap
1. El cambio de hablante es recurrente. Una de las características de la conversación es la dialogicidad.	Sí.
2. En general, no habla más de una persona a la vez.	Sí.
3. Los solapamientos (dos o más participantes hablando a la vez) son comunes pero breves.	Se puede escribir simultáneamente.
4. Las transiciones más comunes entre un turno de palabra y el siguiente son las que se producen sin intervalos ni solapamientos, o las que se producen con un breve intervalo de tiempo.	Sí, se produce por la entrada de mensajes libre en el tiempo.
5. El orden de los turnos de palabra no es fijo.	Sí.
6. La duración de los turnos de palabras no es fija, sí bien se tiende a un cierto equilibrio.	Sí.
7. La duración de una conversación no se especifica previamente.	Sí.
8. Lo que dicen los hablantes no se ha especificado previamente.	A veces, puede ser continuación de otra interacción en un contexto situacional diferente.
9. La distribución de los turnos de palabras no se ha especificado previamente.	Sí.
10. El número de hablantes puede variar.	Sí, la participación en las conversaciones en los grupos es libre, aunque los participantes han de ser incluidos previamente por un administrador.
11. El discurso puede ser continuo o discontinuo. Existen técnicas para la distribución de los turnos.	Sí.
12. Se utilizan diferentes unidades formales de construcción de los turnos (una palabra, una frase, una oración, etc.).	Sí, y elementos multimedia.
13. Existen mecanismos para reparar los errores o las transgresiones en la forma de la palabra. ⁷	Sí (hay que esperar al siguiente turno).

⁷ Esta característica se relaciona con los malos entendidos que se pueden solucionar en el mismo turno de palabra, mediante una reformulación por ejemplo. Mientras que en la CG se

Tabla 3: *La conversación espontánea según el Grupo Val.Es.Co (2000) y la CG.*

La conversación espontánea (Grupo Val.Es.Co, 2000)	Conversación <i>guasap</i>
1. Se transmiten por el canal fónico.	Sí y no (Multicanal).
2. Implica una sucesión de intercambios.	Sí.
3. Se desarrolla con inmediatez.	Sí o no (asincronía).
4. Es cooperativa.	Sí.

La conversación *guasap* (CG) pertenece al ámbito cotidiano, suele tener un registro coloquial informal y, como hemos observado, posee la casi totalidad de las características señaladas por los autores tomados como referencia, aunque también presenta diferencias significativas con la conversación oral presencial⁸ (COP). Tomamos como base de comparación dos elementos fundamentales para el proceso comunicativo: el canal por el que se realiza y las coordenadas espacio-temporales integrantes del contexto situacional donde se desarrolla la conversación. Este es el entorno que proporciona los recursos para la interpretación del evento comunicativo. En la CG, el canal de transmisión es el fónico y el medio de percepción es el oído, los enunciados no perduran y, a no ser que se haya grabado, no es posible volver a escuchar los mismos de nuevo. En la CG, el canal es visual y se interpreta a través de la lectura lo que permite, tantas veces como se quiera, releer y reflexionar sobre el mensaje, que se caracteriza por la multimodalidad de los enunciados y por el uso del lenguaje verbal escrito oralizado. Se intenta imitar el habla con disortografía, libre uso de los signos de exclamación, interrogación o puntuación, más la posibilidad de utilizar elementos icónicos como los emoticonos, con valor discursivo, para emular los rasgos prosódicos, kinésicos y proxémicos que identifican las intervenciones de cada uno de los hablantes. Éstas quedan almacenadas en un espacio de interacción digital, una pantalla, donde el ocurrir conversacional es asíncrono. La libertad de sincronía es otra propiedad a tener en cuenta también para la configuración estructural de la CG, como veremos en el apartado siguiente. La tabla 4 resume las diferencias aquí apuntadas entre COP y CG.

interviene de nuevo y se puede llamar la atención con diferentes recursos como los iconos o los emoticonos. Una convención muy extendida es el uso del asterisco * para indicar que ha habido un error al escribir la palabra, bien por el usuario o por el propio corrector de la aplicación.

⁸ La conversación telefónica la consideramos como oral presencial.

Tabla 4: Diferencias entre la COP y CG.

