

## Mutaciones digitales en la identidad y la lingüística



Luis César Torres Nabel

Académico de la Dirección de Educación Continua, Abierta y a Distancia, del SEMS.

Es común que los padres y profesores se sorprendan por las mutaciones del lenguaje que sus hijos y alumnos usan en el ciberespacio, en los *chats*, *blogs*, foros, *mails* o teléfonos celulares. Abreviaturas como *xq*, *xk*, *cmo sts?*, *tqm*, *X!*, *t dje*, *aki*, *s2*, *bn0*; mezcla de números, letras y signos como: *m3*, *s3r*, *h0l4*, *t4mb!3n*, *s!*, expresiones anímicas (*smileys*): :-), :-), :-0; variaciones estéticas de palabras: *sipi*, *nop kep*, *HoL@*, *Am!G@2*, entre otras tantas.

Para muchos, deforman el lenguaje y hacen que la emisión “incorrecta” de las palabras sea la norma, más allá de las reglas ortográficas, que lentamente van quedando en el desuso. Paralelo a lo anterior se asocia un fenómeno que puede dar cuenta de las motivaciones de estas mutaciones del lenguaje y que constituye el núcleo social del ciberespacio, se trata de las identidades digitales: los *nicknames*.

### Mutaciones lingüísticas e identidades digitales

Según la genética, una mutación es “la alteración de las características hereditarias de los seres vivos y normalmente ocurren al azar por agentes externos, y pueden o no ser parte del proceso evolutivo”. Las mutaciones lingüísticas utilizadas por los cibernautas responden a necesidades económico-temporales y comunicativas; las primeras apalean al ahorro de tiempo al escribir (nada novedoso, piense en el cobro por palabra en los telegramas) y las segundas ocurren con el fin de suplir la ausencia de comunicación no verbal (gestos, miradas). Aún así, ninguna de las dos explicaciones da cuenta de expresiones más orientadas hacia lo estético o al juego de signos y mucho menos de la relación de éstos con la identidad digital o *nickname*.

En la virtualidad, la identidad es una simulación, una estrategia de desaparición de lo que es real y con esto, el surgimiento de lo simbólico y finalmente, de lo psíquico. Y es tras el orden de lo psíquico, como podemos extraer otro tipo de explicaciones para comprender con mayor profundidad los fenómenos de las identidades virtuales, expresados bajo el rol de los *nicknames*.

Los usuarios del ciberespacio son muchos más que los seres humanos que representan, un usuario

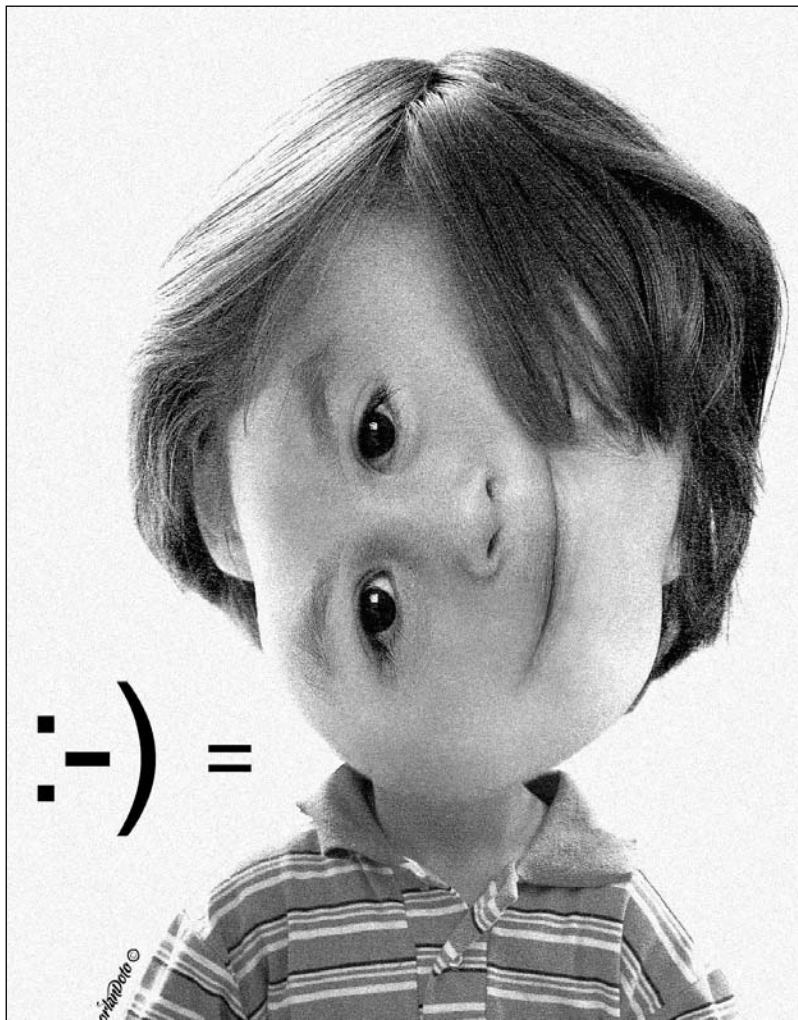


Ilustración:  
Orlando López

de un *blog* puede *postear* desde tantos *nicknames* como cuentas de correo tenga o registros en el espacio haya desarrollado, lo mismo pasa en los foros y en las comunidades virtuales (como *Facebook*).

