

ACERCA DE LA METÁFORA COMO RECURSO DE CREACIÓN LÉXICA EN EL CONTEXTO DIGITAL. ALGUNAS REFLEXIONES

Julio César Sal Paz

(Universidad Nacional de Tucumán – CONICET)

Resumen

Todos comprendemos, en mayor o menor grado, de manera intuitiva qué es una metáfora y cómo opera. La utilizamos para transmitir lo que pensamos, para dar nombre a realidades que hasta el momento no lo tienen, para exponer conceptos que no resultan claros, es decir, con una intención primordialmente didáctica, descriptiva, explicativa. En síntesis, la metáfora manifiesta el poder creativo y la capacidad lingüístico-comunicativa de los hablantes para expresar una situación en términos de otra. Sin embargo, intentar definirla y distinguirla de otras figuras retóricas no es una tarea sencilla. Por eso, ha sido y es objeto de investigación de disciplinas como la teoría literaria, la lingüística, la filosofía y la psicología, que han procurado abordarla desde diferentes perspectivas críticas.

El presente trabajo tiene como objetivo el estudio de la metáfora en el dominio de internet, para dar cuenta de los procesos cognitivos que vehiculiza su empleo, así como de la creación de nuevas unidades léxicas que genera, en el marco de una cultura globalizada y de un mundo intercultural.

Para ello, a partir de lineamientos metodológicos propios de la lingüística cognitiva y del análisis del discurso, examinaremos la estructura de naturaleza metafórica del lenguaje informático vinculado con el concepto 'internet'.

Palabras clave: metáforas, internet, ciberespacio.

Abstract

"The Metaphor as a Lexical Construction Resource within a Digital Context. Preliminary considerations"

We can all intuitively understand, to a greater or lesser degree, what a metaphor is and how it works. A metaphor is fundamentally employed with didactic, descriptive and explanatory purposes. This figure of speech is used

to express thoughts, to give a particular name to formerly un-named realities and to explain difficult concepts. In short, the creative power, the ability to communicate and the linguistic competence of speakers are proved by the use of metaphors, i.e. by expressing a situation in terms of another. Nonetheless, neither defining nor distinguishing a metaphor from other figures of speech is an easy task. Hence, the metaphor is the object of interdisciplinary research from diverse fields of knowledge such as literary theory, linguistics, philosophy and psychology.

The purpose of this paper is to study the metaphor on the internet, the cognitive processes which allow the use of this figure of speech on the World Wide Web and the coining of new lexical items as a result of the use of metaphors within the framework of a global culture in an inter-cultural world.

In order to achieve the formerly expounded purpose the metaphorical nature of the structure of language in the realm of computing, i. e. language related to the concept of "internet", is going to be methodologically analyzed under the light of cognitive linguistics and discourse analysis.

Key words: metaphor, internet, cyberspace.

1. Algunas notas sobre la metáfora

"La metáfora, como otros tropos y figuras,
construye una visión del mundo
y determina su pensabilidad".

(Vico, apud Pujante, 2003: 210)

En este artículo pretendemos efectuar un relevamiento de las diversas metáforas de uso frecuente que se emplean en español para designar a internet. Para ello, recurriremos, principalmente, a los trabajos desarrollados por Cabrera Paz (2001), Diviani (2003), Echeverría (1998, 1999), Millán (1997, 1998a, 1998b, 2000a, 2000b, 2004), Núñez Mosteo (2004), Pérez i Brufau (2007), Trejo Delarbre (1996), Villa (2006), entre muchos otros.

El sustantivo 'metáfora' procede del latino *metaphōra*, y este del verbo griego *μεταφέρω* que significa llevar a otra parte, transportar, trasladar, transferir, cambiar, mudar, trocar, confundir, enredar... Entonces, metáfora significa, literalmente, traslación o transferencia e indica, etimológicamente, la posición de una cosa en lugar de otra (Boquera Matarredona, 2005: 15).

Cuando hablamos de metáforas la referencia al mundo literario y al lenguaje poético resulta inevitable.

El investigador español David Pujante, en su *Manual de retórica* (2003), se expresa sobre ella en los siguientes términos:

Es la expresión más característica de la retórica. Existe un modo racional de expresar el mundo, cuya piedra angular es el concepto; y existe una forma retórica de expresión, basada en la metáfora. Estas formas expresivas no son ajenas al problema del conocimiento, por lo que podemos incluso decir que la metáfora es el modo expresivo por excelencia del mecanismo de conocimiento retórico (Pujante, 2003: 206).

Es decir, desde la tradición grecolatina -Aristóteles, Cicerón, Quintiliano-, se la ha concebido como el recurso retórico por antonomasia, como un tropo¹ que opera con relaciones de semejanzas, como una "figura mediante la cual un signo es sustituido por otro que comparte con el primero, al menos un rasgo semántico común" (Cardona, 1991: 182). En este sentido, Azaustre y Casas (2004 [1997]: 83-84) la definen como:

Tropo por semejanza que se manifiesta en el ámbito de la palabra: sustitución² de un vocablo apropiado por otro inapropiado en virtud de una relación de similitud entre sus correspondientes conceptos. [...] Cuando el término metaforizado, esto es, el elemento inicial sobre el que actúa el tropo, está explícito, se habla de metáfora *in praesentia*; cuando ha sido omitido estamos ante una metáfora *in absentia*. En sentido estricto, sólo esta última modalidad implica una sustitución de conceptos, pues en el caso de la metáfora *in praesentia* se produce una simple identificación de realidades.

Por su parte, María Moliner (1980, tomo II: 402) la conceptualiza como tropo consistente en "usar las palabras con sentido distinto del que tienen propiamente, pero que guarda con éste una relación descubierta por la imaginación; como 'perlas de rocío', 'primavera de la vida'" y Jan Renkema (1999: 134) la entiende como "una forma del lenguaje figurativo en la cual

un objeto o concepto se denota por medio de otro objeto o concepto. Esta asignación de un objeto o concepto a otro tiene lugar a partir de ciertas similitudes entre ambos”.

De esta manera, se basa en correspondencias analógicas que pueden establecerse entre dos objetos o componentes. Es “el traspaso del sentido recto a otro figurado en una comparación no expresa o, dicho de otro modo, el proceso por el cual un significante acepta otro significado ajeno al suyo por medio de una comparación tácita”³ (Núñez Cabezas, 2002: 393).

Para Ullman (1972), representante de la escuela semántica, es una figura retórica con una estructura muy simple⁴:

Siempre hay presentes dos términos: la cosa de la que estamos hablando y aquella con quien la comparamos. En la terminología del Dr. Richards, el primero es el tenor (*tenor*); el segundo, el vehículo (*vehicle*); mientras que el rasgo o los rasgos que tienen en común constituyen su fundamento (*ground*) (1972: 240).

En el ámbito de la pragmática, para explicar las condiciones que regulan su uso, Escandell Vidal (1996: 194) propone considerar los siguientes elementos:

1. Cuáles son los mecanismos que la hacen posible.
2. Cuáles son los principios que determinan su producción por parte del emisor.
3. Cuáles son las estrategias que permiten su reconocimiento e interpretación correcta por parte del receptor.

Así, Searle (1986) sostiene que en la metáfora -al igual que en la ironía y en los actos de habla indirectos- las palabras que utiliza el hablante para comunicar su mensaje no tienen un significado concreto si se interpretan literalmente. Esto es: no existe una correspondencia directa entre lo que el enunciador dice y lo que, efectivamente, quiere comunicar.

Según su perspectiva, presenta dos propiedades características (Searle, 1979, apud Escandell Vidal, 1996: 203):

1. Es restringida: no puede construirse sobre cualquiera de los sentidos en que una cosa se asemeja a otra.

2. Es sistemática: puede comunicarse gracias a la presencia de un conjunto de principios compartido por enunciador y destinatario.

Asimismo, señala que su interpretación se asienta en la existencia de ciertos patrones de inferencias -que funcionan regularmente- en los que es posible distinguir tres tipos de estrategias (Escandell Vidal, 1996: 204):

1. De reconocimiento: para determinar si hay que buscar o no una interpretación metafórica.

2. De cálculo: para medir los diferentes valores que pueden asignarse a la entidad con respecto a la cual dos elementos son semejantes.

3. De restricción: para ceñir las posibilidades calculadas e identificar el factor concreto que sirve como su fundamento.

Por su parte, Grice (1975) sugiere que la deliberada transgresión a la máxima de cualidad -'No diga algo que crea falso'- da lugar a una serie de tropos y figuras, entre los cuales ubicamos a la metáfora. En este sentido, la teoría de la relevancia de Sperber y Wilson advierte que todos los tropos son tipos de enunciados en los que el emisor expresa abiertamente una creencia que espera que nadie considere literalmente verdadera. Para los autores (1994: 233-236), mediante la utilización de actos de habla indirectos, afirmaciones aproximadas y metáforas, el hablante puede aumentar los efectos contextuales sin que por ello se menoscabe la relevancia de su uso lingüístico. En el caso concreto de las metáforas, son dos las características definitorias de su propuesta:

1. interpretan un pensamiento del hablante, que puede ser complejo y no ser parafraseable mediante una forma literal;

2. se emplean porque alcanzan mayores efectos contextuales que las correspondientes enunciaciones literales, cuando éstas son determinables.