Conversación	Canal	Enunciado	Espacio Compartido	Tiempo
COP (Oral Presencial)	Fónico / oído.	Fugaz. Lenguaje verbal oral y no verbal. (Proxémica y Kinesia).	Presencial. Físico.	Sincronía.
CG (Guasap)	Visual / lectura. Fónico / oído Porque puede grabarse y ser en diferido o llamadas telefónicas en el momento.	Perdurable. Lenguaje verbal y no verbal (imágenes emoticonos y símbolos) Multimodal	Ciberespacio. Una pantalla.	Acronía.

3.3.2 La configuración estructural de la conversación guasap

La conversación *guasap* presenta una estructura conversacional dialógica plurigestionada (Sacks, Sechegloff y Jefferson 1974; Tusón, 1997; Briz, 2000). Está regulada por las intervenciones de los interlocutores en turnos de palabra integrados por actos de habla o enunciados y que construyen intercambios o *secuencias* coherentes y cohesionadas conformando la textura conversacional (Halliday y Hasan, 1990). Así pues, una conversación es la acción de comenzar a dialogar; puede estar formada por varias conversaciones y cada una de ella equivaldrá a una unidad temática compuesta por una secuencia de apertura, una secuencia de continuidad y una secuencia de cierre. Sus intervenciones se caracterizan por la multimodalidad de los enunciados, los cuales pueden ser verbales puros con registro más cercano a lo oral o a lo escrito; verbales híbridos que combinan elementos verbales y no verbales, como imágenes, iconos, elementos audiovisuales, incluso enlaces externos a páginas web o tuit, y elementos exclusivamente no verbales.

4 Metodología y datos

El método de análisis consiste en mostrar las características de los enunciados -verbales, no verbales e híbridos- en las intervenciones que componen las distintas secuencias. Antes de comenzar, queremos señalar que para nuestro estudio hemos elaborado un pequeño corpus, formado por conversaciones espontáneas

no preparadas para el estudio, que los interlocutores aceptaron que se utilizaran para este trabajo. Queremos resaltar la dificultad de conseguir datos, debido a su carácter privado. En total, son cien conversaciones mantenidas entre once grupos de tres a diez integrantes, un total de noventa personas de edades comprendidas entre los doce y los sesenta años. Las variables edad, sexo, nivel de formación y tipo de relación (de amistad, laboral o académica), las hemos tenido en cuenta cuando hemos analizado las conversaciones para ver si había diferencias en el uso y funcionalidad de los iconos en el fluir de la conversación. En la tabla 5 se resumen las características sociales de los grupos. Todos los componentes tienen la misma franja de edad (son adolescentes, jóvenes o adultos) y mantienen entre ellos una relación de compañerismo o amistad.

Tabla 5: Características de los grupos analizados.

3 grupos de 12–14 años (estudiantes de ESO (Educación Secundaria Obligatoria))	3 grupos de 18–25 años (universitarios)	5 grupos de 35–60 años (profesiones liberales)
1 Compañeros de clase	1 Compañeros de clase	2 Mujeres amigas y colegas
1 Amigos del colegio	1 Amigos recientes	1 Hombres colegas
1 Amigos del barrio	1 Amigos de la infancia	2 Mixto amigos

5 Análisis conversacional

5.1 Las secuencias de apertura

5.1.1 Elementos verbales utilizados en el acto de apertura

Los *saludos* son formas de cortesía positiva que refuerzan y reafirman las relaciones personales. Los más frecuentes son:

- *Hola*, + nombre (propio, común) o adjetivo (*guapos*), según la familiaridad;
- *Holaaaa, Buenasss, Ola... Hola ¿qué tal?*
- Saludos en otras lenguas *Morninggg...*;
- *Oye, *Oyes*;
- Interjecciones: *Eh!, Ah!*;
- Onomatopeyas: *toc, toc*.
- Un nombre propio, o cualquier nombre común, o adjetivo que resulte significativo para los interlocutores.

- Un acto directivo, preguntando sobre algún asunto, o bien un acto de habla indirecto para mandar u ordenar.
- Un chiste o una adivinanza (el humor es un buen recurso para comenzar conversaciones).

La intervención que sigue a la apertura puede darse en el momento o demorarse en el tiempo; en cualquier caso, se espera un *acto reactivo*: puede ser otro saludo (par adyacente), o cualquier respuesta, verbal o no, que consolide la continuidad de la conversación. Se emplean también los audios y videos de grabaciones de mensajes. En la figura 1 se muestran dos ejemplos de secuencia de inicio, la conversación 1 con un saludo, y la conversación 2 combinando imagen y un saludo.