Otro ejemplo que da cuenta de motivaciones psíquicas en el ciberespacio es el de los *emoticones* (pequeños gráficos animados que representan emociones y actitudes de los usuarios), que se usan tanto en los *chats*, correos electrónicos, foros, *blogs* y sobre todo en los mensajeros instantáneos. Un ejemplo más que ilustra hasta dónde puede llegar este fenómeno es el caso de un programa llamado *Second Life* (<http://secondlife.com>), el cual implica no sólo el tener un *nickname* o el uso de gráficos como en los *chats*, foros, etcétera, sino una segunda imagen pública mediante una aplicación conocida como “avatar” (gráfico tridimensional animado e inteligente) que “vive” en una ciudad virtual, relacionándose autónomamente (previa programación) con otros y hasta muere. A la fecha existen casi dos millones de usuarios de este

programa y dada la “realidad” de su interacción, algunas empresas y prestigiadas firmas comerciales han puesto sucursales en las diversas ciudades virtuales que el programa emula. Lo anterior es una muestra de la magnitud de un fenómeno que puede sintetizarse en el *slogan* de una consola de videojuegos: “porque una vida no basta”.

### Una breve explicación psicológica de estos fenómenos

Un *nickname* es el representante digital del usuario, pero también puede ser su *alter ego*, su otro yo, sus otros yo. Los usuarios del ciberespacio idean sus *nicknames* desde diversas motivaciones, tantas como su creatividad, sueños y fantasías se lo permitan.

Los *nicknames* representan la estética y el estilo de los usuarios y esto —como decía el psicoanalista Jaques Lacan— representa al hombre, y más específicamente al deseo del sujeto. En ese sentido, los *nicknames* pueden ser tantos y tan variados como los límites de nuestra mente lo permitan y tan disgre-

gados de nuestra identidad como la cordura lo permita; son el escape de lo cotidiano, una segunda, tercera... “n” versión de del “yo”.

Para ejemplificar lo anterior, viene a mi mente una novela de Paul Auster, *Ciudad de Cristal* (1985). Henry Dark (HD) es el seudónimo en que uno de los personajes, Peter Stillman, escudó sus ideas ya que temía expresarlas a título propio por parecerle “peligrosas”. Pero este seudónimo también es parte de una paradoja y de una adivinanza: HD son las iniciales de Humpty Dumpty, el ilustre huevo que aparece en la novela de *Alicia en el país de las Maravillas* de Lewis Carroll (*A través del espejo*, 1871). Desde la interpretación de Auster, Humpty Dumpty es la más pura representación de la condición humana, es un huevo, y un huevo es algo no nacido. Pero en la novela de Carroll, Humpty Dumpty es un huevo vivo. Es decir, hay una paradoja: un huevo (algo no nacido) pero que está vivo. Asimismo, Humpty Dumpty es un huevo que habla y cuyas palabras e incluso su nombre mismo, significan exactamente lo que él quiere que signifiquen. Pero Humpty Dumpty significa mucho más para el personaje de Stillman, ya que en el libro cita un pasaje de *A través del espejo*: “convertirnos en los amos de las palabras que decimos, hacer que el lenguaje responda a nuestras necesidades”.

Evidentemente no todos los *nicknames* tienen esta estructura tan compleja, muchos pueden venir de cuestiones más lúdicas y sencillas. Sin embargo, es posible que tras un análisis mayor podamos dar con alguna motivación psicológica del sujeto que está detrás de ellos, motivación que nos puede dar pistas obvias o veladas del momento anímico que está pasando: alegrías, triunfos, frustraciones, angustias, anhelos, culpas, misterios, deseos que transcurren misteriosos y mutantes entre ceros y unos.

Las mutaciones del lenguaje y los *nicknames* conforman dos claves muy importantes para entender el fenómeno social que implica la construcción de la identidad en el ciberespacio. \*

\*FONÉTICAMENTE “X” = EQUIS QUE SUENA A KISS= BESOS, Y SE USA PARA DESPEDIRSE.

opinión