Al respecto, resulta esclarecedora la puntualización de Martínez-Dueñas (1993: 54) para quien el enunciado metafórico

no tiene valor de verdad, en el sentido convencional, por la razón de que crea su propia dimensión de aceptación. Es otro valor el que aparece, el del significado alternativo, que procede de la necesidad lógica de ampliar el alcance de la expresión.

En consecuencia, la pragmática no se ocupa de la metáfora en tanto fenómeno literario, sino más bien de su presencia en la lengua común. Es decir, desde un punto de vista lingüístico-literario, las metáforas se han concebido, tradicionalmente, como un artificio retórico, como parte del ornato del lenguaje y, por ello, como algo artificial, cuyo uso se limita al lenguaje de la poesía para expresar y describir estados anímicos, emociones y sentimientos. Sin embargo, nada más alejado de la realidad puesto que, como bien señala Lyons (1989: 490), la metáfora "de ninguna manera se limita a lo que se consideran usos poéticos de la lengua". Es un recurso natural y espontáneo que empleamos con frecuencia en la comunicación diaria y que, por tanto, no se encuentra relegado, en absoluto, al lenguaje literario, sino que es habitual en el lenguaje cotidiano y, como veremos, más frecuente de lo que imaginamos en el lenguaje de la informática.

En consonancia con lo formulado, Lakoff y Johnson (1986), desde un marco psico-cognitivo, manifiestan que no es sólo una figura retórica sino que constituye un mecanismo cuya base radica en nuestro sistema conceptual -puesto que para comprender y expresar situaciones complejas se apoya en aspectos más elementales y conocidos- que impregnan el uso cotidiano del lenguaje. De esta forma, esencialmente, es un elemento cultural propio de una lengua.

La metáfora es, para la mayoría de la gente, un artificio de la imaginación poética y de la ornamentación retórica, algo que pertenece al lenguaje extraordinario, más que al ordinario. Además, típicamente, se la ve como característica sólo del lenguaje, un asunto de palabras, más que de pensamiento y de acción. Por esta razón, se piensa que uno puede arreglárselas perfectamente sin metáforas. Hemos encontrado, por el contrario, que prevalecen en la vida cotidiana, no sólo en el lenguaje, sino también en el pensamiento y la acción. Nuestro sistema conceptual, en términos del cual pensamos y actuamos, es fundamentalmente metafórico en su naturaleza (Lakoff y Johnson, 1986: 3).

Helena Calsamiglia Blancafort y Amparo Tusón Valls en *Las cosas del decir* (1999) revelan que esta concepción no es inédita, sino que surge en la antigüedad clásica:

la metáfora consiste en 'transferir a un objeto el nombre que es propio de otro'; también se encuentra en Aristóteles la afirmación del carácter cognoscitivo de la metáfora 'que nos instruye y que nos hace conocer' y el reconocimiento de que la construcción de metáforas se debe al talento natural de las personas para 'saber apreciar las semejanzas' (1999: 346).

Desde el mismo enfoque crítico, Rojas Mayer (1994) añade:

al tratarse de un proceso de elaboración mental en el cual se sustituye un elemento por otro, el emisor elige, inconscientemente, esa vía como modo de resumir varias cualidades en un solo nombre, para así evitarse brindar mayores detalles en su exteriorización verbal de lo que piensa, con un recurso casi pictórico. Pero por cierto en este proceso, el contexto global y dentro de él su interlocutor, serán sus cómplices en la identificación del objeto que se propone, ya que las valoraciones culturales resultan fundamentales para una interpretación acertada. (Rojas, 1994: 197-198).

Para estos autores, entonces, la metáfora constituye un modo de pensar el mundo y organizar en forma coherente un concepto, a través de un vínculo analógico con un objeto de otro orden. Por lo tanto, no es sólo un recurso retórico característico de un registro literario⁵:

La metáfora está en el origen mítico de nuestras religiones (el árbol de la ciencia, el árbol de la vida), e incluso en la base de los más importantes hallazgos científicos⁶ (Pujante, 2003: 206).

Lakoff y Johnson, en *Metáforas de la vida cotidiana* (1986) postulan tres tipos de estructuras conceptuales metafóricas:

1. Metáforas orientacionales: sistematizan una red global de conceptos en relación con otros. Nacen de nuestra interacción con el mundo físico. Se vinculan, mayormente, a la orientación espacial: arriba/abajo, derecha/izquierda, dentro/fuera, delante/detrás, profundo/superficial, central/periférico. Ej.: 'estatus alto', 'cuesta abajo', 'alta fidelidad', 'bajos

instintos' 'levantar el ánimo' 'tener un bajón', 'amanecer con el pie izquierdo', 'estar a la derecha del Padre', etc.

2. Metáforas ontológicas: categorizan un fenómeno de forma peculiar mediante su consideración como entidad, sustancia, recipiente, individuo, etc. para tornar sus rasgos constitutivos más concretos y tangibles. Ej.: 'El cerebro humano es un recipiente': 'no cabe en la cabeza de nadie', 'me entran los contenidos a presión'; '¿tenés algo en mente?', etc.

3. Metáforas estructurales: organizan una actividad o noción en términos de otra. Desde una metáfora central van generándose nuevas que sirven para explicar aspectos parciales, pero que son consistentes con la metáfora inicial global. Es decir, permiten entender un dominio de la experiencia a partir de otro, por medio de una proyección (*mapping*) de los elementos constitutivos del dominio origen a los del dominio destino. Ej.: 'un discurso es un tejido': 'se puede perder el hilo', 'las ideas están mal hilvanadas', 'falta un hilo conductor', 'este argumento está bien tramado', 'el cuento tiene un nudo y un desenlace', 'se atan cabos', 'se hila muy fino', etc.

Por su parte, para Calsamiglia Blancafort y Tusón Valls (1999: 346-347) el uso metafórico del lenguaje posee -además de la función 'estética' y 'cognitiva' ya abordadas- poder 'persuasivo', 'expresivo' y 'epistémico', puesto que, por un lado, supone inteligencia, ingenio y sensibilidad para asociar situaciones diversas, y por otro, a veces, obedece a la necesidad de explicar atributos abstractos o difíciles de describir.

Finalmente, siguiendo a Lázaro Carreter (1977) diferenciaremos las metáforas 'lingüísticas, léxicas o fósiles' -expresiones que originalmente fueron metáforas, pero que han dejado de serlo y se han incorporado a la lengua (hoja de papel, cabeza de ajo, cuello de botella)- de las 'literarias' -formas que pertenecen al habla, como modalidad individual de un escritor o de un hablante.

Desde otra perspectiva -aquella que contempla el tipo de analogía entre el elemento de origen y el de destino, es decir, la clase de sustitución que se efectúa-, Martínez Amador (1953) distingue cuatro variedades de metáforas:

1. Entre seres animados: 'ese hombre es un zorro', 'esa mujer es una hiena', etc.

2. Entre cosas inanimadas: 'la cumbre del poder', 'la nave del estado', etc.

3. De lo inanimado a lo animado: 'la familia es el pilar de la sociedad', etc.

4. De lo animado a lo inanimado: 'el gusano de la conciencia', etc.

En síntesis, la metáfora se manifiesta como una entidad que impregna el lenguaje cotidiano y se instaure como un dispositivo válido para entender concepciones, realizar razonamientos abstractos y estructurar un campo de significado y de experiencia emergente. De ahí, la importancia que asume en el ámbito tecnológico y en el de la comunicación electrónica. En otras palabras, cuando nos encontramos frente a nociones complejas y frente a situaciones nuevas que no se hallan claramente ubicadas en nuestro universo de sentido y de significación, se torna imprescindible captarlas mediante conocimientos que distinguimos con mayor claridad.

A continuación, analizaremos e intentaremos agrupar y jerarquizar algunas de las múltiples metáforas referidas a la *web* de las que como hablantes nos valemos para comprender su funcionamiento. Debemos advertir que, a partir de la clasificación efectuada por Lakoff y Johnson, en la mayoría de los casos estaremos frente a metáforas estructurales.

2. Internet: diferentes denominaciones metafóricas para un mismo fenómeno

"Ninguna metáfora única
transmite completamente
la naturaleza del espacio cibernético".

(Rheingold, 1996: 82)

2.1. Internet como laberinto y telaraña

En el contexto de la actual de la 'Sociedad de la información y del conocimiento', frente al rol hegemónico que se le ha otorgado a las 'nuevas tecnologías de la información y de la comunicación', las metáforas para aprehender el fenómeno 'internet' se han multiplicado. En consecuencia, la reflexión sobre ellas puede conducirnos a vislumbrar las representaciones sociales⁷ que gravitan en torno a su construcción, así como las expectativas que generan en los usuarios.

Indudablemente, una de las figuras que se ha asentado de modo dominante en el discurso sobre internet ha sido la del 'laberinto': "sendero que se bifurca en infinitas posibilidades de recorrido, gigantesco entramado de caminos, bibliotecas y textos que, a menudo, desembocan en rutas sin salida" (Diviani, 2003).