5.1.2 Elementos no verbales

Los elementos no verbales se emplean para comenzar conversaciones, por ejemplo un icono o un grupo de símbolos, una imagen de un lugar, una comida, una acción, una foto personal, etc. De esta manera se da información de la situación o las experiencias y se crea el contexto comunicativo interaccional (Van Dijk, 2012).

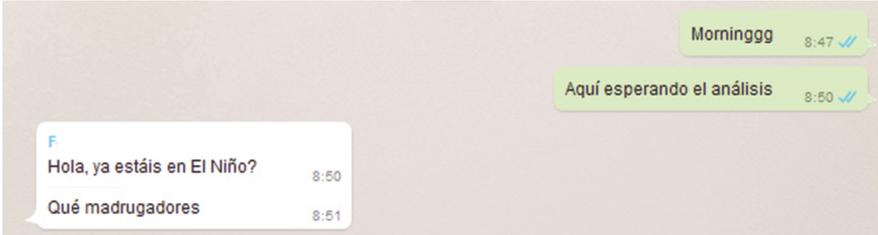
5.1.3 Elementos verbales y no verbales

En los enunciados híbridos son muy frecuentes, por ejemplo, las imágenes con algún saludo o comentario, como en la figura 1. También los enlaces a noticias o a tuits para su comentario y opinión. Estos enunciados ecoicos (Sperber y Wilson, 1986; Reyes, 1984; Ducrot, 1986) son ingredientes polifónicos que desplazan el contexto situacional a otro plano referencial, dimensión formal o modelo mental que se puede integrar en la conversación si hay cooperación y acuerdo de continuidad temática (figura 2). También se puede emplear un vídeo para provocar algún comentario, jocoso, serio o irónico, o una imagen con un comentario humorístico (figura 4). Los iconos⁹ emoticonos y símbolos se utilizan en la apertura de conversaciones, acompañando al lenguaje verbal para reforzar el mensaje, vehiculando la interpretación de su intención, a veces en grupo de iconos como un jeroglífico que simula la escritura pictográfica,

⁹ *Iconos*: “Signo que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado” (DRAE 24° ed.).

para producir un efecto visual más alegre y festivo, como en la felicitación de la figura 3.

Conversación 1



Conversación 2

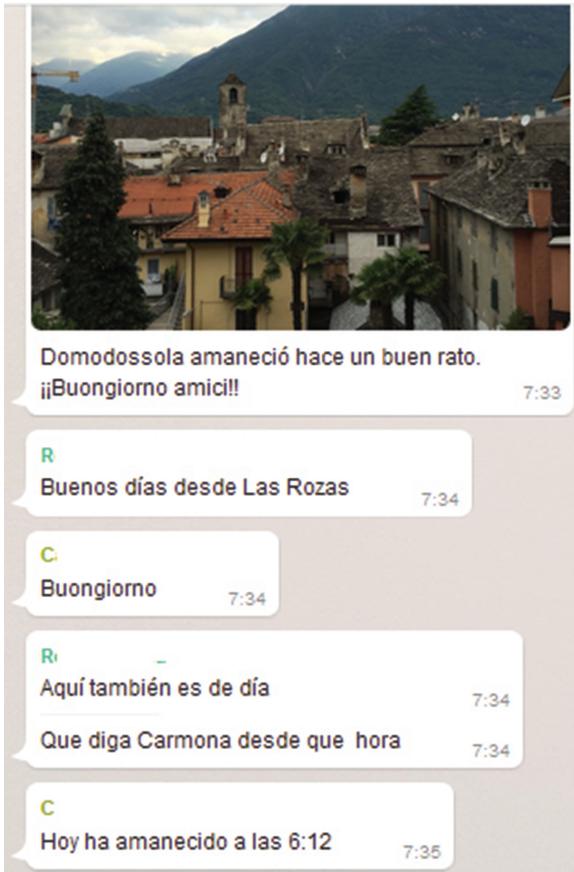


Figura 1: Secuencias de apertura.

