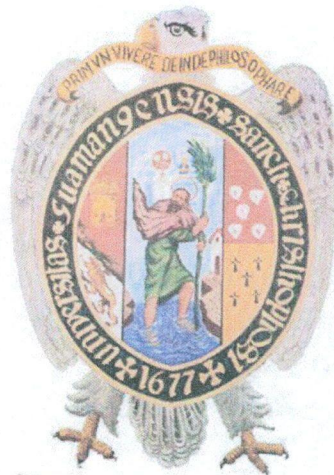


UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



**“USO DEL CHAT DE REDES SOCIALES POR ADOLESCENTES EN ETAPA
ESCOLAR DEL DISTRITO DE AYACUCHO Y NUEVOS CÓDIGOS”**

Tesis para optar el título de licenciada en Ciencias de la Comunicación

AUTORA: JALLING ASHLEY MENDOZA CASA FRANCA

ASESOR: MG. URBANO MUÑOZ RUIZ

Ayacucho - Perú

2016

Agradezco a mis padres, quienes siempre confían en que seguiré desarrollándome como persona y como profesional; a los que desde el más allá y más acá guían mis pasos, y a mi pequeño gigante A.S.M.C.

ÍNDICE

Resumen	5
Introducción.....	6
 CAPÍTULO I: REVISIÓN DE LA LITERATURA	
1.1. Antecedentes del problema	8
1.2. Enfoque teórico	12
1.2.1. Tecnologías de Información y Comunicación.....	13
1.2.1.1. Los adolescentes y las Tecnologías de Información y Comunicación.....	15
1.2.1.2. Redes sociales.....	17
1.2.1.3. Chat en redes sociales.....	17
1.2.2. Teoría de usos y gratificaciones.....	22
1.2.2.1. Usos y gratificaciones en un escenario de redes sociales... ..	25
1.2.2.2. Uso del chat.....	26
1.2.3. Lenguaje chat.....	27
1.2.3.1. Código, comunicación y signo.....	31
1.2.3.2. Códigos y nuevas formas de interacción	38
1.2.4. Distrito de Ayacucho.....	39
1.3. Sistematización de conceptos.....	41

CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS

2.1. Problema de investigación	42
2.2. Objetivos.....	44
2.3. Hipótesis.....	45
2.4. Sistema de variables.....	45
2.5. Tipo de investigación	46
2.6. Población.....	46
2.7. Muestra.....	47
2.8. Métodos de investigación.....	47
2.9. Procedimiento de la investigación.....	47

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Grado de uso del chat en redes sociales por parte de los adolescentes en etapa escolar del distrito de Ayacucho.....	48
3.2. Nuevos códigos utilizados por los adolescentes en etapa escolar con acceso al chat.....	52
3.3. Espacios de interrelación de los adolescentes que usan las nuevas TIC's.....	58
3.4. Modos de uso del chat por los adolescentes en el distrito de Ayacucho.....	62
CONCLUSIONES.....	66
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	67
ANEXOS.....	74

RESUMEN

La presente investigación tiene como finalidad estudiar cómo los adolescentes en etapa escolar generan nuevos códigos lingüísticos a través del uso del chat de redes sociales en el distrito de Ayacucho. Se usó el enfoque mixto y se aplicó encuestas y entrevistas a profundidad. Así, se comprobó la hipótesis planteada: los adolescentes en etapa escolar usan el chat de redes sociales como espacio de interacción para crear su “propio mundo” y para comunicarse con rapidez generando códigos o símbolos que tienen identidad visual.

INTRODUCCIÓN

En los últimos años han surgido nuevas TIC's son pieza importante para el desarrollo de una sociedad, porque permite la interacción inmediata de diversos agentes sociales. Por ello, en la presente investigación se estudió cómo los adolescentes en etapa escolar, a partir del uso del chat de redes sociales generan nuevos códigos.

Además, a la fecha no se ha tomado interés por realizar investigaciones respecto a la generación de códigos a partir del uso del chat en redes sociales en Ayacucho; pero sí vienen realizando tesis de éste tipo en Latinoamérica, lo que se toma como referencia para enriquecer el proyecto de investigación planteado.

Es así que, la revolución tecnológica, centrada en torno a las TIC's han modificado las bases de la sociedad a un ritmo acelerado, como lo hacen los adolescentes en etapa escolar, quienes construyen su propio mundo virtual a partir de interacciones simbólicas y pautas culturales particulares.

Las redes sociales son espacios donde adolescentes y adultos interactúan constantemente afín de comunicarse de la manera más sencilla, donde no siguen reglas ni estilos de redacción en sus mensajes, y lo importante es la rapidez con la que lleguen sus mensajes al destinatario.

La sección Revisión de la literatura, contiene los antecedentes, el problema, así como el enfoque teórico, gracias a los aportes Manuel Castells, Eliu Katz y Umberto Eco, los que permitieron enriquecer teóricamente la investigación.

En la sección Materiales y métodos, se describen los pasos seguidos en el proceso de la investigación, considerando detalles: tipo de investigación, variables, población y tamaño de muestra.

La sección Resultados y discusión contiene las consecuencias de las observaciones hechas y la respectiva investigación presenta la relación entre los resultados obtenidos y el aparato teórico existente sobre el problema investigado.

Finalmente, en la sección Conclusiones, presentamos los logros de la investigación.

CAPÍTULO I

REVISIÓN DE LA LITERATURA

1.1. Antecedentes del problema

A nivel local, existe la tesis de Rocío Salinas Gómez (Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga- 2011): “La organización de hábitos sociales y académicos alrededor de la masificación de los celulares en estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNSCH”. Señala que el celular se ha convertido en un instrumento de comunicación importante y hasta imprescindible en la vida cotidiana de los estudiantes, permitiéndoles organizarse de manera eficaz y solucionando sus diversos trabajos en el menor tiempo posible.

A nivel nacional, se encontraron investigaciones, como la de María Teresa Quiroz y Ana Rosa Tealdo (Universidad de Lima- 1996), titulado “Videojuegos o los compañeros virtuales”, que estudia el acceso que tienen los niños particularmente

al Nintendo y Supernintendo (sic) en lugares de alquiler, fuera del hogar, y compararlo con los mismos juegos en el hogar, como el pinball; el espacio de estas prácticas en su tiempo libre, el sentido de la rapidez y destrezas que propicia, el carácter de la relación con la máquina y las competencias preceptivas y cognitivas que se desarrollan frente a ella como parte de universo simbólico.

Otra investigación realizada en Perú es de Adolfo Roquez (Lima, julio 2001): “Impactos de las Tecnologías de Información y Comunicación en el Perú”, en el que se analiza los principales impactos y desafíos que las nuevas TIC’s plantean al sector tecnológico y a la sociedad en su conjunto. La finalidad del estudio es el desarrollo de la informática y las telecomunicaciones emergen como factor principal que impulsa la globalización a pasos agigantados, además abre puertas para realizar nuevos negocios.

Ludwing Huber (Lima-2002) tiene el estudio: “Consumo, cultura e identidad en el mundo globalizado: estudios de caso en los Andes”, donde demuestra como la globalización “desterritorializa” las identidades culturales. El estudio, por otro lado, cuenta con trabajos de campo realizados en el departamento de Ayacucho y en La Paz, demostrando como aún en países pobres como Perú y Bolivia las identidades son construidas a través del consumo.

Asimismo, Yuri Milachay Vicente (Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas-UPC) tiene la tesis: “Estrategias didácticas para el uso de las TIC en la enseñanza de postgrado” (2004). Analiza como las universidades suelen utilizar mucho los

análisis de datos elaborados con TIC para autoevaluarse tanto financieramente como en términos de rentabilidad, también se presentan estrategias didácticas para la enseñanza en el postgrado y se discuten las herramientas tecnológicas posibles para su realización en la modalidad de enseñanza apoyada en TIC. También, está la tesis para el grado de magister “El impacto de la implementación de las TIC en la Evaluación del Desempeño Laboral del docente universitario: estudio de casos del uso de PIDEIA por los docentes de la FGAD-PUCP en el periodo 2010-2011” (2013), por Elizabeth Beatriz Vallejos Mamani, quien se centra en evaluar la relación del uso de las TIC en el desempeño laboral del docente para considerar una mejora en su comunicación con los estudiantes.

Existe, asimismo, una tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Lingüística: “El lenguaje chat y redacción escolar en adolescentes de Lima” (2014), de Daniel Martínez Echaccaya, quien se centra en explicar la influencia del lenguaje chat en la redacción escolar de los adolescentes.

A nivel internacional, existen diversos estudios relacionados a la investigación, como el estudio realizado en España-Barcelona por Adriana Gil Juárez y Joel Feliu i Samuel- Lajeunesse: “El consumo de TIC: Características afectivo psicosociales de la Sociedad de la Información” (2002), que define teóricamente el consumo como una acción que deviene emoción cuando se trata de Nuevas Tecnologías como herramientas disponibles para el auto-diseño intelectual, emocional y corporal de la persona.

Un estudio realizado en Buenos Aires, Argentina, por la Lic. Claudia Julieta Galera y Rocío Calandrelli: “Las TIC’s y su impacto en la cultura escolar: el chat y la telefonía celular como generadores de culturas subalternas adolescentes” (2006), plantea si la emergencia de un nuevo lenguaje escrito producido por los jóvenes a raíz del uso y apropiación de las TIC’s constituyen una ruptura cultural y la producción de una cultura subalterna emergente propia del mundo adolescente.

Adriana Gil Juárez, en su artículo “Identidad y Consumo de las TIC en adolescentes en espacios públicos y privados de ocio” (2007), busca conocer cuáles son las dinámicas del consumo de las TIC, de jóvenes de Barcelona, en espacios de ocio y conexión en la red, con la finalidad de encontrar una serie de indicadores que permitan el seguimiento de población refiriendo al uso que hacen de las TIC.

También existe el estudio realizado en México por Blanco Sánchez y Jorge Alfredo: “Usos, consumos y atributos que los jóvenes guanajuatenses otorgan a las tecnologías de información y comunicación” (2008), que analiza la descripción de la actividad de jóvenes ante el medio de comunicación del Internet y también se encarga de estudiar el uso y consumo basado en la comunicación mediada por computadora. La tesis aporta datos relevantes a partir de los estudios culturalistas, de la ciencia, tecnología y sociedad, de la cultura tecnológica y su influencia en las sociedades de la información.

Otra tesis importante es: “El impacto de las redes sociales y el internet en la formación de los jóvenes de la Universidad Politécnica Salesiana: caso carrera de Comunicación Social Sede Quito” (2010), de Priscila Alexandra Pazmiño Benavides, quien busca demostrar en qué medida afectan estos espacios cibernéticos a los estudiantes universitarios.

1.2. Enfoque teórico

El estudio se realizó con la guía de los aportes teóricos de las Tecnologías de Información y Comunicación, desarrollado por Manuel Castells en su libro *La Era de la Información: economía, sociedad y cultura (2000)*, donde explica que la información es comunicación del conocimiento e indica el atributo de una organización social en la que la generación, el procesamiento y transmisión de información se convierten en fuente de productividad y poder, debido a que las nuevas condiciones tecnológicas de este periodo.

Asimismo, consideramos a Umberto Eco y los aportes de su libro *Tratado de la Semiótica General (2000)*, que busca construir una teoría semiótica general desde el punto de vista de sistemas subyacentes relacionados por uno o más códigos.

Para desarrollar la Teoría de usos y gratificaciones, se utilizaron los aportes de Eliu Katz., donde plantea lo que hacen los medios con los receptores y ya no viceversa.