Al respecto, el DRAE puntualiza:

(Del lat. *labyrinthus*, y este del gr. *λαβύρινθος*). 1. m. Lugar formado artificiosamente por calles y encrucijadas, para confundir a quien se adentre en él, de modo que no pueda acertar con la salida (DRAE, 2001).

Es una de las obras más antiguas del pensamiento humano. Ha sido edificado, históricamente, con diversas estructuras -piedras, arbustos, espejos, trazos y, actualmente, por bits- y alude a variados órdenes de representación simbólica -rituales, mágicos, lúdicos. No obstante, a pesar de estas diferencias, lo que caracteriza a cualquier laberinto es su condición arquitectónica de proyectar una salida que, a veces, sólo puede hallarse gracias a la valiosa colaboración de un 'buscador':

3. m. Inform. Programa que permite acceder a información en internet sobre un tema determinado. (DRAE, avance de la vigésima tercera edición).

Ahora bien, junto a esta metáfora, existe otra muy difundida: la de la 'telaraña'. Precisamente, la *World Wide Web*⁸ -el enorme laberinto hipertextual que alberga internet- significa 'gran telaraña mundial'. Toda red creada por un arácnido se concibe, construye y administra como un dispositivo trampa para cautivar a sus presas. De este modo, mientras que el laberinto plantea como una opción probable el escape, la razón de ser de

una telaraña es el encierro. En este sentido, coincidimos con Diviani cuando expresa:

Es evidente, que las dos metáforas con que suele representarse a la red, en general, pretenden apuntalar y enfatizar el carácter descentralizado, polifacético y ramificado del sistema tecnológico [...]. Sin embargo, a la lógica laberíntica, en la que cabe la posibilidad de construir mapas, le sucede la telaraña como entramado de líneas sin referente y sin sentido, en donde el sujeto se vuelve objeto - botín del sistema. La condición de perderse o de no encontrar salida, transforma al laberinto en telaraña. (Diviani, 2003).

2.2. Internet como malla⁹ o red¹⁰

'Red' es otra de las metáforas que empleamos como expresión sinonímica de internet -relacionada sólo parcialmente con las anteriores- para dar cuenta de la pluralidad de nodos que, en su interior, se entrelazan y configuran infinidad de ramificaciones. La voz, que tiene algunos siglos de existencia, es descrita por el DRAE como:

(Del lat. *rete*). 1. f. Aparejo hecho con hilos, cuerdas o alambres trabados en forma de mallas y convenientemente dispuesto para pescar, cazar, cercar, sujetar, etc./10. f. Conjunto de ordenadores o de equipos informáticos conectados entre sí que pueden intercambiar información./11. f. internet. En LA red puedes encontrar cualquier información. (DRAE, avance de la vigésima tercera edición).

Para completar esta caracterización, acudiremos a José Antonio Millán (2000a) quien consume una atrayente historia del término, cuyos pasajes más importantes, transcribimos en la siguiente cita:

En latín, *rete* era el nombre de una malla hecha con fibras separadas de tejido, que podía tener muy distintos usos: la caza de aves, la captura de peces, servir de recipiente para objetos, etc. Con ese mismo sentido pasó a muchas lenguas romances, entre ellas al español donde se encuentra ya en torno al año 1000 (bajo la escritura *reth*). Red, tal y como ahora la escribimos y pronunciamos, nos acompaña por lo menos desde el siglo XII [...] El hecho de estar compuesta por muchos hilos que se entrecruzaban hizo que empezaran a emplearse usos metafóricos: se podía hablar de una red de espías, de una de distribución, etc. Es decir, de cosas conectadas de forma compleja, aunque no tuvieran relación física. [...] Cuando llegaron los sistemas de radiodifusión fue común denominarlos redes.

Y cuando en 1969 se diseñó un sistema de comunicación seguro entre ordenadores se le dio un nombre que también contenía a la red: ARPANET (la 'abuela' de la Internet). Y tanto creció el invento que hoy (cuando la mayoría de nosotros ni cazamos ni pescamos) red sólo hay una: Internet, red por antonomasia, tanto que hay quien la escribe incluso con mayúscula (Red), y se alude a ella con una forma reiterada 'Red de redes' que parece expresar respeto y una cierta reverencia. Curiosa evolución para una palabra de origen tan humilde.

Por su parte, A. Mattelart (1995) en un novedoso artículo titulado "Tiempos del ingenioso. Una lectura comunicativa de Cervantes" señala:

el lenguaje médico es el que alumbrará un vocablo central en el análisis de los procesos de comunicación: el de red. Este concepto, que primero se aplicó a la composición reticular de la piel, sólo pasará a formar parte del lenguaje de las vías de comunicación en el transcurso del siglo XIX, [...] con la llegada y la implantación de redes de ferrocarriles.

Con todo, el carácter y la naturaleza de las redes han ido modificándose, dado que a cada época le corresponde un paradigma comunicacional particular. Así, frente a la red de caminos, propia del universo vital de Don Quijote de la Mancha, la red cibernética "permite transportar información digitalizada, a una velocidad tal que casi toda distancia física concebible queda anulada en la instantaneidad de la comunicación" (Bericat Alastuey, 1996: 103).

Es decir, el concepto de internet se asienta en la gran metáfora de la 'Red de redes': millones de puntos de información esparcidos por la faz de la Tierra conectados por una intrincada malla tejida de cables que ni la propia Aracne¹¹ hubiera sido capaz de idear.

2.3. Telépolis: internet como el tercer entorno

El filósofo español Javier Echeverría en su obra *Los Señores del Aire: Telépolis y el Tercer Entorno* (1999) parte de la consideración de que las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (TICs) están posibilitando un escenario "que difiere profundamente de los entornos naturales y urbanos en los que tradicionalmente han vivido y actuado los seres humanos" (1999: 14). En consecuencia, plantea un nuevo modelo de

espacio social al que denomina 'tercer entorno' (E3) -en contraposición a la existencia de otros dos, (E1) y (E2)-, en donde puede florecer la 'Sociedad de la Información y el Conocimiento' (SIC).

Así, el 'primer entorno' (E1) es aquel que se estructura próximo a la *physis*, al ambiente natural del ser humano que incluye al campo, a la montaña, a las costas, al mar, a los lagos, a los ríos, etc., donde se ha desarrollado una modalidad de sociedad que, genéricamente, se denomina 'sociedad agraria'. El cuerpo, el clan, la tribu, la familia, las costumbres, los ritos, las técnicas de producción, la lengua, la propiedad..., representan algunas de sus formas sociales características (1999: 28).

Por su parte, el 'segundo entorno' (E2) es el que gira alrededor de la *polis*, del escenario de la ciudad y del pueblo; es un espacio urbano, social y cultural, en el que se ha desplegado como modelo canónico la 'sociedad industrial'. El vestido, el mercado, el taller, la empresa, la industria, el estado, la nación, la iglesia, el poder, la economía..., son algunas de sus diversas formas sociales constitutivas (1999: 42).

El 'tercer entorno' (E3), *telépolis*, es un nuevo ámbito social en construcción, básicamente artificial y posibilitado por una serie de tecnologías -telefonía, televisión, dinero electrónico, redes telemáticas, tecnologías multimedia, videojuegos y realidad virtual- que modifican las relaciones sociales y culturales de E1 y E2.

La interrelación de esas siete tecnologías con la coordenada témporo-espacial conforma el 'tercer entorno', al que otros autores califican como espacio 'informativo', 'electrónico', 'digital' o 'ciberespacio'.

Tabla I

PRIMER ENTORNO E1	SEGUNDO ENTORNO E2	TERCER ENTORNO E3
Campo Physis Natural Sociedad agraria	Ciudad Polis Urbano Sociedad industrial	Ciberespacio Telépolis Electrónico Sociedad informativa

A partir del análisis de las estructuras y características de cada uno de los entornos en tanto espacios de interrelación humana, Echeverría consigue establecer veinte contrastes entre los dos primeros -considerados como una

unidad porque las diferencias que presentan no son tan marcadas- y el emergente E3:

Tabla II

ASPECTOS	PRIMER Y SEGUNDO ENTORNO (E1 Y E2)	TERCER ENTORNO (E3)
Carácter matemático (distancia/situación)	Proximal Recintual	Distal Reticular
Esencia física	Material Presencial Natural Sincrónico Extensión Movilidad física Circulación lenta Asentamiento en tierra Estabilidad Localidad	Informacional Representacional Artificial Multicrónico Compresión Fluencia electrónica Circulación rápida Asentamiento en aire Inestabilidad Globalidad
Naturaleza epistémica	Pentasensorial Memoria natural interna Analogico Diversificación semiótica	Bisensorial Memoria natural externa Digital Integración semiótica
Índole social	Homogeneidad Nacionalidad Autosuficiencia Producción	Heterogeneidad Transnacionalidad Interdependencia Consumo

(Adaptado de Echeverría, 1999: 145)

Es decir, 'Telépolis' es un neologismo acuñado por Javier Echeverría (1998) para explicar el funcionamiento de internet, a partir de la metáfora de la ciudad global:

Telépolis es una nueva forma social de interacción a distancia posibilitada por las nuevas tecnologías -informáticas, electrónicas, telecomunicativas, semióticas...-Telépolis modifica profundamente las actividades sociales de los pueblos y de las ciudades: la política, la guerra, el derecho, la banca, el comercio, la producción, el consumo, la reproducción, la ciencia, el arte, la religión, la información, la documentación, la comunicación, la enseñanza, la medicina, el deporte, el espectáculo, el ocio, el sexo, etc. Las tecnologías aludidas modifican la práctica de dichas actividades siempre en un mismo

sentido, que puede quedar resumido mediante el prefijo 'tele', añadible hoy en día a casi todas ellas (1998: 8).