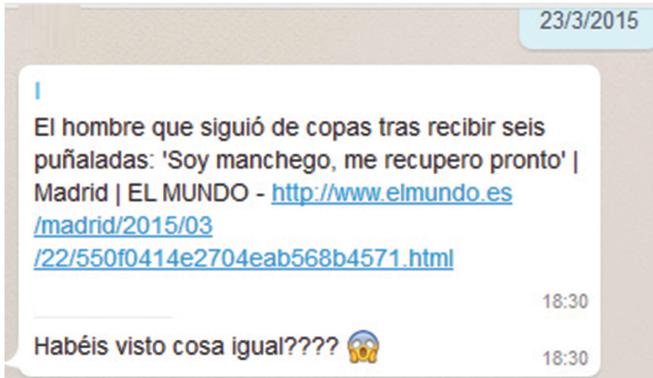


Figura 2: Secuencias de apertura con enlace a una noticia.



Figura 3: Secuencias de apertura con iconos.

5.2 Las secuencias de continuidad

El contexto es una experiencia subjetiva de la interacción o comunicación anterior que se relaciona con la situación actual mediante propiedades destacadas del ambiente comunicativo en la memoria episódica y autobiográfica, y controla continuamente los procesos de producción y comprensión del discurso (Van Dick, 2012). De esta manera, las intervenciones precedentes en la conversación son relevantes por el contexto socio-cognitivo compartido y el tiempo de reacción en la toma del turno de palabra. Todos ellos son factores fundamentales para que se produzca la continuidad, ya que la libertad cronológica juega un papel importante en el seguimiento temático, o en la ruptura. La acronía en la interacción da opción a responder inmediatamente de forma espontánea. Además, varios interlocutores pueden contestar a la vez, aunque en la recepción haya un orden de llegada, o demorar la intervención en el tiempo y así releer los turnos anteriores y reflexionar. En cualquier caso, el tipo de elemento interaccional empleado podrá enlazar con el turno anterior, manteniendo la coherencia y la cohesión precedente o, por el contrario, provocar un cambio secuencial, una transición en el siguiente turno. Los motivos para la ruptura pueden ser varios: que se produzca

un malentendido como consecuencia de no compartir el mismo contexto cognitivo, que ya no sea pertinente mantener esa temática, que haya una pérdida de referentes como consecuencia de que a veces se dan varias conversaciones paralelamente, o que la polifonía con enlaces externos a la conversación provoque desorientación referencial. O simplemente porque se quiera introducir un nuevo tópico, incluso un cierre conversacional.

Las secuencias están integradas por enunciados multimodales que pueden mantener la continuación temática o funcional¹⁰ en la transacción discursiva. El empleo de elementos multimedia como videos, grabaciones, fotos, emoticones y enunciados lingüísticos con una libre ortografía y gramática, da coherencia y cohesión al intercambio comunicativo que se lleva a cabo en la conversación. Nos interesa destacar cómo funcionan en este tipo de conversación los elementos no exclusivamente lingüísticos.

5.2.1 Elementos de continuidad y ruptura

Los recursos audiovisuales (imágenes, videos y audios) focalizan la atención de un tema nuevo o resaltan uno conocido. Pueden funcionar como anclajes semánticos para cohesionar, referenciar y contextualizar la información explícita e inferida, o también ser elementos de ruptura. Poseen gran fuerza elocutiva para argumentar, informar o, por su valor emocional y afectivo, persuadir, atenuar o mitigar conflictos. Según la intención y el contexto situacional, así serán interpretados. Además, son elementos de cortesía o descortesía, de acuerdo con el grado de confianza que mantengan los interlocutores y el entorno donde se empleen.

Las citas, enlaces a tuits, blogs, o noticias crean enunciados ecoicos empleados como argumentos de autoridad para comentar, apoyar o rebatir la opinión del interlocutor. Las voces de otros construyen nuestra conversación, y en la conversación *guasap*, como consecuencia de la diversificación de los contextos discursivos que tejen el entramado conversacional. El marco de referencia de amplía sus dimensiones con varios niveles de interacción.

Todos estos elementos citados, más los iconos, que detallaremos en el apartado siguiente, integran los turnos de intervención y pueden ser utilizados para suscitar humor o ironía como factores continuadores o de ruptura secuencial. La intención de estos ingredientes puede ser creativa o lúdica: para entretener, liberar tensiones o estrechar lazos de confianza y cordialidad; o bien utilizarse

¹⁰ Por *funcional* nos referimos a la función discursiva: intensificadora, atenuadora, argumentadora o persuasiva.