1.2.1. Tecnologías de Información y Comunicación

En todos los ámbitos en que se desarrolla el hombre, especialmente en los entornos estudiantiles, laborales, instituciones y empresas, los descubrimientos científicos y sus aplicaciones prácticas pueden promover el desarrollo industrial y los avances sociales. La gran mayoría de jóvenes, por no decir todos, conocen las nuevas tecnologías y las utilizan de manera frecuente. Entre el más usado, es el ordenador o portátil con acceso a internet, que lo utilizan principalmente para consultar el correo electrónico, buscar información, acceder a las redes sociales y descargar archivos; en segundo lugar está el teléfono móvil, seguido por la televisión que es el medio más popular para obtener información y también es el medio con mayor alcance a la hora de proporcionar información pública sobre la investigación (INTECO, 2009).

Las TIC's han surgido en un contexto complicado para el mundo, no con éste término ni con los fines de ahora, el de hacer la vida cotidiana más sencilla. En la actualidad, ningún grupo etario es indiferente a las tecnologías (Galera y otros, 2006).

Además, las TIC's, se han incorporado al grupo de adolescentes amoldándose a sus necesidades e integrándose en todos los aspectos de su vida cotidiana. Las principales marcas que venden tecnología crean programas y soportes que están especialmente dirigidas a éste colectivo –adolescentes (Garrote, 2013). De ésta forma, se generan nuevos entornos para las relaciones personales y la expresión

de la afectividad, nuevos códigos de comunicación y nuevas formas de llenar sus ratos de esparcimiento.

Siguiendo a García Campos (2010), se ha pasado de ser el más popular de la clase a ser el que más “amigos” tiene en alguna red social, aunque para contar con tal red de amistades el esfuerzo a realizar sea escaso.

Los adolescentes son quienes están fascinados por las posibilidades que les ofrecen internet, el móvil, los videojuegos, etc. Ya que constituyen un medio extraordinario de relación, comunicación, aprendizaje, satisfacción de la curiosidad, ocio y diversión.

Por otro lado, las redes de comunicación inalámbrica se difunden por todo el mundo a una velocidad jamás registrada hasta la fecha por cualquier otra tecnología de la comunicación, debido a que nos encontramos en una nueva época que se llamará “Era de la información” (Castells, 2007) a la que sin importar la condición etaria podemos acceder, pero no de la misma forma.

En suma, el uso y consumo de nuevas tecnologías es una actividad emocionante, pero no en el sentido que suponen por la novedad y el misterio, ni tan siquiera en un sentido más completo de la creación de diferentes emociones. “Lo que hacen las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación es fabricar enteramente nuevos seres humanos, es toda subjetividad la que genera al participar en este tipo de consumo”(Gil y otros, 2002).

Es así que, tomando en cuenta lo mencionado anteriormente, podemos señalar, que actualmente podemos hablar de una comunicación móvil y de redes, y como esta se extienden y refuerzan una plataforma tecnológica de la sociedad en red, cuyas estructuras y prácticas sociales están organizadas alrededor de las redes microeléctricas de información y comunicación.

1.2.1.1. Los adolescentes y las Tecnologías de Información y Comunicación

Las TIC's, a través de diversos medios electrónicos, han permitido establecer relaciones interpersonales y han supuesto un gran cambio en la forma de comunicarnos, tanto por la propagación entre los usuarios como por las múltiples posibilidades que ofrecen, aunque algunos autores sostienen que las redes sociales siempre han existido, condicionadas por la tecnología de cada época. Además, en este caso, el propio proceso de comunicación a través de redes sociales se ha convertido en un juego para adolescentes, quienes lo encuentran divertido.

Así, el grupo y la consolidación de las relaciones de amistad han sido motivo por el cual las redes han triunfado entre los adolescentes, ya que satisfacen una importante necesidad natural de este colectivo, pues, las aplicaciones actúan como instrumentos de interacción entre pares, reforzando su pertenencia a un grupo.

En este sentido, también es la población de mayor riesgo ya que tienen en las redes sociales y, en general, en las herramientas de las comunidades virtuales, los mejores recursos para ampliar sus relaciones interpersonales y resolver (o complicar) sus reacciones afectivas (Chóliz, 2009).

Los adolescentes se relacionan de forma diferente a la que los adultos están acostumbrados y tienen más canales para hacerlo. También, pueden establecer relaciones que comienzan online y llevarlas al mundo físico, y al contrario. Es entonces, donde emergen nuevas formas de relación para las que hay que desarrollar habilidades y el que requiere aprendizaje y lógicamente, también está sujeto a un mal uso, en ocasiones.

En este sentido, Gil, Feliú, Rivero y Gil (2003) opinan que los adolescentes utilizan las tecnologías de una manera completamente funcional, para mantener las relaciones que ya tienen cara a cara y para transformarlas, a menudo incluso para profundizar en ellas.

Frente a ello, se podría decir que algunas personas son más propensas a ser sinceras cuando describen sus emociones a través de mensajes de texto u otro soporte tecnológico, dado que responden sin la presión del tiempo y las respuestas son más exactas. Además, las personas son más proclives a revelar información delicada a través de este medio puesto que no existe el contacto visual (Garrote, 2013).

1.2.1.2. Redes sociales

Las redes sociales, significan un cambio total en el sistema de comunicación en los más jóvenes. Práctica que refleja el cambio de hábitos que han experimentado los

adolescentes en los últimos años: pues, ya no hay peleas por ver la televisión, ahora discuten por la pantalla de su ordenador y celulares (Bolaños, 2015).

Por ello, son herramientas de comunicación muy potentes, permiten ver e insertar fotografías, vídeos y enviar mensajes entre usuarios. Todas estas funcionalidades son muy atractivas para los emisores.

La relación en las redes sociales no es tan intensa en el plano físico como la presencial, aunque ofrece cientos de maneras de comunicarse, sin la necesidad física de verse frente a frente, como: video, audio, voz, imagen, texto, juegos. Además, hay miles de adolescentes en todo el mundo en Internet con los que pueden establecer relaciones virtuales (Torrecillas, 2009).

Para el adolescente, la red social es una prolongación de su mundo, del grupo donde se siente comprendido y es identificado. En las redes sociales en Internet el sistema es abierto y cualquier persona se puede registrar en ellas, y que en muchos casos no se requiere la mayoría de edad. A continuación, se definirán las redes sociales más usadas (Turrubiantes, 2000).

1.2.1.3. Chat en redes sociales

El chat es una interacción conversacional espontánea, sincrónica, medida por la estructura y por una computadora. También, es un discurso que resulta de la interacción de dos o más personas que dialogan en línea y en el que el devenir del

diálogo no está prefijado, sino que se desarrolla a partir de las intervenciones de sus participantes.

Barbero, en su libro *La educación desde la comunicación* (2004), explica que los educadores acaban olvidándose de la complejidad del mundo adolescente o juvenil, y reduciéndolo a su condición de consumidor de música y televisión. Como nos dice el autor, la educación está simplificando las cosas, olvidándose que los jóvenes de hoy pertenecen a una Nueva Sociedad de la Información donde la música y la televisión solo son parte del avance tecnológico.

El chat en redes sociales viene a ser espacios virtuales y es un nuevo modo de comunicación social, introducido gracias a una nueva tecnología, en donde es posible mantener relaciones sociales virtuales. La pantalla ha dejado de ser un mero espejo y ahora es posible atravesarlo (Andrade, 2008).

De alguna manera se ha convertido en compañera fiel más que en una simple herramienta, un fin en sí misma, que extiende tecnológicamente nuestro sistema nervioso central “hasta implicarnos con toda la humanidad e incorporarla toda en nuestro ser” (McLuhan 1996: 26).

Para Raquel Turrubiantes (2000), el chat es un espacio generador de cultura, entendida como “la suma de esfuerzos para crear y mantener un sistema de valores, creencias y tradiciones socialmente aceptado”. Ella señala que el chat es la comunicación multicultural y multilingüística. La especialista en periodismo también plantea que el internet permite la interacción cultural partiendo de la

forma coloquial de la lengua y recurriendo e incorporando continuamente anglicismos y nuevos mecanismos de socialización.

El chat dejó de ser una interface textual para pasar a ser un espacio visual donde continúan existiendo los smileys y emoticones (Universitat Oberta de Catalunya, 2008). Pero estos significantes han mutado su apariencia. Algunos de estos recursos continúan teniendo los mismos sentidos o significados, pero su apariencia mutó. Estos ya no son iconogramas hechos con signos de puntuación o con signos del alfabeto. Los mismos tienen su propia identidad visual. Además, a esta fauna de significantes se le han sumado los guiños y los gestos que son iconos con su propio significado y sentido.

Por otro lado, estos emoticones, smileys, guiños y gestos no solo pueden ser usados como iconos más o menos simples, sino que actualmente cada sujeto que habitualmente usa el chat como medio de comunicación interpersonal tiene su propio Zwinky o Megoo.

Estos son dibujos animados de un sujeto personalizado por cada internauta. El sujeto no solo puede elegir la personalidad que les gustaría tener o mostrar la personalidad que tienen, a través de la vestimenta, gustos personales, apariencia deseada o verdadera, etc., más o menos estereotipada, sino que puede manifestar los sentimientos, sensaciones, expresiones, opiniones, etc. incorporando estos gestos, guiños y las particularidades que le dan sentido a sus cuerpos como los smileys y a los emoticones a su cuerpo-subjetividad virtual.

Todo ello, viene a ser una “forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata” (Lévy 1999: 14). Asimismo, el asunto del interlocutor invisible hace que se logre intimidar con él hasta niveles que no serían posibles cara a cara o escuchándolo (Gubern, 2000).

Finalmente, en el chat se puede cambiar de sexo, construir un cuerpo de acuerdo a los arquetipos sociales deseados, correrse de la franja etaria propia, olvidar jerarquías sociales y roles, ser uno y varios sujetos al mismo tiempo, porque no hay datos ni evidencias concretas de donde apoyarse (Galera, 2006). Pero, en la actualidad, este tipo de comportamiento está más marcado e instalado por el extendido uso de los Meegoos y los Zwinkys entre los adolescentes.

1.2.1.3.1. Facebook¹

Es un sitio web gratuito de redes sociales creado por Mark Zuckerberg y originalmente era un sitio para estudiantes de la Universidad de Harvard, pero actualmente está abierto a cualquier persona que tenga cuenta de correo electrónico.

Asimismo, los usuarios pueden participar de más de una red social, en relación con su situación académica, centro laboral, o ubicación geográfica. A mediados del 2007, lanzaron las versiones en francés, alemán y español para impulsar su

¹ <http://www.keycompetences.eu/>

expansión fuera de Estados Unidos, ya que sus usuarios se concentraban en EE.UU. Canadá y Gran Bretaña.

Es así que, en enero del 2010, Facebook contaba con 380 millones de miembros en todo el mundo y traducción a 70 idiomas. Actualmente la página es la más popular para subir fotografías, con estadísticas de 83 millones de fotos subidas a diario.

1.2.1.3.2. Twitter²

Es un servicio gratuito de microblogging (permite a los usuarios enviar y publicar mensajes breves-140 caracteres, solo texto). Las opciones para el envío de los mensajes varían desde los sitios web, a través de SMS, aunque permite a sus usuarios enviar microentradas basadas en texto, denominadas “tweets”, enviados desde un teléfono móvil e incluso otras aplicaciones.

Esas actualizaciones se muestran en la página de perfil del usuario, y son también enviadas de forma inmediata a otros usuarios que ha elegido la opción de recibirlas. Además, Biz Stone explica “con ésta función recientemente lanzada, Twitter se ha convertido de forma inesperada, un importante motor de descubrimiento para encontrar lo que está pasando ahora.”