Así, 'tele', que proviene de la voz griega *τηλε* y que, según el DRAE significa "a distancia", se une a diferentes morfemas léxicos para resignificar los contornos de la metrópoli telemática:

La vida privada y la vida íntima se adaptan a su vez a este entorno reticular de interacción a distancia. Surgen nuevas ventanas -aparatos de radio, pantallas de TV-, puertas -teléfonos, interfaces telemáticas-, cajones -CD-Rom, CDI- y cerraduras -tarjetas y claves de acceso, *passwords*- que abren o cierran las conexiones con Telépolis. La ciudad global se superpone a las ciudades y a los países a través de todo un entramado de cables, conexiones, telepuertos y torres de comunicaciones, pero también las telecasas y las teleoficinas se superponen a las casas y oficinas clásicas (1998b: 8-9).

En síntesis, E3 es un nuevo espacio-tiempo social. Su estructura influye sobre las actividades que se producen en su seno, razón por la cual resulta imprescindible adecuarse a ella, diferenciándola muy claramente de la de los espacios sociales tradicionales, representada en los escenarios E1 y E2. Por tanto, el cambio tecnológico es un factor medular de este tercer entorno. De ahí el ritmo vertiginoso de transformación que viene experimentando en las últimas décadas (1999, 155).

2.4. Internet como ciberespacio

"Internet, el ciberespacio,
es un mundo
donde interactúan y conviven
todos los mundos posibles".

Héctor Bentolila (2005)

El antropólogo español Joan Mayans i Planells (2003) considera que el 'ciberespacio' es "un entorno que, aunque creado tecnológicamente, sólo puede entenderse desde su dimensión social". Es un espacio cuya lógica no se corresponde con la de la geografía física, puesto que una de sus especificidades más importantes es la carencia de centro, de atalayas

privilegiadas desde las que enunciar. Esto se debe a la estructura en red, modular y escalable que ostenta.

El DRAE abraja la expresión desde su edición 2001 a la que concibe como "ámbito artificial creado por medios informáticos". Desde entonces, el prefijo 'ciber', acortamiento del adjetivo cibernético¹², según el *Diccionario Panhispánico de Dudas* (2005), "forma parte de términos relacionados con el mundo de las computadoras u ordenadores y de la realidad virtual" y se utiliza, por extensión, para indicar relación con "los objetos e identidades que existen dentro de una red informática". Así, en el contexto actual, lo ciber, adquiere carácter central, mientras proliferan los cibercafés; los cibernegocios, el ciberdinero y las cibercompras; el ciberempleo y la cibereconomía; los ciberencuentros, el cibersexo y los ciberamantes [o ciberamigos]; la cibercultura y la ciberlengua; las cibernoticias y el ciberperiodismo; las cibercomunidades, el ciberactivismo, los ciberdelitos [el ciberbullying]; la cibernegocios..., el ciberespacio¹³.

Lo ciber adopta, entonces, un sentido similar al aportado, en muchos casos, por los calificativos 'virtual'¹⁴, 'electrónico'¹⁵, 'digital'¹⁶ o 'telemático'¹⁷.

Por su parte, el investigador mejicano Edgar Gómez Cruz en *Las metáforas de Internet* (2007) advierte que:

Si se comenzara por establecer el contexto lingüístico en el que se originó el concepto de ciberespacio, habría que decir que éste proviene de la unión de dos vocablos que académicamente resultan complejos por los diferentes significados que se les han dado en distintos contextos: éstos son cibernética y espacio. Los estudios 'cibernéticos' inaugurados por Norbert Wiener en su célebre *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and Machina*, de 1948, establecen un primer acercamiento académico al término (Gómez Cruz, 2007: 27).

Es decir, las TICs posibilitan la creación de un nuevo espacio -(virtual¹⁸, electrónico¹⁹, digital, telemático), al que preferimos denominar, siguiendo a Joan Mayans i Planells (2002), ciberespacio-, en el que las interacciones propias de la vida social se producen a través de flujos electrónicos a distancia y en red.

Ahora bien, este flamante ámbito tiene elementos muy particulares que lo distinguen de cualquier otro: no es físico ni geográfico, sino, como ya dijimos, social. Por esta razón, constituye un lugar alternativo construido por las redes informáticas donde se desarrollan las más variadas prácticas sociales, la mayoría de las cuales son mediadas por la palabra, son discursivas. En última instancia, las personas allí no hacen otra cosa más que entrar, buscar, salir, encontrarse, charlar, discutir, enamorarse, navegar por miles de mares de información, expresarse y fundamentalmente, comunicarse.

Al respecto, Gutiérrez Martín (2003) señala:

internet no sólo ha modificado sustancialmente las interacciones sociales, sino que se ha convertido, además, en un escaparate de culturas, en un espacio complementario o alternativo donde relacionarse, gracias a la digitalización y a la convergencia de tecnologías y lenguajes. Ha dejado de ser una herramienta de comunicación y transmisión de información, como el telégrafo o el teléfono, para transformarse en entorno virtual donde además de almacenar y consultarse información, se establecen contactos interpersonales, se compra y se vende, se discute, se aprende, se realizan actividades de ocio, se cometen crímenes, se forman grupos, comunidades virtuales e incluso identidades que no son una réplica de las del mundo real (2003: 27).

Pero si apuntamos que el ciberespacio para su creación supone la intervención de máquinas, entonces, tal como propone Mayans, nace en 1832 con el telégrafo de Samuel Morse. De este modo, lo ciberespacial no son las computadoras en sí mismas, sino lo que ocurre y se puede hacer a través de ellas.

En palabras de Burbules y Callister (2001):

cada vez más se describe la red como espacio público, un lugar donde la gente se reúne a debatir, como lo harían en el ágora de la antigua Grecia o como lo hacen en los consejos deliberantes de los municipios contemporáneos. Se la describe como un entorno cooperativo donde los investigadores y creadores comparten ideas, construyen nuevos conceptos e interpretaciones, diseñan nuevos productos; y también como uno de los principales motores del crecimiento del contexto global, que abarca muchos emplazamientos de espacio y tiempo particulares y promueve relaciones humanas exclusivas, que sólo son posibles en ese entorno. No como un sucedáneo de la 'interacción real cara a cara,' sino como algo distinto, de características singulares y

claras ventajas -así como desventajas- respecto de las mismas (2001: 19).

Por su parte, Lamarca Lapuente (2006) puntualiza que:

El ciberespacio es pues, un sistema de sistemas; un medio de conexión de cosas y personas; una convergencia de productos humanos (materiales y espirituales); un vasto territorio donde concurren máquinas, individuos y grupos sociales, y donde se almacenan, intercambian y confluyen ideas y obras, datos, libros, periódicos, cartas, imágenes, programas de ordenador, videos y música de cualquier tiempo y lugar; un foro de encuentro para el intercambio personal, íntimo, público, masivo y comercial; y un nuevo espacio para la interacción humana (finanzas, comercio, educación, investigación, asociaciones y ONGs, empresas, comunidades globales o locales, etc.). En suma, un mundo paralelo al mundo real, una imagen especular al otro lado de las pantallas o una nueva dimensión de éste que se constituye como el reino de la comunicación, la información, el entretenimiento y el ocio, el comercio, el arte, la cultura, la educación, la investigación, la cooperación, la competencia, etc.

De lo enunciado hasta el momento pueden desprenderse los dos rasgos característicos de este tercer entorno o ciberespacio: la 'no materialidad física' -no depende ni se basa en categorías geográficas, desterritorialización, en términos de Lévy (1996)- y el ser un 'espacio practicado' -en este punto los estudios del ciberespacio se enlazan directamente con la pragmática, que analiza el uso de la lengua o la lengua en uso, dentro de un contexto de situación. La expresión 'espacio practicado', tal como explica Mayans (2002: 240), fue definida por Michel de Certeau en 1988 y se refiere a aquel espacio que está socialmente poblado o es socialmente significativo.

Es decir, internet -el ciberespacio o Telépolis- es, entonces, no sólo una novedosa estructura arquitectónica, sino un espacio ciudadano. En él podemos visitar 'sitios'²⁰ concretos, que no siempre están limpios porque pueden contener '*spam*' o 'virus informáticos' contaminantes. Estos numerosos edificios, que conforman el paisaje de la inconmensurable urbe digital, ostentan 'dirección electrónica'²¹ o 'URL'²², 'dominio'²³, 'portales'²⁴ y 'ventanas'²⁵, que actúan como elementos constitutivos de sus fachadas.