Figura 4: Secuencias de continuidad.

como estrategia de cortesía, para criticar u oponerse. Pero las inferencias dependen del contexto y del conocimiento compartido de los participantes.

En la figura 4 se muestran dos conversaciones guasap en las que se entablan secuencias de continuidad. La conversación 1 es sincrónica, se inicia con una imagen que contextualiza la situación del interlocutor F, el cual emite un comentario sobre su entorno físico real, extra-conversacional. En la intervención del participante I, como puede observarse, el enunciado lingüístico transcribe la espontaneidad y dinamismo de la lengua oral, el uso de *Ea* como pieza interactiva en el acto reactivo de toma de turno, seguido del comentario *está entretenido* y la exclamación "*qué chulo*" conecta con el segundo enunciado de la intervención de F; mientras que el primer enunciado de F queda cohesionado mediante el contrargumentativo *pero*. La coherencia se da con la topicalización del enunciado ecoico *lo de llegando...* que permite una interpretación irónica del enunciado, especialmente porque va seguido por puntos suspensivos y el marcador de excusa y explicación de la exageración *es que*. Estás y las frases coloquiales *hasta las pelotas* y *ni ves el momento eh?* provocan el humor. La conversación 2 es asíncrona, hay

varias horas de diferencia en las intervenciones y en la primera intervención se pide el comentario de un tuit, la referencial se extrapola a un ámbito fuera de la aplicación, I está de acuerdo con el tuit y el comentario de F y además intensifica su opinión con un icono. La tercera intervención de J que rompe la continuidad y provoca un cambio con un enlace a una noticia. Un día después, se produce la contestación de F, que comenta la noticia y añade información para dar por finalizada la secuencia y cambiar en el segundo enunciado de tema.

5.2.2 Los iconos

Emoticonos y símbolos pueden utilizarse solos en las intervenciones breves, como elementos de continuidad, y a veces se acompañan de monosílabos por ejemplo, *Sí*, al que se modifica su grafía, alargando las vocales *Siiiiiii*, o alterando su pronunciación *Zi*; entre la gente más joven es frecuente el uso de *Sip*. El uso funcional de iconos depende de diversos factores como el grado de confianza, cordialidad y afecto entre los interlocutores, el tipo de registro que se emplee (formal o informal) y, por supuesto, la temática que se aborde. La frecuencia de uso de algunos de ellos por algunos interlocutores lleva a identificarlos como parte de su idiolecto y en alguno de los grupos analizados ciertos iconos han adquirido un significado tan especial que forman parte de la idiosincrasia del grupo. Han creado un sociolecto particular que identifica a algunas personas y grupos de conversación. Las variedades diatópicas y diastráticas como sexo, edad o nivel cultural no han sido muy determinantes en la utilización de los iconos, pero sí que hemos notado que hay algunos que son de uso más frecuente que otros entre ciertas edades: , como en ciertos lugares:    y más utilizados por mujeres que hombres:



En este estudio, tras el análisis de las conversaciones de nuestro corpus, enumeramos las funciones discursivas que consideramos desempeñan estas piezas que denominamos icónico-discursivas:

1. Los iconos tienen un valor conceptual, se emplean para sustituir, reforzar o repetir el significado de las unidades léxicas.
2. En especial los emoticonos, aunque también los símbolos, sirven para modular la intención del enunciador, que proyecta sus sentimientos y emociones a través de ellos.
3. Los actos amenazadores o descorteses se atenúan y mitigan gracias a su uso.

4. Desempeñan una función lúdica o cómica para persuadir y convencer a los interlocutores.
5. Estas piezas icónico-discursivas contribuyen a interactuar en la conversación, realizan actos de habla asertivos por ejemplo, compromisivos, directivos, etc.



6. Son elementos de cierre de secuencia.
7. Los iconos simulan los ingredientes prosódicos, proxémicos y kinésicos de la conversación presencial fundamentales en la interacción social.