² <http://www.keycompetences.eu/>

1.2.1.3.3. MySpace³

Es un sitio web, de interacción social constituido por perfiles personales de usuarios que incluye redes de amigos, grupos, blogs, fotos, videos y música, además de una red interna de mensajería que permite comunicar a los usuarios. Fue creado por Tom Anderson Chris Dewolfe, en julio del 2005 y cuenta con más de 200 millones de usuarios.

1.2.2. Teoría de usos y gratificaciones

Cuando nos referimos a la teoría de usos y gratificaciones, nos adentramos en un escenario investigativo de la comunicación, donde se buscó profundizar el conocimiento en los efectos de los medios en las audiencias (y al nivel individual), pero –se precisa- que en este escenario se tiene un receptor activo, con criterios de selección sobre el consumo de los mensajes, basadas en las dimensiones de su individualidad. Como hace referencia Juan Aguado, con el desarrollo de los estudios sobre audiencias, se introduce un nuevo ámbito de análisis en el proceso comunicativo: las funciones de los medios desde la perspectiva de los usos sociales que los públicos hacen de ellos (Aguado, 2004); lo cual significa que pasan de preguntarse qué hace el medio con el público para preguntarse qué hace el público con los medios.

En este contexto se desarrolla la Teoría de los Usos y Gratificaciones (TUG), que plantea un concepto de audiencia activa y selectiva, que orienta el uso de los medios

³ <http://www.keycompetences.eu/>

de acuerdo con sus necesidades y para satisfacer objetivos puntuales que no tienen que ver sólo con los contenidos, sino con el contexto sociocultural en que se enmarca el uso de los medios (Aguado,2004).

Según explica De Moragas (1982), Eliu Katz, Jay G, Bluler y Michael Gurevitch, al proponer los postulados de la teoría de usos y gratificaciones, buscaron estudiar los orígenes sociales y psicológicos de las necesidades que pueden cubrir los procesos comunicativos y las expectativas generadas por los medios. En explicación de Katz, Bluler y Gurevitch, la teoría que plantean implica “la combinación producida por las disposiciones psicológicas, los factores psicológicos y las condiciones del entorno es lo que determina los usos específicos de los medios por los miembros de la audiencia” (Moragas,1979).

En resumidas cuentas, según dice De Moragas Spa, la teoría de Usos y Gratificaciones se ocupan de 1) los orígenes sociales y psicológicos de 2) las necesidades que generan 3) expectativas respecto a 4) los medios de masas y otras fuentes, lo que conduce a 5) esquemas diferenciales de exposición a los medios, lo que resulta en 6) gratificaciones de la necesidad y 7) otras consecuencias, tal vez en su mayoría involuntarias (Moragás, 1979:257).

Entonces, cada miembro de una audiencia conoce sus necesidades y deseos, por ello elige al medio y el contenido que satisfaga dichos deseos y necesidades. En razón de esta lógica es que se denomina a la audiencia como activa y con poder sobre los medios, porque son los medios los que se ven obligados a adaptarse a la exigencia de la audiencia. De esto viene la noción que ni siquiera el mensaje del más potente de los

medios puede de manera regular influenciar a un individuo que no lo esté utilizando en el contexto socio-psicológico en el que vive (Katz, 1973).

De acuerdo con Mario Wolf (1987), la teoría de usos y gratificaciones plantea en los enfoques funcionalistas una clara evolución de la concepción de los usos como funciones al estudio de las funciones de los usos que los públicos hacen de los medios. Asimismo, recoge el inventario esencial de las funciones derivadas de la teoría de usos y gratificaciones: a) función de escape o disminución de la ansiedad, b) Función de compensación emocional, c) función de compañía, d) función de información y e) función de reafirmación individual.

Pero lo que se debe precisar en la teoría de usos y gratificaciones, es que a partir de este enfoque se ha ido profundizando investigaciones que responden a la pregunta: ¿qué es lo que las audiencias hacen con el contenido de los medios? Cuya respuesta ha conllevado a formar los supuestos centrales y constitutivos de la teoría de usos y gratificaciones que se resumen en: 1) La audiencia es concebida como algo activo, es decir, parte importante del uso de los medios masivos es dirigido hacia los mismos objetivos, 2) el proceso de comunicación, la iniciativa de relacionar la satisfacción de necesidades y la elección de los medios se encuentran en cada miembro de la audiencia; 3) los medios compiten con otras fuentes que también satisfacen necesidades en las audiencias, 4) Muchos de los objetivos de los usos de los medios masivos pueden derivarse de datos ofrecidos por los miembros de la propia audiencia (la gente es suficientemente consciente de lo que busca y necesita).

1.2.2.1. Usos y gratificaciones en un escenario de redes sociales

Viendo el escenario actual, donde prolifera la comunicación digital, la conectividad y la interactividad virtual, la retroalimentación continua de contenidos y la multidireccionalidad en la emisión de mensajes, se debe poner en contraste la utilidad de la teoría de usos y gratificaciones, donde los emisores son convertidos en receptores y viceversa. Entonces aún podemos refrendar la idea de Katz cuando se refería a que más importante que conocer qué es lo que hacen los medios con las personas, es conocer qué hacen las personas con los medios de comunicación (McQuail, 1997:157).

Juan Miguel Aguado hace una precisión interesante sobre la teoría de usos y gratificaciones, que requiere ser analizado e incluido para afinar la ruta de acción investigativa del presente estudio. Aguado refiere que el “neofuncionalismo de la teoría de los usos y gratificaciones, (...) abrirá las puertas a una consideración más compleja de los productos y procesos de la cultura/comunicación de masas”, situación que implica que esta teoría, ha tenido un proceso evolutivo, considerando los nuevos contexto sociales⁴ que surgieron en torno a los efectos de los medios en la audiencia.

⁴ Sobre este punto, Abraham Coronel, explica que “la teoría (Usos y Gratificaciones) es utilizada por los medios tradicionales y los nuevos medios digitales los cuales cuentan con una tecnología más avanzada. El uso de Twitter y Facebook nos dejan ver como se tiene esta personalización de los contenidos en los cuales el consumidor realiza la tarea de seleccionar y adoptar la información de acuerdo a sus objetivos.”

1.2.2.2. Uso del chat

La conversación por chat es en tiempo real, marcada por la inmediatez de intercambio de mensajes escritos que intentan reemplazar una conversación cara a cara. De allí también la incorporación de los símbolos que los adolescentes llaman "caritas" o "emoticons" (del inglés, emotion icons) (Levis, 2007).

Dado que el chat tiene la limitación de utilizar sólo la palabra escrita, en algunos casos, puede incluir la imagen que transmite la cámara web, con la cual se puede ver la cara del interlocutor, por así decirlo.

El chat tiene su propio lenguaje porque es más rápido, porque nadie criticaría una falta de ortografía, porque los adolescentes entienden de qué hablan, así sus padres no los entienden (Levis, 2007).

Algunos creerán que esta forma de comunicarse es una de las nuevas costumbres de conectarse con otro ser humano que tienen los adolescentes: dos personas adolescentes mediadas por una máquina y en un devenir constante de dedos apretando las letras de un teclado de computadora. Entretanto la espera de una respuesta que para los participantes se torna interminable, pero comparada a la espera de las cartas que años atrás traía el cartero, es una milésima de segundo.

Además, es probable que los adultos no entiendan el lenguaje que manejan estos dos personajes conversando por Internet. Muchos se preguntarán qué tipo de escritura es

esa, a quién se le ocurriría tamaña metamorfosis del idioma y lo más probable es que nos lleve a un camino sin regreso. Esta situación no es tan nueva como parece, porque es muy común leer formas cifradas de los alumnos que para aprovechar el escaso tiempo de exposición del profesor en el dictado de la clase, recurren a: "x, en lugar de por", "ej., por ejemplo", "q' que", y así parecidamente. Estos medios informales permiten ciertas libertades con las reglas ortográficas (Turrubiantes, 2000).

Cabe señalar que se puede hablar de una charla escrita, donde los adolescentes tienen este mensaje tan incorporado que dicen que "hablan" cuando en realidad escriben, se mandan mensajes. Por un lado, lo usan como una especie de taquigrafía moderna y, por otro, tiene que ver con la transgresión, porque se mandan mensajes en las horas de clases o en cualquier ámbito sin problemas porque en teoría los adultos no entienden el código y no hay peligro de que interpreten lo que están "hablando".

1.2.3. Lenguaje chat

El lenguaje chat (Sánchez, 2007) es un código especial del castellano estándar, cuyo uso se ha proliferado en determinados contextos debido al uso masivo de las TIC's y, en forma significativa, del uso de los sistemas de mensajería instantánea. Siendo sus elementos estructurales: la lista de participantes, el apodo, el perfil, y la conversación que se va generando en la pantalla, a medida que cada participante hace una contribución (Cassany, 2002).

Su uso es frecuente en la Internet para hacer referencia a una nueva versión de la comunicación escrita en soporte electrónico. Expresiones similares son “lenguaje digital”, “lenguaje electrónico”, “lenguaje SMS”. La aparición de este término está ligado al surgimiento y desarrollo de internet.

El chat se lleva a cabo en los servicios de mensajería instantánea que hoy en día están difundidos en todo el mundo y son aplicaciones ampliamente usadas, con esta nueva tecnología, cualquier persona que tuviese una computadora personal y un módem podía entrar a una sala de chat y conversar como se suele hacer en la sala de una casa.

En este sentido, el chat se ha convertido en un objeto de estudio para los estudiosos de la comunicación al presentar algunas características particulares con respecto a los elementos que intervienen en este proceso. El emisor y receptor al interactuar cara a cara pueden percibir al otro, apreciar su apariencia física, escuchar los tonos e inflexiones de la voz, intercambiando información en forma simultánea. También en el chat la comunicación es sincrónica, pero no existe la presencia física del otro ni tampoco los elementos extralingüísticos (no verbales), por ejemplo: los elementos kinésicos (gestos, movimientos, contacto ocular) o los proxémicos (la utilización de espacio, la distancia entre los hablantes).

En los innumerables chats que se alojan en Internet, la mayoría adolescentes se presentan con un "nickname" o apodo breve, que muchas veces no expresa claramente ni el sexo ni la nación de origen y juegan con su identidad. Este nickname

tiene una serie de características (Gómez, 1997); su extensión tiene que ser menor a 15 caracteres, pudiendo en algunos casos ser dos palabras separadas por un espacio.

Los usuarios del chat han resuelto esta dificultad a pesar de las limitaciones que les impone el medio a través del teclado. Reutilizando el mismo teclado envían información no verbal, por ejemplo se recurre a las mayúsculas cuando se quiere expresar enojo (equivale a gritar), puntos suspensivos (que ya no son tres como la norma prescribe), usos de los signos de exclamación e interrogación en forma repetitiva y sólo al final de la frase (“estás ahí????????????”). Además se introducen los emoticonos (caritas) que van a enfatizar la parte expresiva del lenguaje supliendo los rasgos extralingüísticos y paralingüísticos.

Se revela la ironía de otro punto: “la red nos brinda una experiencia de la escritura que reactualiza una dinámica de comunicación semejante a las prácticas de la tradición oral” (Lameiro ,1998).

Asimismo, el orden sintáctico y gramatical suele ser desatendido por los usuarios con el fin de poder lanzar más rápidamente su mensaje. Por esta razón, partes de la oración son obviadas y las frases se dividen y entrecortan, añadiendo, de este modo, aún más velocidad al ritmo de la conversación.