Por tanto, cada portal de la compleja Telépolis, se nos presenta como un umbral misterioso que puede 'abrirse' y 'cerrarse', para permitirnos el

'acceso' o 'restringirnos' el paso obligándonos a 'salir'. Así, la ciudad se reduce a la metáfora de la puerta, que se encuentra al alcance de la mano, de un solo 'clic'²⁶.

En consecuencia, el ciberespacio es un entorno o escenario sin cuerpo y sin geografía, delimitado sólo por las prácticas y las presencias construidas. Por eso, ante todo, es social. En este punto coincidimos con la caracterización efectuada por Joaquín Aguirre Romero (2004) quien lo entiende como:

un espacio virtual de interacción [...], un espacio-sistema relacional. A diferencia de otros tipos de espacios, que pueden ser utilizados para distintas funciones, pero que tienen una naturaleza física primaria, el ciberespacio surge directamente como un espacio relacional. Dos personas pueden encontrarse en un lugar y comenzar allí algún tipo de relación, pero ese espacio estaba ahí antes y seguirá después de que esa relación termine. El ciberespacio existe solamente como espacio relacional; su realidad se construye a través del intercambio de información; es decir, es espacio y es medio. Una red sin interacción entre sus miembros deja de ser una red; la red existe porque existen relaciones entre sus integrantes. [...] El ciberespacio surge en y por la comunicación, de ahí su doble naturaleza de espacio y medio.

Acordamos con esta forma de concebirlo porque pone énfasis en el aspecto relacional o interaccional más que en lo meramente tecnológico.

2.4.1. Internet como carretera o autopista

El ciberespacio está colmado de caminos que se ramifican en innumerables direcciones para transportarnos a infinidad de sitios o páginas *web*. Estas vías de comunicación constituyen la esencia de la metáfora de la 'autopista informática' o 'supercarretera de la información', cuya autoría se le atribuye a Al Gore, ex Vicepresidente de los Estados Unidos durante la administración Clinton (1993-2001). Este fue el *leitmotiv* con el cual promovió un plan de desarrollo tecnológico en su país, que recibió como eco y contrapunto, desde el ámbito de la Comunidad Europea, la formulación del concepto 'Sociedad de la información'. Así como en los años 50 y 60 - gracias a la aplicación de una política federal de comunicaciones terrestres- se propició un importante crecimiento económico, podría producirse un incremento de la misma magnitud si se impulsara -a través de la

implementación de medidas tecnológicas- la construcción de un sistema de comunicaciones telemáticas. Es decir, el razonamiento se asienta en una proyección metafórica, entre un dominio fuente -régimen de autopistas interestatales- y un dominio blanco -red de conexión digital. El primero en reparar y abordar científicamente este empleo metafórico fue Mark Stefik en su famoso libro *Soñar con Internet. Arquetipos, mitos y metáforas* (1996).

Desde esta perspectiva, internet está conformada por numerosas rutas por las que circulan datos y documentos en múltiples direcciones, que pueden quedar en 'cola'²⁷ a la espera de procesamiento. Gracias a los 'enlaces'²⁸, conseguimos transitar de un punto a otro. En horas pico, el 'tráfico'²⁹ aumenta y se originan embotellamientos, por lo que como cibernautas nos vemos obligados a disminuir la 'velocidad' y a desplazarnos por la *web* de manera dificultosa. Finalmente, si nos extraviamos o deseamos encontrar un atajo, contamos con la posibilidad de recurrir a un 'mapa'. En ocasiones, algunos caminos suelen estar cerrados al tráfico porque se encuentran en 'construcción'³⁰.

2.4.2. Internet como océano o mar

Sólo de manera metafórica puede comparársela con una telaraña, en vista de que no hay un punto de convergencia de sus millares de hilos invisibles. Más bien, quizás, podría considerársela como una especie de enorme y creciente océano, en el que confluyen numerosos riachuelos pero con la diferencia de que quien incursiona en el mar que es internet puede quedarse con un chorrito de la información que hay allí, o empaparse, incluso hasta ahogarse, en dosis inconmensurables de datos de toda índole (Trejo Delarbre, 1996).

La cita con la que abrimos este apartado nos revela que desde los primeros años de expansión de internet, esto es, desde mediados de la década de los noventa, comenzó a popularizarse una de las metáforas conceptuales que gravita hoy con mayor fuerza en el imaginario colectivo: la de la *web* concebida como un gran océano o mar de información en el que los 'usuarios'³¹ -'cibernautas'³² o 'internautas'³³- somos los 'navegante'³⁴ que piloteamos una embarcación. Para ello, contamos con la posibilidad de efectuar dos tipos de desplazamientos: uno pasivo, que consiste en dejarnos llevar por la corriente de datos, y otro activo, que

reside en timonear la nave hacia 'canales'³⁵ o 'puertos'³⁶ definidos. Durante la travesía, nos valemos de un *software* al que denominan, justamente, 'navegador'³⁷ y, en ocasiones, anotamos las vicisitudes y peripecias del viaje en un 'cuaderno de bitácora' -*weblog*³⁸-, o leemos las indicaciones de otros 'capitanes' o *webmasters*³⁹. Frecuentemente, cuando 'cargamos'⁴⁰/'subimos'⁴¹/'colgamos'⁴² información o cuando 'descargamos'⁴³/'bajamos'⁴⁴ datos o programas estamos expuestos a las peligrosas acciones de los 'piratas' o *hackers*⁴⁵.

A continuación, presentamos un cuadro de nuestra autoría que sintetiza lo expuesto. En todos los casos, designaremos al dominio destino 'ciberspacio', ya que sostenemos que esa denominación es la que condensa el nivel más general e integrador del objeto.

Tabla III

DOMINIO ORIGEN: ESPACIO FÍSICO	DOMINIO DESTINO: CIBERESPACIO
Lugar	Sitio/página <i>web</i>
Dirección/ubicación geográfica	Dirección electrónica/URL/dominio
Objetos/cosas	Documentos/archivos
Forma del espacio	Laberinto/telaraña/red/carreteras/océano
Movimiento	Clic -entrar/salir, abrir/cerrar, avanzar/retroceder, subir/bajar-
Caminos o rutas	Enlaces o vínculos
Automóvil	Computadora
Conductor	Usuario
Velocidad	Rapidez de conexión
Distancia	Clic
Tránsito/tráfico	Flujo de datos en circulación
Mapas geográficos	Mapas de sitios
Paseo/ <i>Tour</i>	Paseo/ <i>Tour</i> virtual
Navegación	Consulta de información en la red
Nave	Computadora
Navegante	Usuario/internauta/cibernauta
Cuaderno de bitácora	<i>Weblog/Blog</i>
Capitán	<i>Webmaster</i>
Pirata	<i>Hacker</i> o intruso informático
Puertos de origen y destino	Puertos de entrada y salida (Puerto USB)
Cargar/descargar	Guardar información en la PC o en una <i>web</i>
Ayudantes	Navegador (Internet Explorer) y buscador (Google)

3. A modo de síntesis

“Ciertamente, Internet supone toda una revolución.
Algunos han considerado a Internet
como un nuevo medio en el que viajar,
comparable a los tradicionales tierra, mar y aire.
Otros han ido aún más lejos y han hablado de Internet
Como un nuevo continente o un nuevo planeta
Con sus descubridores, navegantes (cibernautas),
piratas (*hackers*), colonos, etc.
Sin embargo, hoy por hoy,
ateniéndonos a lo que tenemos,
y no a lo que podría suceder,
deberíamos admitir que estamos en la prehistoria de Internet
y apenas hemos inventado ‘la rueda’ de esta nueva era”.

(Monereo, 2005: 8)

A lo largo de estas páginas hemos analizado el valor que revisten las metáforas en la tarea de conceptualizar materiales, actividades y roles referidos a internet. Así, descubrimos creatividad en diversas formas metafóricas y recurrencia de estructuras y nociones vinculadas a un modo particular de conocer y categorizar el mundo, advertido por Lakoff y Johnson (1986). El uso de metáforas que relacionan la red con un espacio - que es arriba (los archivos se suben a la *web*), que está integrado por objetos y sujetos, que adopta distintas representaciones (normalmente, de agua, laberinto, autopista)- supone una invariable del continuo orientacional, ontológico, estructural, postulado por los autores.

De la misma manera, comprobamos que los motivos por los que optamos por algunos usos metafóricos, en desmedro de otros, están arraigados en nuestro cuerpo, en nuestra interacción con las cosas del mundo y con los demás en un contexto culturalmente definido (Lakoff y Johnson, 1986). En consecuencia, esta razón revela, por ejemplo, porqué en el ámbito argentino empleamos *mouse* y no su traducción, que es de uso frecuente en España, o por qué asumimos la metáfora del océano, más que la de la autopista, condicionados, quizás, por las enormes dificultades técnicas de las conexiones, que alejan el dominio de origen del dominio blanco.