La figura 5 muestra una conversación guasap con iconos. La conversación se abre con la propuesta de un plan, se inicia con un vocativo *Chicas*, se indica la fecha y el lugar, y la acción se suple por dos iconos sugerentes para los integrantes del grupo, porque forman parte de su sociolecto, cuya función es persuadir. El acto reactivo se produce 50 minutos más tarde, con una intervención en la que primero se apoya al interlocutor por algún asunto previo no extra-conversacional, *¡Muy bueno!*, reforzando la imagen de R. El siguiente enunciado interpreta la intervención de R y apoya su propuesta *Las cañas ok*, en un primer momento, aunque expone un contraargumento *pero os rajáis* ('pero os arrepentís') que atenta a la imagen de sus interlocutores, que no cumplen su palabra. Sin embargo, esta acción se atenúa con el jeroglífico de emoticonos que proyectan la emoción del hablante ante sus compañeros, y al final termina con un emoticono de cariño. Esto provoca un acto reactivo compromisivo, una respuesta comprometida, sin uso de emoticonos por parte de R, la reacción de acuerdo de L, y el cierre de conversación con símbolos y emoticonos de alegría y acuerdo.



Figura 5: Conversación con iconos.



Figura 6: Cierres de secuencia.

5.3 Las secuencias de cierre

Los cierres de secuencias dependen de la temática. En muchos casos se concluye con un emoticón, como puede verse en las figura 5 y 6, que expresa la emoción, el acuerdo o desacuerdo; a veces, con un monosílabo o una risa. Otras se producen por diafonía, repitiendo el enunciado anterior. El uso de fórmulas de despedida no suele cerrar las conversaciones *guasap*, aunque depende del contexto extra-situacional compartido.

6 Conclusión

En este trabajo hemos visto cómo la aplicación *WhatsApp* ha asimilado todas las funcionalidades de otros géneros conversacionales a través del ordenador y cómo consigue un espacio conversacional multimodal, multimedia y con acceso a múltiples plataformas que permite un discurso interactivo con muchos elementos visuales, sonoros y lingüísticos. En consecuencia, la tipología de géneros se difumina y se da paso a nuevas formas y estilos de discurso integradores de lo oral, lo escrito y lo visual en este un nuevo entorno cognitivo, social y cultural donde el lenguaje verbal es un ingrediente del discurso visual desarrollado en la pantalla.

La conversación *guasap* es una nueva forma de hablar cotidianamente, por la sencillez de su uso muy extendida entre toda la población capaz de utilizar un teléfono móvil, permite mantener varias conversaciones al mismo tiempo desde distintos lugares y a diferentes horas, ampliando así las dimensiones espacio temporales de los interlocutores y su contexto intersubjetivo. La popularidad de este medio de comunicación le ha convertido en un lugar de encuentro donde gestionamos nuestra vida social en los grupos de conversación y nos identificamos

socialmente. La intertextualidad y multimodalidad de las intervenciones permiten crear entornos contextuales múltiples y dinámicos en la conversación.

En las conversaciones *guasap* informales, el discurso es escrito oralizado e iconizado. Los iconos se definen como partículas icónico-discursivas cuyo valor semántico-pragmático vehicula la inferencia y la construcción del significado, proyecta la emoción del enunciador y establece vínculos afectivos. Además, consideramos que los iconos y emoticonos son piezas “gramaticales” en la conversación informal, con valor ilocutivo dentro del turno de palabra en el que se escriben para expresar acuerdo, desacuerdo, risa, sorpresa, asombro, o se integran dentro del discurso en sustitución de las unidades léxicas como un pictograma, con un mensaje colorido cuya finalidad será provocar el humor, persuadir o convencer. Se emplean más en temas informales y no hemos encontrado diferencias de uso entre los tres grupos de edad analizados: entre los 10 y los 12 años, entre los 18 y los 25 (jóvenes universitarios), y entre los 30 y 60 años, respectivamente. En cualquier caso, todos tienen un carácter familiar, coloquial y añaden cualidades de la comunicación presencial mediante su valor proxémico y kinésico.

Este trabajo presenta una nueva visión integradora dentro del discurso escrito digital de los elementos icónicos como categorías semántico-pragmáticas que desempeñan una función discursiva desde el punto de vista del sujeto de la enunciación, el cual diseña un discurso para unos destinatarios determinados, que lo leerán en una pantalla de teléfono, y allí lo interpretan. Será necesario investigar más sobre la frecuencia de uso de estos elementos icónicos, el lugar que ocupan y la función que desempeñan en el enunciado y en la conversación.