Los emoticonos son representaciones gráficas o “textos icónicos” (Yus, 2001) de uso convencional, cotidiano y muy frecuente en los chats. Estas representaciones gráficas tienen como única materia prima los signos que dispone un teclado. Sirven para expresar ideas o sentimientos sin necesidad de agregar palabras, y que además se

construyen cotidianamente por los distintos grupos que participan de este espacio social, y que poseen la singularidad de que el que participa en él entiende este código. Se leen de manera horizontal y representan caras, gestos y estados de ánimo. :)
Sonrisa :-@ Usuario está gritando :-) Sonrisa básica :-& Usuario no puede hablar :]
Otra sonrisa 0:-) Usuario es un ángel ;-) Guñando el ojo :-X Los labios están sellados
XD Carcajada :-/ Usuario es un escéptico XP Sacando la lengua *:O) Usuario es un payaso :-D Usuario riendo :-9. Siendo estas algunas representaciones de los iconos más usados en el chat.

En ese sentido, el lenguaje es el segundo sistema de representación involucrado en el proceso global de construir sentido. El mapa conceptual compartido debe ser traducido a un lenguaje común, de tal modo que podemos correlacionar nuestros conceptos e ideas con ciertas palabras escritas, sonidos dichos, o imágenes visuales.

El sistema escrito y el sistema hablado de un lenguaje particular son ambos, obviamente, 'lenguaje.' Por [pero] también lo son las imágenes visuales, sean ellas producidas por la mano o por medios mecánicos, electrónicos, digitales o por cualquier otro medio, siempre y cuando se usen para expresar sentido (Hall, 1997).

Actualmente, los medios electrónicos, al igual que el uso de palabras, sonidos o imágenes, en sus distintas variantes, son medios útiles para comunicarse con otras personas, siempre en cuando tenga sentido es válido. Como en el caso del chat emulando por escrito la fluidez e instantaneidad de una conversación.

Código, comunicación y signo

actualidad, los códigos que usan los adolescentes no son los que originalmente se utilizaban en un intercambio de mensajes. Por ello, algunos afirman que el uso de las redes es una manera de comunicarse, sin embargo hacen referencia a que se viene generando nuevos códigos a partir de este momento.

En este sentido, Martín Barbero concibe a los medios de comunicación como actores sociales y enclaves de interacción de mediaciones humanas, conflictos políticos e intereses políticos y económicos. En tal contexto, los adolescentes han creado un mundo propio, independiente de los adultos, en el que pasan gran parte de su tiempo (Larson y Wilson, 2004).

Para encontrar la relación entre comunicación, código y la importancia de la existencia de un sistema de significación, partimos de la idea que plantea Eco al afirmar que el proceso de comunicación se verifica sólo cuando existe un código. En otros términos, un código se define como un sistema de significación que reúne entidades presentes y entidades ausentes. Siempre que una cosa materialmente presente a la percepción del destinatario representa otra cosa a partir de reglas subyacentes, hay comunicación (Eco, 2000: 25). Debe quedar claro que el acto perceptivo del destinatario y su comportamiento interpretativo no son condiciones necesarias para la existencia de significación: basta con que el código establezca una correspondencia

entre lo que representa y lo representado, correspondencia válida para cualquier destinatario posible, aun cuando de hecho no exista ni pueda existir destinatario alguno.

Por lo tanto, un sistema de significación es una construcción semiótica autónoma que posee modalidades de existencia totalmente abstractas, independiente de cualquier posible acto de comunicación que las actualice. Pero:

Si todos los procesos de comunicación se apoyan en un sistema de significación, será necesario descubrir la estructura elemental de la comunicación para ver si eso ocurre también a ese nivel (...) Aunque todas las relaciones de significación representan convenciones culturales, aun así podrían existir procesos de comunicación en que parezca ausente toda clases de convención significante y (...) se produzca un mero paso de estímulos o de señales (Eco, 2000:57)⁵.

Lo que se pretende, entonces, es encontrar el punto de partida de un proceso de significación. Y para iniciar debemos encontrar la definición de código, que por aproximaciones, muchos estudiosos llamarían /código/ a la organización interna del sistema (o estructura de significación) (Eco, 2000: 63-64).

Tanto las unidades del sistema semántico⁶ como las del sistema sintáctico, una vez asociadas, corresponden a determinada respuesta. Sólo este tipo de complejo de regla puede llamarse con propiedad código (Eco, 2000: 65).

⁵ Para Eco, eso sucede, por ejemplo, cuando se transmite “información” física entre dos aparatos mecánicos.

⁶ El término semántica se refiere a los aspectos del significado, sentido o interpretación de signos lingüísticos como símbolos, palabras, expresiones o representaciones formales.

Pero para llegar a construir el concepto de código, Eco parte del fenómeno s-código que los define en realidad como sistemas o estructuras que pueden perfectamente subsistir independientemente del propósito significativo o comunicativo que los asocia entre sí, y como tales pueden estudiarlos la teoría de información o los diferentes tipos de teorías generativas (Eco, 2000: 65-66).

Un s-código llama la atención sólo cuando va incluido dentro de un cuadro de significación (el código), el interés teórico se centra, además de en su estructura interna, en su propósito comunicativo; y, por esa razón, se tiende a llamar a ese sistema (en sí mismos desprovistos de funciones significantes) código, por una especie de sustitución metonímica, en cuanto que se ve como parte de ese todo semiótico (el código) algunas de cuyas propiedades posee (Eco, 2000: 64).

Cuando un código asocia los elementos de un sistema transmisor con los elementos de un sistema transmitido, el primero se convierte en la expresión del segundo, el cual, a su vez, se convierte en el contenido del primero. Existe función semiótica, cuando una expresión y un contenido están en correlación y ambos elementos convierten en funtivos de la correlación (Eco, 2000: 83). Y es en este momento que Eco ingresa a tratar el concepto de signo y su relación con el código. Eco refiere que el signo está constituido siempre por uno (o más) elementos de un plano de la expresión colocados convencionalmente en correlación con uno (o más) elementos de un plano del contenido. Siempre que exista correlación de este tipo, reconocida por una sociedad humana, existe signo.

Por lo tanto, los signos son los resultados provisionales de reglas de codificación que establecen correlaciones transitorias en las que cada uno de los elementos está, por decirlo así, autorizado a asociarse con otro elementos y a formar un signo sólo en determinadas circunstancias previstas por el código (Eco, 2000: 84). Parece ser que lo que hace un código es proporcionar las reglas para generar signos como ocurrencias concretas en el transcurso de la interacción comunicativa. (Eco, 2000: 84-85).

Un código establece la correlación de un plano de la expresión (en un aspecto puramente formal y sistemático) con un plano del contenido (en un aspecto puramente formal y sistemático); una función semiótica establece la correlación entre un elemento abstracto del sistema de la expresión y un elemento abstracto del sistema del contenido. De ese modo, un código establece tipos generales, con lo que produce la regla que genera tokens o especímenes⁷ concretos (Cuadro), es decir aquellas entidades que se realizan en los procesos comunicativos y que comúnmente llamamos signos (Eco, 2000: 87).

⁷ En estos procesos, como menciona Eco, existe una voluntad de significación más o menos oculta. La complicación nace del hecho de que estamos intentando estudiar como sistema de significación fenómenos que están comprometidos con procesos continuos de comunicación (Eco, 2000: 37). Y podríamos continuar con esta casuística, describiendo un juego continuo (y cotidiano) de actos de conciencia y de actos inconscientes, en una comedia de equivocaciones llenas de arriéres pensées, reticencias, dobles juegos, etc. Los comportamientos se convierten en signos gracias a una decisión por parte del destinatario (educado por convenciones culturales) o a una decisión por parte del emisor, para estimular la decisión de entender dichos comportamientos como signos (Eco, 2000: 37-38).

Relación teoría de códigos y teoría de la comunicación

MODELO FORMAL		TEORIA DE LOS CÓDIGOS		TEORIA DE LA COMUNICACIÓN		TEORÍA DE LA MENCIÓN		TEORIA DE LOS ACTOS COMUNICATIVOS	
<i>Continuum</i>		Experiencia		FUENTE		Mundo		Destinatario	
Correlación entre funtivos	Unidades postuladas	CONTENID O	Unidades interpretada (Tokens)	CÓDIGO	MENSAJE	Significado	Mención o referente	Proposición	Mensaje
	Sistema de posiciones vacías		Sistema semántico (types)						
	Sistema de posiciones vacías	EXPRESIÓN	Sistema sintáctico (types)			Significante	Enunciado		
	Unidades postuladas		Unidades producidas (Tokens)						
<i>Continuum</i>		Materia		CANAL		Enunciación		Emisor	
Procesos pragmáticos									

La producción de signos es posible (especialmente en el caso de producción de contextos) sólo gracias a las reglas previstas proporcionadas por el código y con frecuencia el código se entiende no sólo como una regla de correlación, sino también como conjunto de reglas combinatorias (en otros términos, se ve el código como competencia y, por tanto, no sólo como un léxico, sino también como una gramática, o bien como una gramática que abarca tanto un léxico como una sintaxis) (Eco, 2000: 144).

Por consiguiente, es preciso concebir (como hemos hecho) el código como una entidad doble que establece, por un lado, correlaciones semánticas y, por otro, reglas para las combinaciones sintácticas (Eco, 2000: 145). Efectivamente, un código proporciona:

Una descripción limitada de la función semiótica, de modo que ésta pueda entenderse en su naturaleza biplanaria independientemente de toda clase de contextos; (ii) una definición más rica que abarca también puntos nodales en que la función semiótica,

en sus dos funtivos, puede amalgamarse con otras funciones. De esa manera se puede evitar la presencia de reglas combinatorias independientes, porque forman parte ya de la representación codificada de la función (Eco, 2000: 145-146).

Hay un punto en la que Eco sorprende al discutir sobre el contenido de signo y dice:

Hablando con propiedad, no existe signo, sino funciones semióticas. La función semiótica se realiza cuando dos funtivos (expresión y contenido) entran en correlación mutua; pero el mismo funtivo puede entrar también en correlación con otros elementos, con lo que se convertiría en un funtivo diferente que da origen a otra función (Eco, 2000: 85).

Podría observarse el por qué no se considera a Saussure en este proceso de construcción de corpus teórico sobre sistema de significación y código, pero considerando ciertas conceptualizaciones realizadas por Saussure (1986), quien define que “la lengua es un sistema de signos que expresan ideas (Eco, 2000: 31) y, por esa razón, es comparable con la escritura”. Consideramos –al igual que Eco– que la definición (de Saussure) de signo como entidad de dos caras (*signifiant y signifié*) ha anticipado y determinado todas las definiciones posteriores de la función semiótica. Y en la medida en que la relación entre significante y significado se establece sobre la base de un sistema de reglas, la semiología saussureana puede parecer una semiología rigurosa de la significación (Eco, 2000: 31-32).

Asimismo, Saussure analizó el signo en dos adicionales elementos, añadiendo la forma (la palabra actual, la imagen, la foto, etc.) y luego la idea o concepto con la

cual la forma está asociada. Saussure llamó al primer elemento el significante y al segundo –el correspondiente concepto que el significante desencadenó.

Ambas se necesitan para producir sentido pero es la relación entre ellos, fijados por nuestros códigos culturales y lingüísticos, la que sostiene la representación. Por tanto, 'el signo es la unión de una forma que significa (el significante) ... y una idea significada (lo significado). Aunque pudiéramos hablar ... como de dos entidades separadas, ellas existen sólo como componentes del signo ..[Que es] el hecho central del lenguaje (Culler, 1976, p. 19).

Las implicaciones de este argumento son de largo alcance para una teoría de la representación y para nuestra comprensión de la cultura. Si la relación entre un significante y un significado es el resultado de un sistema de convenciones sociales específico de cada sociedad y de cada momento histórico – entonces todos los sentidos son producidos dentro de cada historia y cultura (Saussure,1960).