Por eso, coincidimos con Angenot (1982, apud di Stefano, 2006: 34) para quien la metáfora no puede ser estimada solamente con los criterios de la inteligibilidad analógica sino que, como parte de un discurso ideológico

(tecnocentrista o apocalíptico), hay que contemplar en ella las prolongaciones alusivas que sugiere.

Bibliografía consultada

AGUIRRE ROMERO, J. M. (2004): "Ciberespacio y comunicación: nuevas formas de vertebración social en el siglo XXI", en *Espéculo: Revista de Estudios Literarios* N° 27, julio - octubre de 2004. Madrid, Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid. Disponible en URL: <http://www.ucm.es/info/especulo/numero27/cibercom.html>

AZAUSTRE, A. y CASAS, J. (2004 [1997]): *Manual de retórica española*. Barcelona, Ariel.

BENTOLILA, H. R. (2005): "Sociedad de la información y periodismo digital o entre el optimismo y la catástrofe", en *Topos y Tropos* N° 5, año II. Córdoba, Topos y Tropos Editora. Disponible en URL: <http://www.toposytropos.com.ar/N5/pdf/digital.pdf>

BERICAT ALASTUEY, E. (1996): "La sociedad de la información. Tecnología, cultura y sociedad", en *Reis, Revista española de investigaciones sociológicas* N° 76. Madrid, Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS), pp. 99-122. Disponible en URL: http://www.reis.cis.es/REISWeb/PDF/REIS_076_07.pdf

BOQUERA MATARREDONA, M. (2005): *Las metáforas en textos de ingeniería civil: estudio contrastivo español-inglés*. Valencia, Servei de Publicacions, Universitat de Valencia. Disponible en URL: <http://www.tesisnaxarxa.net/TDX-0628106-133151/>

CABRERA PAZ, J. (2001). "Náufragos y navegantes en territorios hipermediales: experiencias psicosociales y prácticas culturales en la apropiación del internet en jóvenes escolares", en M. Bonilla y G. Cliche (eds.): *Internet y sociedad en América Latina y el Caribe, investigaciones para sustentar el diálogo*. Quito, Flacso, pp. 39-129. Disponible en URL: <http://www.flacso.org.ec/docs/sfinternet.pdf>

CALSAMIGLIA BLANCAFORT, H. y TUSÓN VALLS, A. (2002 [1999]): *Las cosas del decir. Manual de análisis del discurso*. Barcelona, Ariel.

CARDONA, G. (1991): *Diccionario de lingüística*. Barcelona, Ariel.

DI STEFANO, M. (coord.) (2006): *Metáforas en uso*. Buenos Aires, Biblos.

- DIVIANI, R. (2003): "Internet entre el laberinto y la telaraña", en *La Trama de la Comunicación, Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación* vol. 8. Rosario, Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, Universidad Nacional de Rosario (UNR). Disponible en URL: http://biblioteca.puntoedu.edu.ar/dspace/bitstream/2133/708/1/Internet+entre+el+laberinto+y+la+telara%F1a_A1a.pdf
- ECHEVERRÍA, J. (1998): "21 tesis sobre el tercer entorno, telépolis y la vida cotidiana", en *Actas del XIV Congreso de estudios vascos: Sociedad de la información*. Donostia, Euzko Ikaskuntza, pp. 7-11. Disponible en URL: <http://hedatuz.euskomedia.org/1949/1/14007011.pdf>
- ECHEVERRÍA, J. (1999): *Los Señores del Aire: Telépolis y el Tercer Entorno*. Destino, Barcelona.
- ESCANDELL VIDAL, M. V. (1996): *Introducción a la Pragmática*. Barcelona, Ariel.
- GRICE, H. P. (1975 [1967]) "Logic and Conversation", en P. Cole y J. L. Morgan (eds.): *Syntax and Semantics*. vol. 3: *Speech Acts*. New York, Academic Press, pp. 41-58.
- GÓMEZ CRUZ, E. (2007): *Las metáforas de Internet*. Barcelona, Universitat Oberta de Catalunya (UOC).
- GUTIÉRREZ MARTÍN, A. (2003): *Alfabetización digital. Algo más que ratones y teclas*. Barcelona, Gedisa.
- JODELET, D. (1986): "La representación social: fenómenos, concepto y teoría", en S. Moscovici (ed.): *Psicología Social*. vol. II, Barcelona, Paidós, pp. 470-494.
- LAKOFF, G. y JOHNSON, M. (1986 [1980]): *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid, Cátedra.
- LIZCANO FERNÁNDEZ, E. (2006): *Metáforas que nos piensan. Sobre ciencia, democracia y otras poderosas ficciones*. Madrid, Bajo Cero. Disponible en URL: http://www.bajo-cero.org/ediciones/pdf/lizcano_web.pdf
- LÁZARO CARRETER, F (1977): *Diccionario de términos filológicos*. Madrid, Gredos.
- LYONS, J. (1989): *Semántica*. Barcelona, Teide.
- MAYANS I PLANELLS, J. (2002): *Género Chat. O cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*. Barcelona, Gedisa.

- MARTÍNEZ AMADOR, E. (1953): *Diccionario gramatical y de dudas del idioma*. Barcelona, Sopena.
- MARTÍNEZ-DUEÑAS, J. L. (1993): *La metáfora*. Barcelona, Octaedro.
- MATTELART, A. (1995): "Tiempos del ingenioso. Una lectura comunicativa de Cervantes", en *Telos Cuadernos de Comunicación, Tecnología y Sociedad* Nº 40, diciembre de 1994 - febrero de 1995. Madrid, Fundesco. Disponible en URL: http://www.campusred.net/telos/anteriores/num_040/opi_perspectivas4.html)
- MILLÁN, J. A. (1997): "Internet, una red para el español", en *Actas del I Congreso Internacional de la Lengua Española*. Zacatecas, México. Disponible en URL: <http://jamillan.com/internet.htm>
- MILLÁN, J. A. (1998a): "Internet", en *Vocabulario de ordenadores e internet*. Disponible en URL: http://jamillan.com/v_email.htm#Internet
- MILLÁN, J. A. (1998b): "Tráfico en la web", en *Vocabulario de ordenadores e internet*. Disponible en URL: http://jamillan.com/v_trafic.htm
- MILLÁN, J. A. (2000a): "Red", en *Vocabulario de ordenadores e internet*. Disponible en URL: http://jamillan.com/v_red.htm
- MILLÁN, J. A. (2000b): "Hacker", en *Vocabulario de ordenadores e internet*. Disponible en URL: http://jamillan.com/v_hacker.htm
- MILLÁN, J. A. (2004): "Los términos informáticos en el diccionario de la Academia", en *Vocabulario de ordenadores e internet*. Disponible en URL: <http://jamillan.com/infordra1.htm>
- MILLÁN, J. A. (2007a): "Blog", en *Vocabulario de ordenadores e internet*. Disponible en URL: http://jamillan.com/v_blog.htm
- MONEREO, C. (coord.) (2005): *Internet y competencias básicas. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender*. Barcelona, Graó.
- MOLINER, M. (1980): *Diccionario de uso del español*. Madrid, Gredos.
- MORTARA GARAVELLI, B. (2000 [1988]): *Manual de retórica*. Madrid, Cátedra.
- MOSCOVICI, S. y HEWSTONE, M. (1986): "De la ciencia al sentido común", en S. Moscovici (ed.): *Psicología social*. vol I. Barcelona, Paidós, 679-710.
- NÚÑEZ CABEZAS, E. (2002): "Incremento del vocabulario por procedimientos semánticos. Metáfora y eufemismo. Fenómenos de manipulación", en M. V. Romero Gualda (coord.): *Lengua española y*

comunicación. Barcelona, Ariel, pp. 393-404.

NUBIOLA, J. (2000): "El valor cognitivo de las metáforas", en P. Pérez-Illarbe y R. Lázaro (eds.): *Verdad, bien y belleza. Cuando los filósofos hablan de los valores. Cuadernos de Anuario Filosófico* N° 103. Pamplona, Universidad de Navarra, pp. 73-84. Disponible en URL: <http://www.unav.es/users/ValorCognitivoMetaforas.html#nota1>

NÚÑEZ MOSTEO, F. (2004): "Metáforas de internet", en *Digithum* N° 6, mayo de 2004. Barcelona, Universitat Oberta de Catalunya. Disponible en URL: <http://www.uoc.edu/humfil/articles/esp/nunez0304/nunez0304.pdf>

PALLEIRO, M. I. (coord.) (2008): *Formas del discurso*. Buenos Aires, Muiño y Dávila.

PÉREZ I BRUFAU, R. (2007): "Internet: una red de metáforas", en *Digithum* N° 9, mayo de 2007. Barcelona, Universitat Oberta de Catalunya. Disponible en URL: <http://www.uoc.edu/digithum/9/dt/cat/perez.pdf>

RAE (2001): *Diccionario de la Lengua Española*, vigésimo segunda edición. Disponible en URL: <http://buscon.rae.es/drael/>

PRIETO CASTILLO, D. (1999): *El juego del discurso. Manual de análisis de estrategias discursivas*. Buenos Aires, Lumen Hvmanitas.