Referencias

- Alcántara M. (2014). Las unidades discursivas en los mensajes instantáneos de wasap. *Estudios de Lingüística del Español*, volumen (35), pp. 223–242.
- Bañón, A. (2010). Las nuevas tecnologías y la comunicación de jóvenes y adolescentes. Usos y discursos. *Interacções*, volumen (16), pp. 64–89.
- Bravo, D. y Briz, A. (Eds.). (2004). *Pragmática sociocultural: estudios sobre el discurso de cortesía en español*. Barcelona: Ariel.
- Briz, A. (1998). *El español coloquial en la conversación. Esbozo de pragmagramática*, Barcelona: Ariel (Lingüística).
- Briz, A y Grupo Val.Es.Co. (2000). *¿Cómo se comenta un texto coloquial?* Barcelona: Ariel Practicum.
- Briz, A. (2010). El registro como centro de la variedad situacional. Esbozo de la propuesta del Grupo Val.Es.Co sobre las variedades diafásicas. En, Fonte, I. y Rodríguez Alfano, L. (Eds.). *Perspectivas dialógicas en estudios del lenguaje*. Universidad Autónoma de Nuevo León, México, pp. 21–56.
- Brown, P. y Levinson, S. (1987). *Politeness. Some universals in language use*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Calero M. L. (2014). El discurso del WhatsApp entre el Messenger y el SMS. *ORALIA*, volumen (17), pp. 85–114.
- Calsamiglia, H. y Tusón, A. (1999). *Las cosas del decir. Manual de análisis del discurso*. Barcelona: Ariel Lingüística.
- Dresner, E. y Herring, S. C. (2012). Emoticons and illocutionary force. En Riesenfeld, D. y Scarafile, G. (Eds.), *Perspectives on Theory of Controversies and the Ethics of Communication*. Logic, Argumentation & Reasoning, volume (2).
- Ducrot, O. (1986). *El decir y lo dicho. Polifonía de la enunciación*. Barcelona: Paidós.
- Galán, C. (2002). En los arrabales de la comunicación: los mensajes SMS. *Anuario de Estudios Filológicos*, volumen (XXV), pp. 103–117.
- Galán C. (2011). Homo loquens, homo virtualis como loquens, homo virtualis. *Revista de estudios de juventud*, volumen (93), pp. 11–26.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. University of Edinburgh: Social Sciences Research Centre.
- Goffman, E. (1981). *Forms of talk*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Grice, H. P. (1991 [1975]). Lógica y conversación. En Valdés Villanueva, L. M. (Ed.), *La búsqueda del significado. Lecturas de filosofía del lenguaje*. Madrid: Tecnos, pp.511–530.
- Gumperz (1982). *Discourse strategies*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Halliday, M. y Hasan, R. (1990). *Language, context, and text: aspects of language in a social-semiotic perspective*. Oxford: Oxford University Press.
- Haverkate, H. (1994). *La cortesía verbal. Estudio pragmalingüístico*. Madrid: Gredos.
- Herring, S. C. (2013). Relevance in computer-mediated conversation. En Herring, S. C. Stein, D y Virtanen, T. (Eds.), *Handbook of pragmatics of computer-mediated communication* (pp. 245–268). Berlin: Mouton de Gruyter.
- Koch, P. y Oesterreicher, K. (1990) *Lengua hablada en la Rumania: español, francés, italiano*. Traducción de López Serena (2007). Madrid:Gredos.
- Lakoff (1973). La lógica de la cortesía o acuérdate de dar las gracias. En Julio, M. T. y Muñoz, R. (Eds.) (1998), *Textos clásicos de pragmática*. Madrid: Arco Libros, pp. 259–278.
- Leech, G. (1998). *Principios de pragmática*. Logroño: Universidad de La Rioja.
- Levinson, S. C. (2000). *Presumptive Meanings. The Theory of Generalized Conversational Implicature*. Cambridge: The MIT Press.
- López-Serena, A. (2007). La importancia de la cadena variacional en la superación de la concepción de la modalidad coloquial como registro heterogéneo. *Revista Española de Lingüística (RSEL)*, volumen (37), pp. 371–398.
- López Alonso, C. y Séré, A. (Eds.). (2006). *Nuevos géneros discursivos: los textos electrónicos*. Estudios de Lingüística del Español (ELiEs), volumen (24).
- López Alonso, C. (2014). Discurso digital. *Análisis del discurso*. Madrid: Síntesis.
- Mancera, A. y Pano, A. (2013). *El español coloquial en las redes sociales*. Madrid: Arco Libros.
- Martín Gascuña, R. (1995). Es que marcador del discurso. *Actas del III seminario de dificultades específicas de la enseñanza del español a lusohablantes. (Especial atención a la Expresión Oral)*. Brasil: Consejería de Educación, Embajada de España, pp. 91–110.
- Ong, W. J. (1997). *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. México: FCE.
- Reyes, G. (1984). *Polifonía textual*. Madrid: Gredos.
- Sacks H., Schegloff E. A. y Jefferson G. (1974). A simplest systematics for the organization of turn-taking for conversation. *Language*, volumen (50), pp. 696–735.
- Sanmartín, J. (2007). *El chat. La conversación tecnológica*. Madrid: Arco-Libro.
- Searle, J. R. (1986). *Actos de habla*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Sperber, D. y Wilson, D. (1986). *La relevancia*. Madrid: Visor.