Según Saussure, el signo “expresa” ideas y, aun cuando aceptamos que no estuviera pensando en una acepción platónica del término “idea”, el caso es que sus ideas eran fenómenos mentales que afectaba a una mente humana. Así, pues, consideraba implícitamente el signo como artificio comunicativo que afecta a dos seres humanos dedicados intencionalmente a comunicarse y a expresarse algo. (Eco, 2000: 32). Entonces existe signo siempre que un grupo humano decide usar una cosa como vehículo de cualquier otra (convención semiótica)⁸.

⁸ El destinatario humano es a garantía metodológica (y no empírica) de la existencia de la significación, o, lo que es lo mismo, de la existencia de una función semiótica establecida por un código (Eco, 2000: 34).

1.2.3.2. Códigos y nuevas formas de interacción

Stuart Hall (1997) afirma que las imágenes visuales, producidas por el ser humano o por cualquier otro medio - mecánicos, electrónicos, digitales - configuran un lenguaje, siempre y cuando se usen para expresar sentido.

De esta forma, cualquier sonido, palabra, imagen u objeto que funcione como signo, es organizado con otros signos dentro de un sistema dentro del cual halla su sentido. Aun la música es un 'lenguaje' con complejas relaciones entre diferentes sonidos y cuerdas, aunque éste es un caso muy especial dado que no puede ser usado fácilmente para referenciar cosas actuales u objetos del mundo (Du Gay, Ed., 1997, y Mackay, Ed., 1997).

Los llamados emoticons o smileys son símbolos icónicos compuestos a partir de diferentes combinaciones de signos de puntuación que parecen formar distintas expresiones faciales, que por lo general se usan para representar emociones, actitudes, sensaciones del emisor y han de mirarse de lado girando la cabeza 90 grados hacia la izquierda, apoyándola en el hombro.

La palabra emoticono es una adaptación de la expresión inglesa emoticon, contracción, a su vez, de las palabras emotive ('emoción') e icon ('ícono') (Álvarez, Núñez, & Del Teso, 2005, pág. 339).

Los emoticones son recursos extralingüísticos en forma de símbolos variados que acompañan las expresiones lingüísticas con la finalidad de reproducir emociones o expresiones faciales. Su uso es muy común y forma parte esencial de una comunicación electrónica a través de mensajes instantáneos.

Los códigos fijan las relaciones entre conceptos y signos. Estabilizan el sentido dentro de diferentes lenguajes y culturas. Los códigos nos dicen qué conceptos están en juego cuando oímos o leemos qué signos. Mediante la fijación arbitraria de las relaciones entre nuestros sistemas conceptuales y lingüísticos los códigos hacen posible que hablemos y escuchemos de manera inteligible, y establezcamos la traducibilidad entre nuestros conceptos y nuestros lenguajes, lo cual permite que el sentido pase de un hablante a un oyente, y sea comunicado efectivamente dentro de una cultura. Esta traducibilidad no está dada por la naturaleza o fijada por los dioses. Es el resultado de un conjunto de convenciones sociales. Es fijado socialmente, fijado en la cultura (Hall 1997).

En este sentido, la construcción de estos recursos extralingüísticos, son parte de los códigos lingüísticos, siendo el chat en redes sociales, el escenario donde adolescentes emergen nuevos códigos comunicativos. Asimismo, internalizan inconscientemente los códigos que les permiten expresar ciertos conceptos e ideas a través de los sistemas de representación escritura, habla, gestos, visualización, y demás e interpretar las ideas que les son comunicadas usando los mismos sistemas.

1.2.4. Distrito de Ayacucho

1.2.4.1. Aspectos Generales

La ciudad está situada geográficamente en la jurisdicción de la provincia de Huamanga, compuesto por 15 distritos de la región Ayacucho, siendo el distrito de Ayacucho la capital de la región que ha cobrado importancia por ser el centro administrativo regional. Las instancias administrativas ejecutivas y judiciales de las instituciones del Estado se encuentran jerárquicamente centralizadas en esta capital, teniendo dependencias en las otras provincias de la región⁹.

1.2.4.2. Ubicación geográfica.

El Distrito de Ayacucho se encuentra ubicado en la región sur central de los Andes, entre las coordenadas: latitud sur 13° 09' 26" y longitud oeste 74° 13' 22" del meridiano de Greenwich; a una altitud de 2,746 m.s.n.m.

1.2.4.3. Población

En la actualidad, el distrito de Ayacucho, según el último censo Nacional, XI de Población y VI de Vivienda 2007 tiene una población de 100,935. En el área urbana se hallan 99,276 habitantes, que representa al 98.1 % de la población total, y en el área rural 1,917 habitantes, representando el 1.9%.

⁹ Plan de Desarrollo Concertado del Distrito de Ayacucho 2013-2021

1.2.4.4. Extensión y altitudes

La superficie total del distrito es de 8,529 Has' según la Carta Nacional y el Levantamiento Catastral 2004 elaborado por el Instituto Nacional de Estadística INEI (Censo Agropecuario 94). Respecto a las altitudes referenciales se tiene en cuenta 03 puntos: La Capital: 2,746 m.s.n.m. Punto más bajo: 2,500 m.s.n.m. punto más alto: 2,800 m.s.n.m.

1.2.4.5. Límites.

El ámbito territorial del distrito de Ayacucho tiene los siguientes límites: Por el norte con el distrito de Pacaycasa, por el sur con los distritos de Carmen Alto y San Juan Bautista. Por el este con los distritos de Jesús de Nazareno y Tambillo. Por el oeste con los distritos de San José de Tiellas y Socos.

1.3. Sistematización de conceptos

1.3.1. Uso del chat

El chat es un espacio de interacción social que requiere de un soporte tecnológico. Es más, como refiere Levis (2007) y Turrubiantes (2000), es un proceso de comunicación social que es utilizado por los adolescentes, quienes buscan crear su mundo virtual entre sus pares, lo que no sucede con los adultos.

1.3.2. Redes sociales

El Facebook la red social más concurrida por diferentes grupos etarios, pero el modo de utilización entre ellos es diferente. El Facebook es un espacio que muchos consideran “completo”, debido a que se tiene más opciones de subir fotografías, comentar, conocer amigos y chatear al mismo tiempo. Pero, se debe tomar en cuenta que uno no tiene certeza de con quien se está chateando.

1.3.3. Códigos

No todos usamos los mismos códigos en una comunicación virtual, la manera en que los adultos usan las redes sociales, es diferente a la manera en que la usan los adolescentes en etapa escolar. Pues ellos, buscan maneras más rápidas de comunicarse.

Cabe destacar, que en la actualidad, debido a que nos encontramos en una era digital han definido el “lenguaje chat”, que tiene una estructura diferente al lenguaje tradicional, como se ha investigado también tiene una estructura.

CAPÍTULO II

MATERIALES Y MÉTODOS

2.1. Problemas de investigación

2.1.1. Problema principal

¿Cómo los adolescentes en etapa escolar del distrito de Ayacucho, a partir del uso del chat en redes sociales, generan nuevos códigos?

2.1.2. Problemas secundarios

a. ¿Cuál es el grado de uso del chat en redes sociales por adolescentes en etapa escolar del distrito de Ayacucho?

b. ¿Cuáles son los nuevos códigos que los adolescentes en etapa escolar generan a partir del uso del chat en las redes sociales?

c. ¿Cómo se generan espacios de interrelación con el uso de las redes sociales?

d. ¿Cómo los códigos generados por los adolescentes en etapa escolar podrían generar un nuevo lenguaje escrito?

2.2. Objetivos

2.2.1. Objetivo general

Estudiar como los adolescentes en etapa escolar del distrito de Ayacucho, a partir del uso del chat de redes sociales, generan nuevos códigos.

2.2.2. Objetivos específicos

a. Determinar el grado de uso del chat en redes sociales por parte de los adolescentes en etapa escolar del distrito de Ayacucho.

b. Identificar cuáles son los nuevos códigos que los adolescentes en etapa escolar generan en los mensajes que escriben en el chat de redes sociales.

c. Conocer los espacios de interrelación que los adolescentes en etapa escolar buscan con el uso de las TIC's.

d. Describir de qué manera el uso del chat en redes sociales en adolescentes en etapa escolar del distrito de Ayacucho generan códigos.

2.3. Hipótesis

2.3.1. Hipótesis general

Los adolescentes en etapa escolar del distrito de Ayacucho, hacen uso del chat de redes sociales como espacios de interacción, creando su propio mundo, por ello generan nuevos códigos, como símbolos que tienen una propia identidad visual (emoticons) y crean procesos de comunicación.

2.3.2. Hipótesis específicas

- a. En la actualidad los adolescentes usan constantemente el chat para comunicarse con sus pares.
- b. Estamos en una era tecnológica, en la que los adolescentes son parte de ella y generan nuevas formas de comunicación a través de las redes sociales.
- c. Uno de los espacios de interacción de las TIC's son el chat a través de redes sociales como Facebook y Twitter.
- d. Los adolescentes en su mayoría optan por romper las reglas que la sociedad norma, como seguir ciertos patrones de escritura; sin embargo estos jóvenes crean su propio lenguaje escrito a través del uso de las redes sociales.

2.4. Sistema de variables

Variable independiente:

Uso del chat

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Grado de uso del chat en redes sociales por parte de los adolescentes en etapa escolar del distrito de Ayacucho

TABLA 1: Conocimiento de las Tecnologías de Información y Comunicación

Tecnologías de Información y Comunicación	Cantidad	Porcentaje
Conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro.	58	29%
Conjunto de medios de comunicación y las aplicaciones de información que permiten la captura, producción, almacenamiento, tratamiento, y presentación de informaciones.	37	18.5%

Son redes de comunicación que han posibilitado el uso de servicios que permiten la comunicación y transmisión de la información.	12	6%
Conjunto de servicios, redes, software y aparatos que tienen como fin la mejora de la calidad de vida de las personas dentro de un entorno.	6	3%
Todas las anteriores.	87	43.5%
TOTAL	200	100%

Fuente: Encuesta realizada el 08 de agosto del 2016

El 29% señala que conoce a las TIC's como un conjunto de tecnologías para gestionar información y enviarla de un lugar a otro, en relación a la minoría que un 3% lo conoce como el conjunto de servicios, redes, software y aparatos que tienen como fin la mejora de calidad de vida, lo que señala que los estudiantes manejan un concepto claro sobre las nuevas TIC's debido a su nivel de instrucción.

Este dato coincide con lo que dice Karina Chávez Kanashiro (periodista del Canal Latina y especialista de manejo de redes, a quien entrevistamos):

Estamos en una era digital y definitivamente todo comunicador, al que nosotros llamamos como comunicador tradicional de televisión, radio y diario tiene que estar sumergido dentro de las redes sociales, periodista que no está sumergido dentro de las redes sociales, simplemente no existe. Es primordial estar dentro de esta nueva tecnología.

Asimismo, Jorge Luis Contreras Velez (Lic. en educación con especialización en Gestión de programas de educación a distancia. Actualmente labora en "Salvemos Huacas") refiere:

Las TIC's hasta el momento han contribuido al acceso universal de la educación, igualdad de instrucción, ejercicio de la enseñanza, desarrollo profesional e integral del alumnado. Además, han transformado nuestra vida personal y profesional, de alguna manera han cambiado la forma del acceso al conocimiento y aprendizaje en la manera de relacionarnos y la transmisión de conocimiento se está convirtiendo en un factor de poder de la sociedad de la información, la productividad y competitividad cada vez dependen más de la capacidad de generar y aplicar la información basada en el conocimiento. Actualmente como dice Bauman, vivimos en dos mundos paralelos online y offline, hemos llegado del rato en que los dispositivos tienen efectos positivos y negativos. Toda creación del hombre va a tener una consecuencia y depende de cómo se utiliza cada medio en el mundo.