PUJANTE, D. (1996): *El hijo de la persuasión. Quintiliano y el estatuto retórico*. Logroño, Gobierno de la Rioja, Instituto de Estudios Riojanos.

PUJANTE, D. (2003): *Manual de retórica*. Madrid, Castalia Universidad.

RAE (2005): *Diccionario Panhispánico de Dudas*, primera edición. Disponible en URL: <http://buscon.rae.es/dpdl/>

RENKEMA, J. (1999): *Introducción a los estudios sobre el discurso*. Barcelona, Gedisa.

RHEINGOLD, H. (1996): *La comunidad virtual. Una sociedad sin fronteras*. Barcelona, Gedisa.

ROJAS MAYER, E. (1994): "Acerca de algunas metáforas de la oralidad argentina", en *Boletín de la Academia Argentina de Letras* tomo N° LXI, pp. 197-207. Buenos Aires, Academia Argentina de Letras.

SANMARTÍN SÁEZ, J. (2000): "La creación léxica (I). Neologismos semánticos: las metáforas de cada día", en A. Briz (coord.): *¿Cómo se comenta un texto coloquial?* Barcelona, Ariel.

SANTIBÁÑEZ, C. (2009): "Metáforas y argumentación: Lugar y función de las metáforas conceptuales en la actividad argumentativa", en *Signos* N°

70, vol. 42, pp. 245-269. Valparaíso, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Disponible en URL: http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-09342009000200005&script=sci_arttext

SEARLE, J. (1986): *Actos de habla*. Madrid, Cátedra.

SPERBER, D. y WILSON, D. (1994): *La Relevancia*. Madrid, Visor.

STEFIK, M. (ed.) (1996): *Internet dreams: archetypes, myths, and metaphors*. Cambridge, Mit Press.

TREJO DELARBRE, R. (1996): *La nueva alfombra mágica. Usos y mitos de internet, la Red de redes*. Madrid, Fundesco.

ULLMAN, S. (1972): *Semántica. Introducción a la ciencia del significado*. Madrid, Aguilar.

VILLA, M. J. (2006): "El lenguaje de las nuevas tecnologías: una construcción metafórica", en *Razón y palabra* N° 49, febrero – marzo de 2006. Ejemplar dedicado a la V Bienal Iberoamericana de la Comunicación. México, Proyecto Internet del Tecnológico de Monterrey, Campus Estado de México. Disponible en URL:

<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n49/bienal/Mesa%201/MJos%E9VillaMET%C1FORAS3.pdf>

WIKIPEDIA, *la enciclopedia libre*. Disponible en URL: <http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>

Notas

¹ Tropo. (Del lat. *tropus*, y este del gr. *τρόπος*). 2. m. Ret. Empleo de las palabras en sentido distinto del que propiamente les corresponde, pero que tiene con éste alguna conexión, correspondencia o semejanza. El tropo comprende la sinécdoque, la metonimia y la metáfora en todas sus variedades (DRAE, 2001).

² Para la teoría psicoanalítica estos procesos de sustitución se relacionan con mecanismos de represión y enmascaramiento del deseo, que dan lugar a la irrupción de la cadena inconsciente en la cadena manifiesta del discurso (Palleiro, 2008: 111), mientras que, en cambio, desde el campo de la filosofía, Paul Ricoeur (1975, apud di Stefano, 2006:11), dirá que en la metáfora no habría una mera sustitución de un término por otro, sino una tensión entre ambos; de modo que, en realidad, el término sustituido no desaparece de la significación, sino que emerge una tensión entre éste y el metafórico.

³ No obstante, siguiendo a Mortara Garavelli, advertiremos que las relaciones entre la metáfora y la comparación no son, “simples, y menos aún se dejan reducir a las dimensiones de los enunciados o a la presencia/ausencia del signo explícito de la comparación, la conjunción *como*” (2000: 182)

⁴ Empero, coincidimos con Mortara Garavelli (2000: 183), para quien la metáfora es, de todos los hechos retóricos, “el que se presta mejor a un reconocimiento intuitivo, sin necesidad de nociones teóricas previas”. En este sentido, “es bien sabido que cualquier hablante está dispuesto a aceptar como ‘posibles’, a condición de entenderlos en sentido figurado, enunciados que consideraría inaceptables e incluso absurdos en situaciones lingüísticas normales”. Así, “la metáfora y el uso figurado se convierten en una sola cosa: la especie acaba por coincidir con el género”.

⁵ Creemos que esta novedad en su conceptualización se relaciona, en el ámbito de la lingüística, con un cambio de foco desde la semántica a la pragmática.

⁶ Al respecto, Cristián Santibáñez (2009) en un interesante artículo que analiza el valor persuasivo de la metáfora expresa: “no sólo en las expresiones cotidianas se ocupan las metáforas. En las ciencias ocurre lo mismo. Incluso las metáforas que vienen incrustadas en los dichos, los proverbios y las expresiones idiomáticas, son utilizadas en este ámbito con fines argumentativos”.

⁷ El concepto de representaciones sociales -originado en el campo de la psicología- fue definido por Moscovici (1986: 679-710) como una modalidad de conocimiento, cuya función es la elaboración de los comportamientos y la comunicación entre los individuos, con el objeto de hacer inteligible la realidad. Son conocimientos de sentido común que tienen dos caras: una figurativa y otra simbólica (Jodelet, 1986: 470-494). Pueden caracterizarse, además, como entidades operativas para el entendimiento, la comunicación y la actuación cotidianas; conjuntos más o menos estructurados o imprecisos de nociones, creencias, imágenes, metáforas y actitudes con los que los actores definen situaciones y llevan a cabo sus planes de acción (Jodelet, *ibid.*).

⁸ Hace unos años, cuando todavía se creía necesario traducir *World Wide Web* al español, José Antonio Millán tuvo la ocurrencia de proponer como alternativa -en el *I Congreso Internacional de la Lengua Española*, realizado en 1997 en Zacatecas- ‘Multi Malla Mundial’, ‘Malla Máxima Mundial’ o ‘Malla Multimedia Mundial’ que funcionan como inversión de las tres w, en tres m. Si bien el uso, finalmente, no prosperó, el buscador Google devuelve, para cada una de las posibilidades, 1.040.000, 746.000 y 139.000 documentos, respectivamente. Cfr. Millán, 1997.

⁹ Malla. (Del fr. *maille*). 1. f. Cada uno de los cuadriláteros que, formados por cuerdas o hilos que se cruzan y se anudan en sus cuatro vértices, constituyen el tejido de la red.

¹⁰ En rigor de verdad, creemos que este término fue, en el origen, una catacresis, es decir, una metáfora inevitable. David Pujante explica que “se hace necesario el traslado metafórico cuando no existe una expresión propia, cuando hay un hueco expresivo que llenar. Ya sea por carencia o debilitamiento, hemos de entender la catacresis como el fenómeno que conduce a reutilizar significativamente, extendiendo su alcance, elementos con previa existencia en una lengua, evitando el esfuerzo de crear nuevas formas” (2003: 217).

¹¹ Personaje de la mitología grecolatina. Era una joven mortal de la región de Lidia conocida por su talento en el telar. Consciente de su habilidad, se autoproclamó superior a los dioses en el oficio de tejer. Sus dichos ofuscaron a Palas Atenea, patrona de las artesanías y de las hilanderas, quien organizó un concurso entre la dos. Si bien la diosa admitió que la obra de su adversaria era perfecta, se enfadó por la irrespetuosa elección del motivo -los amores de los dioses-, lo que hizo que terminara transformándola en una araña.

¹² El *Diccionario de la Lengua Española*, en su versión *online*, define el vocablo cibernética como: (Del fr. *cybernétique*, este del ingl. *cybernetics*, y este del gr. *κυβερνητική*, arte de gobernar una nave). 1. f. Estudio de las analogías entre los sistemas de control y comunicación de los seres vivos y los de las máquinas; y en particular, el de las aplicaciones de los mecanismos de regulación biológica a la tecnología.// Cibernético, ca. 1. adj. Perteneciente o relativo a la cibernética. 2. adj. Dicho de una persona: que cultiva la cibernética. U. t. c. s. (DRAE, 2001).

¹³ El término ciberespacio tiene un origen literario, en la ciencia ficción. Fue William Gibson quien, en 1984 en su novela *Neuromante*, lo acuñó dentro del género llamado *ciberpunk*. Una vez más, la ficción científica imaginó una historia probable del futuro en la que existe una realidad ‘virtual’, donde “allí no es allí” y se experimenta una “alucinación consensuada [...] diariamente por billones de operadores legítimos, en todas las naciones” (1991: 56-57), al estilo *Matrix*. La noción, a pesar de estar bastante difundida, merece ser definida con precisión, tarea que intentaremos realizar a lo largo del presente apartado.

¹⁴ Virtual. (Del lat. *virtus*, fuerza, virtud). 1. adj. Que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente, frecuentemente en oposición a efectivo o real. V. foco virtual/imagen virtual/realidad virtual (DRAE, 2001).