- Tusón, A. (1997). *Análisis de la conversación*. Madrid: Ariel.
- Van Dijk, T. (1997). *La ciencia del texto: Un enfoque interdisciplinario*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Van Dijk, T. (2012). *Sociedad y discurso. Cómo influyen los contextos sociales sobre el texto y la conversación*. Barcelona: Gedisa.
- Van Dijk, T. (2012). *Discurso y contexto. Un enfoque sociocognitivo*. Barcelona: Gedisa.
- Vázquez-Cano, E., Mengual-Andrés, S., y Roig-Vila, R. (2015). Análisis lexicométrico de la especificidad de la escritura digital del adolescente en Whatsapp. *Revista de Lingüística Teórica y Aplicada (RLA)*, volumen (53), número (1).
- Vigara A. M^a. (1996). “Español coloquial: expresión del sentido por aproximación”. En Kotschi, Th., Oesterreicher, W. y Zimmermann, K. (Eds.), *El español hablado y la cultura oral en España e Hispanoamérica*. Madrid: Iberoamericana Vervuert, pp. 15–44.
- Vigara, A. M^a. (2007). Análisis lingüístico. *Comunicación y lenguajes juveniles a través de las TIC*. @Instituto de la Juventud: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, pp. 47–65.
- Yus, F. (2007). Towards a pragmatics of weblogs. *Quaderns de Filologia. Estudis Lingüístic*, volumen (XII), pp. 15–33.
- Yus, F. (2010). *Ciberpragmática 2.0. Nuevos usos del lenguaje en Internet*. Barcelona: Ariel.
- Yus, F. (2014). Not all emoticons are created equal. *Linguagem em (Dis)curso*. LemD: Tubarão, SC, volumen (14), número (3), pp. 511–529.

Bionota

Rosa Martín Gascueña es doctora en Humanidades, especialidad Semántica y ejerce como profesora asociada del área de lingüística General en la Universidad Complutense de Madrid y profesora Asociada del Departamento de Humanidades, área del Lenguaje en la Universidad Carlos III de Madrid, además trabaja por cuenta propia como Asesora Lingüística. Sus líneas de investigación son la Semántica, la Pragmática y el Análisis del Discurso. Ha trabajado en diferentes universidades de EEUU, la India, Brasil y Ecuador. Ha participado en numerosos Congresos, Seminarios, Simposios nacionales e internacionales sobre Lingüística General, Aplicada y Análisis del Discurso. Posee diversas publicaciones científicas nacionales e internacionales en el área de la semántica, la pragmática y el análisis del discurso.

Bionote

Rosa Martín Gascueña is PhD in Humanities, specialty in Semantics and practices as Assistant Professor of General Linguistics at the Complutense University of Madrid, and Assistant Professor of Language at the department of Humanities in the Carlos III University of Madrid and freelance Linguistic Advisor. She has worked in different universities in the US, India, Brazil and Ecuador. Her research interests are Semantics, Pragmatics and Discourse Analysis. She has participated in numerous conferences, seminars, national and international Symposia on General Linguistics, Applied and Discourse Analysis. She has several national and international scientific publications in the field of semantics, pragmatics and discourse analysis.