En ese sentido, Abel Yupanqui Llancari, director de la Unidad de Comunicaciones del Gobierno Regional de Ayacucho, acotó:

En general, son de mucha utilidad en todas las actividades que desarrollamos en comunicaciones y es importante que se incorpore en la gestión pública, en este caso es muy escaso respecto al desarrollo de las actividades.

TABLA 2: Horas al día en las redes sociales

Horas al día	Cantidad	Porcentaje
1 hora	67	33.5%
2 a 3 horas	85	42.5%
5 a 7 horas	29	14.5%
8 a más	13	6.5%
Otros	6	3%
TOTAL	200	100%

Fuente: Encuesta realizada el 08 de agosto del 2016

El 42.5% de los encuestados hacen uso de las redes sociales de 2 a 3 horas, en comparación del 6.5% que hacen uso más de 8 horas al día. Esto es debido a que están mayor tiempo en sus instituciones educativas y los que hacen uso mayor tiempo llevan sus teléfonos móviles a sus instituciones educativas.

En ese sentido, para Karina Chávez, el estar conectada en sus redes sociales, implica:

Son fines de comunicar las noticias que tengo al alcance, por ejemplo, manejo twitter, donde posteo los trabajos diarios que hago como periodista, informo las comisiones que cubro. Por otro lado, el Facebook lo manejo como el detrás de cámara de la cobertura periodística, fotos curiosas, novedosas y así acercarme a mis seguidores de esa manera. También, tengo un canal de Youtube donde cuelgo mis videos, reportajes. Esas tres redes sociales suelo utilizar con más frecuencias.

Sin embargo, Jorge Luis Contreras Velez, refiere:

Como cito a Bauman, porque en los trabajos que realizamos siempre estamos frente a la pantalla, buscando información de lo que pasa en el mundo, donde nosotros identificamos mensajes e imágenes. Las TIC's las uso para identificar las cosas diarias, estrategias, empiezo por ejemplo buscando páginas web y buscar en base a mis intereses. En mi caso buscar acerca de las políticas públicas que se estén dando resultado en otros países y que se repliquen en el Perú.

Las nuevas estrategias, metodologías o encontrar diversos medios, los fines son el que tu vayas a informarte respecto a tus intereses, como lineamientos del CEPLAN, PNUD, para hacer proyectos sociales aquí.

Entre tanto, Abel Yupanqui, respondió:

Básicamente para difusión, pero debería utilizarse no solo para eso, sino para comunicarse horizontalmente, más participativa, “más de abajo, para arriba que de arriba para abajo” con esa finalidad, básicamente es eso.

3.2. Nuevos códigos utilizados por los adolescentes en etapa escolar con acceso al chat

TABLA 3: Tipo de lenguaje al chatear

Tipo de lenguaje	Cantidad	Porcentaje
Lenguaje formal	93	46.5%
Lenguaje científico	13	6.5%
Lenguaje informal	42	21%
Lenguaje vulgar	50	25%
Otros	2	1%
TOTAL	200	100%

Fuente: Encuesta realizada el 08 de agosto del 2016

La mayoría, el 46.5%, afirman que se comunican en las redes sociales con lenguaje formal, a causa del nivel de instrucción en el que se encuentran, a comparación de los que usan un lenguaje vulgar, que tiene que ver con la formación en casa.

Al respecto, Karina Chávez, mencionó:

Trato de abreviar sin caer en las faltas ortográficas, trato de no hacerlo, no me gusta, prefiero resumir palabras y cuido mucho la ortografía.

Sin embargo, Jorge Luis Contreras Velez, desde su posición, refiere:

El lenguaje oficial busca algo bien elaborado en base a reglas, los jóvenes recurren a los extranjerismos, también usan reglas gramaticales aunque no lo sepan, por ejemplo bicicleta- bici se rompen la linealidad es un nuevo código.

TABLA 4: Abreviación de palabras al chatear

Abrevian palabras	Cantidad	Porcentaje
Sí	148	59%
No	62	31%
TOTAL	200	100%

Fuente: Encuesta realizada el 08 de agosto del 2016

El 59% de los encuestados dicen que abrevian palabras al chatear en las redes sociales, en comparación al 31 % que no abrevian palabras, debido al tiempo, como lo menciona Velez, ahora todo es inmediatez.

Sobre este punto, Karina Chávez, mencionó:

Definitivamente, el mundo de las tecnologías, de las redes sociales manejan un lenguaje distinto, donde “twittea”, “retwittea”, “hashtag”, “arroba”, “postea” son términos que generaciones anteriores no manejábamos y ahora hay que manejar esos términos porque es la nueva generación quien nos va a escuchar las noticias, tenemos que acoplarnos a ese nuevo lenguaje que usan.

En ese sentido, Jorge Luis Contreras Velez, reforzó la idea de Karina Chávez, en:

Los estudiantes y jóvenes a raíz de cómo estructuran sus mensajes y algunos señalan que los jóvenes empobrecen el lenguaje, que no tienen vocabulario y otros mencionan

que se experimentan o que contribuyen, tal vez, a modernizar un idioma, el tema es complejo. Estamos en una cultura audiovisual son vías de comunicación entre jóvenes, adultos y estudiantes y se crean espacios y que hay limitaciones, donde “paga pato” el mensaje porque tienes que escribir rápido y también cuidar tu ortografía y hay que saber diferenciar y redactar de manera adecuada.

Los móviles, las redes son los principales medios y prima la rapidez hasta los caracteres son contados para escribir el texto y eso hace que te ingenies una forma de cómo decir algo pero con menos letras. La rapidez ha generado una serie de abreviaturas en el lenguaje, es como si estuviéramos o cómo si habláramos “face to face”, no nos damos cuenta de las pausas. Es como si los dedos fueran tu boca y darle la abreviatura correspondiente y lo que quieres es que te entiendan, no importa si se ve bien o no. Esto repercute en las aulas, de que no diferencian el contexto, los móviles y chat es el medio, no el mensaje; las aulas no son un mundo virtual el cuaderno no es una pantalla, es un soporte del mensaje. Hay que saber diferenciar hablar y escribir correctamente hay que estructurar adecuadamente. El internet es eso-inmediatez- saber orientar como ser en un espacio virtual y en las aulas.

Abel Yupanqui, acotó: “Tal vez no el lenguaje, pero sí nuevos códigos, porque hay espacios básicamente distintos, eso sí se está generando en estos espacios”.

TABLA 5: Las palabras que se abrevian

Palabras abreviadas	Cantidad	Porcentaje
PTM	24	12%
XQ	42	21%
TBN	36	18%
K TAL	13	6.5%
PZ	15	7.5%

CDT	29	14.5%
XD	25	12.5%
FB	16	8%
TOTAL	200	100%

Fuente: Encuesta realizada el 08 de agosto del 2016

El 21% de los encuestados dicen que abrevian “XQ”, a diferencia del 6.5% que abrevia “K TAL”, debido a que son palabras más utilizadas en el vocabulario diario.

Esto se puede asociar a lo señalado por Karina Chávez:

Ese es un gran problema, porque las redes sociales son inmediatas y tienes que ser bastante conciso en ciertas abreviaciones que la Real Academia de la Lengua Española nos estaría “tirando martillazos”. Pero lo que se tiene que enseñar al alumno que eso es una forma de lenguaje, pero cuando se tiene que hacer un lenguaje oficial correcto se debe de emplear palabras correctas, eso se está olvidando. Tenemos una nueva generación dónde en vez de poner “q” pones “k”, y así vas abreviando y a veces con faltas ortográficas y cuando quieres escribir un texto correcto, no lo saben hacer.

Reforzando la idea, Jorge Luis Contreras Velez, sostuvo:

El lenguaje oficial busca algo bien elaborado en base a reglas, los jóvenes recurren a los extranjerismos, también usan reglas gramaticales aunque no lo sepan, por ejemplo bicicleta- bici se rompen la linealidad es un nuevo código.

En contradicción a los entrevistados anteriormente, Abel Yupanqui, menciona:

En realidad no es negativo, lo que pasa es que los padres no saben escuchar y tampoco los docentes, ese es el problema, porque si la comunicación fuera abierta, horizontal, lógicamente no serían necesario los códigos.

TABLA 6: Uso de emoticons

Uso de emoticons	Cantidad	Porcentaje
Sí	167	83.5%
No	33	16.5%
TOTAL	200	100%

Fuente: Encuesta realizada el 08 de agosto del 2016

El 83.5% de los encuestados afirman que usan “emoticons”, mientras que el 16.5% no usan “emoticons” en sus chats de redes sociales.

Karina Chávez, acotó:

Es un lenguaje donde tienes que incluir el inglés sí o sí, porque éste lenguaje de redes sociales todo es inglés, palabras claves, para los que no sabemos inglés o para los que somos generaciones pasadas o anteriores a ésta nueva generación. Es así, primero manejar palabras en inglés y segundo tratar de conocer todos este tipo de lenguaje porque ellos los futuros consumidores de nuestra labor.

En ese sentido, Abel Yupanqui, afirmó:

Los códigos se usan en ciertos espacios grupales y tienen relación de acuerdo a los espacios, como en los colegios, se usan códigos para reunirse, jugar o hacer la tarea, para de cierto modo hacer que no se enteren.

Sin embargo, Jorge Luis Contreras Velez, dijo:

Cuando chateas, estás en un momento de inmediatez, los espacios o iconos que te ponen en los mensajes hacen que reduzcas y poner emociones y reducen el mensaje, ahí tiene componentes mediante lo que establecen los chats, hay iconos que reflejan tu emoción, en base a eso se empiezan a construir una forma menos larga e informal. Estamos en una sociedad virtual.

TABLA 7: Expresiones de los emoticons en el chat?

Expresiones	Cantidad	Porcentaje
Estados de ánimo	117	58.5%
Sentimientos	50	25%
Signos	33	16.5%
TOTAL	200	100%

Fuente: Encuesta realizada el 08 de agosto del 2016

El 58.5% menciona que los “emoticons” expresan estados de ánimo; mientras que el 25% dice que son sentimientos y el 16.5% afirman que son signos. Esto se puede analizar tomando en cuenta lo indicado por Abel Yupanqui:

Los códigos se usan en ciertos espacios grupales y tienen relación de acuerdo a los espacios, como en los colegios, se usan códigos para reunirse, jugar o hacer la tarea, para de cierto modo hacer que no se enteren.

3.3. Espacios de interrelación de los adolescentes que usan las nuevas TIC's

TABLA 8: Cuenta en alguna red social

Red social	Cantidad	Porcentaje
Facebook	148	74%
Twitter	0	0%
Instagram	0	0%
Pinterest	0	0%
Facebook y Twitter	29	14.5%
Facebook, Twitter e Instagram	16	8%

Fuente: Encuesta realizada el 08 de agosto del 2016

El 74% de encuestados mencionaron tener solo Facebook como cuenta en la red social, mientras que el 14.5% refirieron que tienen Facebook y Twitter. Asimismo, el 8% menciona tener 3 redes sociales (Facebook, Twitter e Instagram) y el 3% dijeron tener otras redes sociales.

Frente al resultado de la encuesta, Karina Chávez, mencionó:

Te acercas más rápido a la gente, gente que ni conoces y generas comentarios, reacción de una manera inmediata. Y me parece bastante positiva esa reacción.