¹⁵ Electrónica. (De electrónico). 1. f. Fís. y Tecnol. Estudio y aplicación del comportamiento de los electrones en diversos medios, como el vacío, los gases y

los semiconductores, sometidos a la acción de campos eléctricos y magnéticos. 2. f. Aplicación de estos fenómenos.// Electrónico, ca. (De electrón). 1. adj. Fís. Perteneciente o relativo al electrón. 2. adj. Perteneciente o relativo a la electrónica. 3. m. y f. Especialista en electrónica (DRAE, 2001).

¹⁶ Digital. (Del lat. *digitālis*). 1. adj. Perteneciente o relativo a los dedos. 2. adj. Referente a los números dígitos y en particular a los instrumentos de medida que la expresan con ellos. Reloj digital (DRAE, 2001).

¹⁷ Telemática. (Del ingl. *telematics*, acrón. de tele- e *informatics*, informática). 1. f. Telecom. Aplicación de las técnicas de la telecomunicación y de la informática a la transmisión a larga distancia de información computarizada.//Telemático, ca. (De telemática). 1. adj. Telecom. Perteneciente o relativo a la telemática (DRAE, 2001).

¹⁸ El empleo de la palabra 'virtual' conlleva "una serie de implicaciones que desaconsejan su utilización como concepto analítico y descriptivo. Por un lado, se observa la tendencia a vincular la idea de lo virtual dentro de un tipo de tecnología para la diversión y el entretenimiento que lo trivializan. Por otro, existe en los usos populares de la palabra -en referencia, precisamente, a productos como internet, las computadoras y los videojuegos, una vinculación directa a la palabra real. De hecho, real funciona como lo que podríamos llamar su opuesto semántico pragmático, aunque Lévy (1999) demuestre etimológicamente que esta oposición no es tal. Esto quiere decir que, en los usos cotidianos y de sentido común, la palabra y la idea de lo virtual se empareja con su opuesto pragmático que es lo real" (Mayans i Planells, 2002: 233-234). En consecuencia, el término difícilmente pueda dejar de evocar una noción de irrealidad y evasión, por lo que consideramos que tiene una marcada connotación peyorativa que obstaculiza la descripción de las prácticas discursivas surgidas a partir del advenimiento de internet.

¹⁹ Como expusieramos en el apartado anterior, el filósofo español Javier Echeverría (1999) postula la existencia de un espacio electrónico, al que denomina tercer entorno (*telépolis*), en contraposición a los otros dos grandes ambientes sociales, la naturaleza (*physis*) y la ciudad (*pólis*).

²⁰ (Del lat. *situs*, -us, infl. por *sitiar*). 5. m. Inform. Conjunto de páginas web agrupadas en un mismo dominio de internet (DRAE, avance de la vigésima tercera edición).

²¹ (Del lat. *directio*, -ōnis). 9. f. Señas que indican dónde y a quién se envía una carta, documento o bulto, o un mensaje por correo electrónico. 12. f. Inform. Expresión alfanumérica que representa un emplazamiento en la memoria de un ordenador (DRAE, avance de la vigésima tercera edición).

²² Localizador Uniforme de Recurso (*Uniform Resource Locator*). Secuencia de caracteres, que respetan un formato estándar, empleada para nombrar documentos o imágenes y facilitar su localización. Dirección única de cada uno de los recursos de información disponibles en internet. (Adaptado de *Wikipedia*).

²³ (Del lat. *dominiŭm*). 10. m. Inform. Denominación que identifica a un sitio en la red y expresa el tipo de actividad (DRAE, avance de la vigésima tercera edición). Algunos corresponden a divisiones territoriales -.ar (Argentina)-, otros, en cambio, se vinculan a diferentes tipos de organizaciones -.com (comerciales), .edu (educativas), .org (entidades sin fines de lucro), .gov (organismos gubernamentales y públicos). Asimismo, existen dominios que no remiten a ninguna página *web*; son los de uso exclusivo para el correo electrónico.

²⁴ (De puerta). 7. m. Inform. Espacio de una red informática que ofrece, de forma sencilla e integrada, acceso a recursos y servicios (DRAE, avance de la vigésima tercera edición).

²⁵ (Del lat. *ventus*). 4. f. Inform. Recuadro que aparece en la pantalla del ordenador y cuyo contenido puede manejarse independientemente del resto (DRAE, avance de la vigésima tercera edición).

²⁶ 2. m. Inform. Pulsación que se hace en alguno de los botones del ratón de un ordenador para dar una instrucción tras haber señalado un enlace o icono en la pantalla (DRAE, avance de la vigésima tercera edición).

²⁷ Palabra, tomada del inglés, que se emplea para indicar que un conjunto de datos está a la espera de procesamiento. Esta situación grafica lo que ocurre con los vehículos en la entrada de las grandes ciudades cuando se producen atascamiento por la congestión del tránsito. (Adaptado de Millán, 1998b).

²⁸ 2. m. Unión, conexión de algo con otra cosa. 6. m. Inform. Conjunto de caracteres que se utiliza como dirección para acceder a información adicional en un mismo o distinto servidor (DRAE, avance de la vigésima tercera edición).

²⁹ (Del it. *traffico*). 4. m. Inform. Flujo de datos que se envía y se recibe a través de la red, medido en cantidad de información por unidad de tiempo (DRAE, avance de la vigésima tercera edición).

³⁰ Concepto que se utiliza para aludir a los sitios *web* que se encuentran en proceso de finalización, a falta de algún detalle, o sencillamente, a los que fueron ideados pero aún no realizados. Su hallazgo al otro extremo de un enlace que nos interesa es una experiencia frustrante (Millán, 1998b).

³¹ En informática, este término se utiliza con especial relevancia. Prueba de ello, son las 275.000.000 de referencias que *google* devuelve al buscarlo. Sin embargo, no figura en el DRAE con la acepción de 'navegante de internet'.

³² 1. com. Persona que navega por ciberespacios (DRAE, 2001).

³³ Al igual que 'usuario', el vocablo 'internauta' no fue incorporado por la RAE a su diccionario, a pesar de contar con 5.260.000 documentos en el buscador más usado de la red.

³⁴ (Del ant. part. act. de navegar). 1. adj. Que navega. U. t. c. s./navegar (Del lat. *navigāre*). 5. intr. Inform. Desplazarse a través de una red o de un sistema informático (DRAE, avance de la vigésima tercera edición).

³⁵ 22. m. Telecom. Conducto independiente a través del que pueden transmitirse señales; p. ej., el cable, la radio, la fibra óptica, etc. (DRAE, avance de la vigésima tercera edición).

³⁶ (Del lat. *portus*). 7. m. Inform. Punto de conexión de una computadora que la enlaza con algunos de sus periféricos (DRAE, avance de la vigésima tercera edición).

³⁷ (Del lat. *navigātor, -ōris*). 2. m. Inform. Aplicación que, mediante enlaces de hipertexto, permite navegar por una red informática (DRAE, avance de la vigésima tercera edición).

³⁸ 'Armario, junto al timón, donde está la brújula'. Se emplea, a menudo, en la locución 'cuaderno de bitácora', "libro en que se apunta el rumbo, la velocidad, las maniobras y demás accidentes de la navegación". A partir de esta expresión, se ha tomado la voz 'bitácora' para traducir el término inglés *weblog* (de *web* + *log(book)*; abreviado, *blog*), que significa "sitio electrónico personal, actualizado con mucha frecuencia, donde alguien escribe a modo de diario sobre temas que despiertan su interés y donde quedan recopilados asimismo los comentarios que esos textos suscitan en sus lectores" (DPD, 2005).

³⁹ Término usado comúnmente para referirse a las personas responsables de un sitio *web* específico, encargadas del diseño, redacción, edición y publicación de contenidos.

⁴⁰ (Del lat. vulg. *carricāre*, y este del lat. *carrus*, carro). 20. tr. Inform. Almacenar en la memoria principal de un ordenador el programa o programas que se vayan a utilizar (DRAE, avance de la vigésima tercera edición).

⁴¹ (Del lat. *subīre*, llegar, avanzar, arribar). 6. tr. Inform. colgar (introducir información en una página web) (DRAE, avance de la vigésima tercera edición).

⁴² (Del lat. *collocāre*, colocar). 7. tr. Inform. Introducir una información en una página *web* para su difusión. (DRAE, avance de la vigésima tercera edición).

⁴³ (Del lat. *discarricāre*). 9. tr. Inform. Transferir información desde un sistema electrónico a otro (DRAE, avance de la vigésima tercera edición).

⁴⁴ (De bajo). 5. tr. Inform. descargar (transferir información) (DRAE, avance de la vigésima tercera edición).

⁴⁵ En español, se ha traducido, en su sentido inicial, como 'fanático del ordenador', 'adicto', etc. y en el sentido transgresor, -ya sea en su modalidad delictiva o no- como 'intruso' o 'pirata'. No obstante, este último término no debería usarse como sinónimo de *hacker* porque, normalmente, significa otra cosa: el que comete infracciones contra la propiedad intelectual o industrial -por ejemplo, usando o difundiendo copias no autorizadas de un programa-, pero 'intruso' o, si se quiere, 'intruso informático', funciona bastante bien (Millán, 2000b).