Al respecto, Jorge Luis Contreras Velez, dijo:

Tengo Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, tengo algunas cuentas en plataformas de periodismo virtual como en la mula. Por necesidad de conseguir información es Twitter, porque Facebook es más para informarte y producir símbolos y códigos,

nuevas formas de escribir, personajes públicos, interacción de lo que ves y lo recreas en la red y ser un ente activo a través de los comentarios y likes.

Asimismo, Abel Yupanqui, indicó:

Suelo usar más Facebook y Twitter, pero frecuentemente uso el Facebook, por un tema de inmediatez y también estoy en línea mayor parte del día como parte del trabajo.

TABLA 9: Medio tecnológico más usado al chatear en las redes

Medio tecnológico	Cantidad	Porcentaje
Celular	84	42%
PC	61	30.5%
Lap top	32	16%
Tablet	18	9%
Otros	5	2.5%
TOTAL	200	100%

Fuente: Encuesta realizada el 08 de agosto del 2016

El 42% del total de encuestados mencionaron usar la red a través de sus teléfonos móviles; mientras que el 30.5% refieren usar las redes por el PC; mientras tanto, el 16% de encuestados mencionan hacer uso de sus redes a través de sus computadoras portátiles; por otro lado, el 9% dicen usar sus redes a través de la Tablet y el 2.5% no especifican.

Al respecto, Karina Chávez, indica:

Sí, definitivamente, cualquier cosa es “te mando un video”, “un audio”, es como que nos estamos volviendo robotizados, el problema es que cada nueva etapa que pasa el

ser humano nos robotiza. Además, todo extremo es malo, estamos en una tendencia de ser robots.

Sin embargo, Jorge Luis Contreras Velez, menciona:

Son creaciones, nuevas formas de comunicaciones como medio de chat o Messenger por los iconos y reforzar el mensaje. La inmediatez es lo más importante de la manera más rápida posible, como actualizar con videos y fotografías, también la cantidad de palabras que se usa para transmitir el mensaje.

TABLA 10: El lenguaje utilizado al chatear en las redes es diferente al utilizado en clases

Diferencias el uso del lenguaje	Cantidad	Porcentaje
Sí	112	66%
No	88	44%
TOTAL	200	100%

Fuente: Encuesta realizada el 08 de agosto del 2016

El 66% menciona que el lenguaje utilizado al chatear en las redes sociales es el mismo que usan en sus aulas de clases, mientras que el 44% diferencian su lenguaje en los espacios.

Al respecto, Karina Chávez, sostiene:

Creo que uno tiene que manejar en las escuelas un lenguaje correcto, además, el no acoplarte a lo que ellos -adolescentes- sería negarse a una era digital. Pero, saber decir al alumno que uno se comunica de esta manera sin olvidar la forma tradicional, porque si no tenemos una generación inculta sin saber redactar y eso sí es preocupante.

El 34% de encuestados mencionaron que usan las redes para chatear con conocidos; mientras que el 27% refirió que lo usan para tener más amigos en sus redes sociales; asimismo 22.5% dijeron usar sus redes con fines académicos; por otro lado, el 10.5% mencionan que lo usan por moda y el 6% no especifican.

En consecuencia, Karina Chávez, sostiene:

He encontrado en las redes sociales una nueva forma de dar a conocer noticias. En un primer momento, estaba un poco reacia, a estar metida en las redes sociales, pero es una nueva forma de comunicar por el hecho de ser comunicador.

Al respecto, Abel Yupanqui, dice:

La inmediatez es lo más importante de la manera más rápida posible, como actualizar con videos y fotografías, también la cantidad de palabras que se usa para transmitir el mensaje.

Contrastando los resultados y postulados de los autores, en los últimos años, hablar de las TIC's no es novedad, porque adultos, jóvenes y adolescentes la usan constantemente, es parte de su día a día; por ello, al realizar la investigación acerca de uso de chat de redes sociales por parte de adolescentes en etapa escolar y la generación de nuevos códigos, se comprobó que los adolescentes en etapa escolar usan el chat de redes sociales como espacios de interacción, generando símbolos con identidad propia, así como lo señala Mulgan "las redes se han creado no sólo para comunicar, sino también para ganar posición, para sobrecomunicar" (Mulgan, 1991).

En ese sentido, tomando en cuenta los resultados de los adolescentes encuestados, quienes en su mayoría abrevian palabras al chatear en las redes sociales, y los especialistas afirmaron que en las redes se maneja un lenguaje distinto, donde “twittea”, “retwittea”, “hashtag”, “arroba”, “postea” son nuevos términos y el mundo de la era digital necesita rapidez genera una serie de abreviaturas en el lenguaje, es como si estuviéramos o cómo si habláramos “face to face”, lo que coincide con lo que plantea Castells “no existen reglas, sino que las reglas son creadas, y cambiadas, en un proceso constante de acciones deliberadas e interacciones únicas” (Castells, 2000).

Por otro lado, las redes sociales como el Facebook, Twitter, Instagram y demás redes, hacen que las personas “estén más cerca”, además de generar alguna reacción inmediata, además como escribió Postman “no vemos la realidad como es, sino como son nuestros lenguajes, y nuestros lenguajes, y nuestros lenguajes son nuestros medios de comunicación. Nuestros medios de comunicación son nuestras metáforas, nuestras metáforas crean el contenido de nuestras culturas” (Postman, 1985). Esto quiere decir que a lo largo de la historia nuestros sistemas son transformados.

Los usuarios siempre pueden tomar el control de la tecnología (Castells, 2000), como los encuestados mencionaron que usan un lenguaje formal para sus conversaciones en los espacios virtuales. Además, estos van cayendo en anglicismos, porque la mayoría de las palabras están en inglés, como postea, chat, retwittea, Facebook, emoticons, entre otros.

Los entrevistados y encuestados tiene ideas encontradas, por lo que unos creen que es una nueva forma de lenguaje escrito y otros creen que solo es adaptarse, porque a raíz de ello, nos encontramos en una era digital, pero no quiere decir que se pueda transgredir las normas básicas de escritura.

En ese sentido, al encuestar a los estudiantes el 74% de encuestados mencionó tener solo Facebook como cuenta en la red social y al comunicarse a través de ella, suelen abreviar las palabras para que sus mensajes lleguen lo más rápido posible y también usan “emoticons”. Esta idea la refuerza Francisco Yus en su libro *Ciberpragmática 2.0. El uso del lenguaje en internet (2001)*, donde define a los emoticons como representaciones gráficas y que son frecuentes en los chats y que tienen como finalidad expresar ideas y sentimientos sin necesidad de usar palabras. Asimismo, los encuestados definen que los “emoticons” expresan estados de ánimo y sentimientos.

Para Stuart Hall, el sistema escrito o hablado de un lenguaje son ambos, pero también son las imágenes visuales que sean producidos por cualquier medio siempre en cuando tengan sentido, tomando en cuenta esa definición, los estudiantes abrevian las palabras como “XQ”, “K TAL”, “PZ” y otras, lo cual sería válido en la definición de Hall, porque sus pares entienden ese sistema.

CONCLUSIONES

1. Los adolescentes en etapa escolar usan el chat de redes sociales un promedio de 2 a 3 horas, con el fin de generar nuevos círculos de amistad e interactuar entre ellos y el tiempo empleado es debido a que mayor parte del día se encuentran en sus instituciones educativas.
2. Se ha identificado nuevos códigos elaborados por los referidos adolescentes para comunicarse entre sí y obtener una respuesta inmediata por parte del receptor: “PZ”, “K TAL”, “XD”, entre los más usados. Son resultado de contracciones, sin tomar en cuenta las reglas gramaticales.
3. Los adolescentes en etapa escolar tienen acceso a un móvil con internet, por lo que es más sencillo acceder a las redes sociales tales como Facebook, Twitter, Instagram, asimismo diferencian sus espacios del mundo virtual con respecto al mundo académico.
4. Lo que motiva a los estudiantes a chatear en las redes sociales y usar sus códigos es la ventaja de la inmediatez del mensaje y por seguir una moda impuesta e interrelacionarse con personas de diversos países.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUADO, Juan

2004 *Introducción a las Teorías de la Información y la comunicación. Universidad de Murcia.*

ANDRADE HIDALGO, Lorena

2008 *Los SMS: nuevas formas de interacción juvenil.* Tesis para obtener licenciatura. Quito. Facultad Latinoamérica de Ciencias Sociales.

BERNSTEIN, Basil

1990 *Poder, educación y conciencia. Sociología de la transmisión cultura".* Primera edición. El Roure Editorial, S.A. Barcelona.

BLANCO Sánchez, Jorge Alfredo

2008 "Usos, consumos y atributos que los jóvenes guanajuatenses otorgan a las tecnologías de información y comunicación"- Tesis doctoral: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey - México.

BLOS, P.

1971 *Psicoanálisis de la Adolescencia.* Trad, de Ramón Parres y Rosa Witemberg, Joaquin Mortiz, - . México: Planeta.

BOLAÑOS CÓRDOVA, MARÍA FERNANDA

2015 *Estudio del impacto de las redes sociales en el comportamiento de los adolescentes de 12 a 14 años en una unidad educativa en la ciudad de Guayaquil.* Tesis para la obtención del Título de Ingeniería de Sistemas. Guayaquil: Universidad Politécnica Salesiana.

2001 Impacto de las Tecnologías de Información y Comunicación en el Perú:
Lima.

ROSENGREN, K. E.

1974 “Usos y Gratificaciones: Un paradigma”. En J. G. Blumler & E. Katz (Eds.),
Los Usos de los medios masivos de comunicación: perspectivas y
gratificaciones (pp. 269–286). Beverly Hills, CA: Sage.

SÁNCHEZ CORREA, Cristina

2007 Lengua del Chat y Registro Formal de la Lengua Castellana en la Escolaridad.
Tesis para optar al grado de Magíster en Educación con Mención en
Informática Educativa: Universidad de Chile.

SAUSSURE, F.

1960 “*Course in General Linguistics*”. London, Peter Owen.

SALINAS, Rocío

2011 La organización de hábitos sociales y académicos alrededor de la masificación
de los celulares en estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la
UNSH. Tesis de licenciatura en Ciencias de la Comunicación: Universidad
Nacional de San Cristóbal de Huamanga.

TORRECILLAS MONTERO, Víctor Manuel

2009 *Influencia de las Redes Sociales en los Adolescentes*. México: Universidad
Interactiva y a Distancia del estado de Guanajuato.

TURRUBIANTEs, Raquel

2000 *“Chat, chat...Agoras cibernéticas y comunicaciones globales”*.

Finquelievich, Susana (coord). *“¡Ciudadanos a la Red!. Los vínculos sociales en el ciberespacio”*. CICCUS-La Crujía. Buenos Aires, Argentina.

UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA

2008 *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*. Vol 5 –Nº2.

VALLEJOS MAMANI, Elizabeth Beatriz

2013 *El impacto de la implementación de las TIC en la Evaluación del Desempeño Laboral del docente universitario: estudio de casos del uso de PIDEIA por los docentes de la FGAD-PUCP en el periodo 2010-2011. Tesis para optar el grado de Magister en Relaciones Laborales: PUCP – Lima.*

YUS, Francisco

2001 *Ciberpragmática 2.0. El uso del lenguaje en internet*. España:Ariel.

ANEXOS

<p>Problema general ¿Cómo los adolescentes en etapa escolar del distrito de Ayacucho, a partir del uso del chat en redes sociales generan nuevos códigos?</p> <p>Problemas específicos ¿Cuál es el grado de uso del chat en redes sociales por adolescentes en etapa escolar del distrito de Ayacucho? ¿Cuáles son los nuevos códigos que los adolescentes en etapa escolar generan a partir del uso del chat en las redes sociales? ¿Cómo se generan espacios de interrelación con el uso de las redes sociales? ¿Cómo los códigos generados por los adolescentes en etapa escolar podrían generar un nuevo lenguaje escrito?</p>	<p>Objetivo general Estudiar como los adolescentes en etapa escolar del distrito de Ayacucho, a partir del uso del chat en redes sociales generan nuevos códigos.</p> <p>Objetivos específicos -Determinar el grado de uso del chat en redes sociales por parte de los adolescentes en etapa escolar del distrito de Ayacucho. -Identificar cuáles son los nuevos códigos que los adolescentes en etapa escolar generan en los mensajes que escriben en el chat de redes sociales. -Conocer los espacios de interrelación que los adolescentes en etapa escolar buscan con el uso de las TIC's. -Describir de qué manera el uso del chat en redes sociales en adolescentes en etapa escolar del distrito de Ayacucho generan códigos.</p>	<p>Hipótesis general Los adolescentes en etapa escolar del distrito de Ayacucho, hacen uso del chat en redes sociales como espacios de interacción, creando su propio mundo, por ello generan nuevos códigos, como símbolos que tienen una propia identidad visual (emoticons) y creando nuevos procesos de comunicación.</p> <p>Hipótesis específicas -En la actualidad los adolescentes usan constantemente el chat, para comunicarse con sus pares. -Estamos en una era tecnológica, en la que los adolescentes son parte de ella y generan nuevas formas de comunicación a través de las redes sociales. -Uno de los espacios de interacción de las TIC's son el chat a través de redes sociales como Facebook, Twitter. -Los adolescentes en su mayoría optan por romper las reglas que la sociedad norma, como seguir ciertos patrones de escritura; sin embargo estos jóvenes crean su propio lenguaje escrito a través del uso de las redes sociales.</p>	<p>Variables e Indicadores</p> <p>Variable independiente. Uso del chat</p> <p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Frecuencia de uso - Tipos de uso (escape, emociones, compañía y reafirmación individual) - Características de las redes sociales <p>Variable dependiente: Códigos lingüísticos</p> <p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipos de código - Palabras frecuentes - Código elaborado <p>Unidad de análisis Adolescentes en etapa escolar</p>	<p>Tipo de investigación: La investigación es de tipo aplicada y del nivel descriptivo y explicativo.</p> <p>Población: La población son los adolescentes en etapa escolar del distrito de Ayacucho que son un total de 16,876. Los estudiantes de 5° de secundaria de las instituciones educativas de Mariscal Cáceres y Luis Carranza hacen un total de 370 estudiantes.</p> <p>Muestra: La muestra está representada por 200 estudiantes del 5° grado del nivel secundario (100 de la institución educativa Luis Carranza y 100 de Mariscal Cáceres). Estas instituciones son las más representativas del distrito de Ayacucho, donde existen 64 instituciones educativas entre privadas y públicas. Por cuestiones de viabilidad del estudio se trabajó en casos de las instituciones educativas de Luis Carranza y Mariscal Cáceres del 5 ° de secundaria.</p> <p>Asimismo, se seleccionaron a tres especialistas para aplicar las entrevistas a profundidad (1 periodista, 1 docente y 1 comunicador social).</p>	<p>Métodos de investigación El método de muestreo utilizado es no probabilístico e intencionado, de tipo cualitativo y cuantitativo, y se fundamenta en el grado de conocimiento de la investigadora sobre el tema.</p> <p>Se usaron los métodos cualitativos y cuantitativos sus técnicas como la entrevista a profundidad y encuesta.</p> <p>Técnicas: Entrevistas y encuestas.</p> <p>Instrumentos: -Guía de entrevistas -Cuestionario</p>
--	---	---	--	--	--

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



MA: USO DEL CHAT EN REDES SOCIALES POR ADOLESCENTES EN ETAPA ESCOLAR DEL TRITO DE AYACUCHO Y NUEVOS CÓDIGOS DE COMUNICACIÓN

o: Femenino () Masculino ()

¿Qué son las Tecnologías de Información y Comunicación?

-) Conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro.
-) Conjunto de medios de comunicación y las aplicaciones de información que permiten la captura, producción, almacenamiento, tratamiento, y presentación de informaciones.
-) Son redes de comunicación que han posibilitado el uso de servicios que permiten la comunicación y transmisión de la información.
-) Conjunto de servicios, redes, software y aparatos que tienen como fin la mejora de la calidad de vida de las personas dentro de un entorno.
-) Todas las anteriores.

Tienes internet en casa? Sí ()

No ()

Tienes una cuenta en alguna red social? Sí () No ()

-) Facebook c) Instagram e) Otros.....
-) twitter d)Pinterest

Desde hace cuánto tiempo haces uso de las redes sociales?

- f) 1 año c) 4 años e) Otros.....
- g) 2 años d) 5 años

Por qué usas una red social?

- a) Moda c) Tener más amigos en la red e)Otros.....
- b) Estudios d) Chatear con mis conocidos

¿Cuántas horas al día haces uso de las redes sociales?

- a) 1 hora c) 5 a 7 horas e) Otros.....
- b) 2 a 3 horas d) 8 a más

Por cuál medio tecnológico sueles chatear en las redes?

- a) Celular c) Lap top e) Otros.....
- b) PC d) Tablet

Al chatear en las redes sociales ¿Cuál es el lenguaje que usas?

- a) Lenguaje formal c) Lenguaje informal e)Otros.....
b) Lenguaje científico d) Lenguaje vulgar

Abrevias las palabras cuando chateas? Sí () No ()

¿Por qué?

Cuáles son las palabras que frecuentemente abrevias?

.....

En una conversación en las redes sociales ¿Usas emoticons?

Sí () No ()

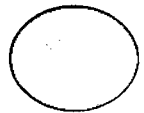
¿Que representan?

¿El lenguaje que utilizas al chatear es el mismo que utilizas en el salón de clases?

Sí ()

No ()

¿Por qué?





UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



GUÍA DE ENTREVISTA A PROFUNDIDAD N° 01

TEMÁTICA: “USO DEL CHAT EN REDES SOCIALES POR ADOLESCENTES EN ETAPA ESCOLAR DEL DISTRITO DE AYACUCHO Y NUEVOS CÓDIGOS DE COMUNICACIÓN”.

Entrevistadora	Bach. Jalling Ashley Mendoza Casafranca
DATOS DEL ENTREVISTADO	
Nombre	Karina Chávez Kanashiro
Ocupación	Periodista de Latina y especialista en manejo de redes
Lugar y fecha	Auditorio del Gobierno Regional de Ayacucho- 18 de julio

I. FASE DE CALENTAMIENTO

1. ¿Cuál es su opinión de las Tecnologías de Información y Comunicación?
2. ¿Ud. Hace uso de las Tecnologías de Información y Comunicación? ¿Con qué fines?
3. ¿Tiene cuenta en alguna red social?

TIC'S Y CÓDIGOS DE COMUNICACIÓN

4. ¿Cree Ud. que a partir del chat en redes sociales, los adolescentes en etapa escolar estén generando un nuevo lenguaje o nuevos códigos de comunicación?
5. ¿Cómo se estaría construyendo y cuáles serían los elementos que intervienen para construir nuevos códigos de comunicación? ¿Cuáles son las características?
6. ¿Qué opinión le merece el que adolescentes en etapa escolar suelen abreviar las palabras en el chat por redes sociales?
7. ¿Cuál es la ventaja de tener una cuenta en una red social? ¿Por qué?
8. ¿Cree que a partir del uso del chat en redes sociales cambian los tipos de relaciones interpersonales? ¿Por qué?
9. ¿Considera que el tipo de lenguaje empleado por los adolescentes en etapa escolar, es el adecuado?
10. ¿Cree Ud. Que las TIC's son esenciales para el aprendizaje, principalmente en adolescentes en etapa escolar?



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



GUÍA DE ENTREVISTA A PROFUNDIDAD N° 02

TEMÁTICA: “USO DEL CHAT EN REDES SOCIALES POR ADOLESCENTES EN ETAPA ESCOLAR DEL DISTRITO DE AYACUCHO Y NUEVOS CÓDIGOS DE COMUNICACIÓN”.

Entrevistadora	Bach. Jalling Ashley Mendoza Casafranca
DATOS DEL ENTREVISTADO	
Nombre	Lic. Abel Yupanqui Llancari
Categoría	Director de la Unidad de Comunicaciones del Gobierno Regional de Ayacucho
Lugar y fecha	Oficina de la Unidad de Comunicaciones del Gobierno Regional de Ayacucho- 26 de julio

FASE DE CALENTAMIENTO

1. ¿Cuál es su opinión de las Tecnologías de Información y Comunicación?
2. ¿Ud. Hace uso de las Tecnologías de Información y Comunicación? ¿Con qué fines?
3. ¿Tiene cuenta en alguna red social?

TIC'S Y CÓDIGOS DE COMUNICACIÓN

4. ¿Cree Ud. que a partir del chat en redes sociales, los adolescentes en etapa escolar estén generando un nuevo lenguaje o nuevos códigos de comunicación?
5. ¿Cómo se estaría construyendo y cuáles serían los elementos que intervienen para construir nuevos códigos de comunicación? ¿Cuáles son las características?
6. ¿Qué opinión le merece el que adolescentes en etapa escolar suelen abreviar las palabras en el chat por redes sociales?
7. ¿Cuál es la ventaja de tener una cuenta en una red social? ¿Por qué?
8. ¿Cree que a partir del uso del chat en redes sociales cambian los tipos de relaciones interpersonales? ¿Por qué?
9. ¿Considera que el tipo de lenguaje empleado por los adolescentes en etapa escolar, es el adecuado?
10. ¿Cree Ud. Que las TIC's son esenciales para el aprendizaje, principalmente en adolescentes en etapa escolar?



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



GUÍA DE ENTREVISTA A PROFUNDIDAD N° 03

TEMÁTICA: “USO DEL CHAT EN REDES SOCIALES POR ADOLESCENTES EN ETAPA ESCOLAR DEL DISTRITO DE AYACUCHO Y NUEVOS CÓDIGOS DE COMUNICACIÓN”.

Investigadora	Bach. Jalling Ashley Mendoza Casafranca
DATOS DEL ENTREVISTADO	
Nombre	Lic. Jorge Luis Contreras Velez
Formación	Licenciado en educación con especialización en Gestión de programas de educación a distancia. Responsable del proyecto “Salvemos Huacas”
Lugar y fecha	Campus de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos- 18 de julio

FASE DE CALENTAMIENTO

1. ¿Cuál es su opinión de las Tecnologías de Información y Comunicación?
2. ¿Ud. Hace uso de las Tecnologías de Información y Comunicación? ¿Con qué fines?
3. ¿Tiene cuenta en alguna red social?

TIC'S Y CÓDIGOS DE COMUNICACIÓN

4. ¿Cree Ud. que a partir del chat en redes sociales, los adolescentes en etapa escolar estén generando un nuevo lenguaje o nuevos códigos de comunicación?
5. ¿Cómo se estaría construyendo y cuáles serían los elementos que intervienen para construir nuevos códigos de comunicación? ¿Cuáles son las características?
6. ¿Qué opinión le merece el que los adolescentes en etapa escolar suelen abreviar las palabras en el chat por redes sociales?
7. ¿Cuál es la ventaja de tener una cuenta en una red social? ¿Por qué?
8. ¿Cree que a partir del uso del chat en redes sociales cambian los tipos de relaciones interpersonales? ¿Por qué?
9. ¿Considera que el tipo de lenguaje empleado por los adolescentes en etapa escolar, es el adecuado?

