

El impacto de las TIC sobre la juventud: metáfora y representación en ciencias sociales

Joel Feliu

Universitat Autònoma de Barcelona

Adriana Gil-Juárez

Universitat Rovira i Virgili

Anna Vitores

Universitat Autònoma de Barcelona

Joel Feliu, Adriana Gil-Juárez y Anna Vitores

Doctores en psicología social por la Universitat Autònoma de Barcelona. Forman parte del grupo de investigación JovenTIC que analiza las relaciones entre los y las jóvenes y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, asumiendo como punto de partida que estas son *tecnologías de relación* y que deben ser tenidas en cuenta en cualquier análisis de la subjetividad contemporánea. Entre las publicaciones recientes del grupo se encuentran libros como *Género, TIC y Videojuegos*; *Jóvenes en cibercafés: la dimensión física del futuro virtual*; *Tecnologías Sociales de la Comunicación*; *Comunicación y Discurso*; y artículos como “Performatividad Tecnológica de Género: Explorando la Brecha Digital en el mundo del Videojuego”, en *Quaderns de Psicologia*; “Consumo de TIC y Subjetividades Emergentes: ¿Problemas Nuevos?”, en *Intervención Psicosocial*; “El videojuego fuera del aula: la sociabilización en los espacios de ocio y (Video)jugar en espacios públicos”, en *Aula de Innovación Educativa*. Contacto: joel.feliu@uab.cat

Resumen

En primer lugar, en este artículo describimos con cierto detalle una metáfora usada de forma común tanto en medios académicos como en medios de difusión masiva: la del *impacto* de las nuevas tecnologías sobre la sociedad y, específicamente, sobre la juventud. A continuación, discutimos la pertinencia de esta metáfora del *impacto* a la luz de otra metáfora posible: la de la *lectura* de las TIC por parte de las personas

jóvenes. Finalizamos comentando el papel que tienen las metáforas en las explicaciones que se realizan en ciencias sociales, mostrando cómo se usan de dos formas diferentes: como *dispositivo de representación* y como *dispositivo de comprensión*. En el primer caso, la investigadora *encuentra y describe* las metáforas, ofreciéndonos una interpretación, necesariamente parcial y situada, de los mundos que construye el sujeto investigado. En el segundo caso, la investigadora *propone* las metáforas, ofreciéndonos su visión del mundo de los sujetos y obligándose con ello a reconocer las limitaciones y posibles efectos de su propuesta.

Palabras clave: nuevas tecnologías, jóvenes, impacto, metáfora, representación, comprensión.

Abstract

First of all, in this article we describe with some detail a common metaphor used both by academia and media: the metaphor of the impact of new technology upon society and specifically upon youth. Later, we discuss the pertinence of this impact metaphor in light of another possible metaphor: that of youngsters reading of ICT. We end commenting on the role metaphors have in social sciences explanations, showing how they are used in two different ways: as a device of representation and as a device of understanding. In the first case, the researcher finds and describes the metaphors, offering us a partial and situated interpretation of the worlds constructed by the subjects of her research. In the second case, the researcher put forward the metaphors, offering us her vision of the subjects' world and thus forcing herself to recognize the limitations and possible effects of her proposal.

Keywords: new technologies; youth; impact; metaphor; representation; understanding

La metáfora del impacto

*Impacto en Júpiter en directo. Dos astrónomos aficionados captaron desde Australia y Filipinas el fenómeno. Podría ser un asteroide.*¹

Es fácil imaginar, escribir o leer una frase como la que encontramos en el epígrafe. Aparte de la sorpresa astronómica, el titular no contiene ninguna otra sorpresa, y menos

¹ Todas las frases que aparecen en el artículo para ejemplificar el uso de diferentes metáforas son recolectadas de Internet o de documentos procedentes de nuestro trabajo investigador y docente diario. En ningún caso se trata de frases inventadas *ad hoc* para este artículo.

aún nos sorprende el uso de la palabra “impacto” para describir tal suceso. Pero ¿puede algo impactar sobre algo que no sea un planeta, como la sociedad, por ejemplo, o alguna de sus partes? ¿Cómo sería tal impacto? ¿Qué efectos causaría? Aunque parezca raro, este es precisamente el tipo de frase más habitual que uno puede encontrar conteniendo dicha palabra. Efectivamente, es más habitual encontrar cosas como “el impacto económico del dolor lumbar”, “un posgrado tiene un impacto significativo sobre la empleabilidad”, “el impacto de las políticas públicas en ese ámbito”, “una cuestión cada vez de mayor impacto particular, familiar, social y político”, etcétera. La diferencia entre la frase del epígrafe y el resto es que, mientras que en la primera está muy claro que algo de dimensiones considerables penetró en la superficie de Júpiter, en el resto no es tan fácil deducir qué chocó con qué, de qué manera y qué causó. La razón es muy simple, el primer uso de impacto es el que consideramos literal (aunque en su momento fue una metáfora, ya no lo es, estamos ante una metáfora muerta), mientras que el segundo es aún metafórico para nosotras (por poco que pensemos, nos damos cuenta que estamos ante una metáfora, es decir, se trata de una metáfora viva). La metáfora viva del impacto es extremadamente popular, tanto, que la palabra se usa más de forma metafórica que de forma literal.

Fijémonos en la siguiente lista de sinónimos de impacto: balazo, bombazo, golpe, percusión, huella, marca, recuerdo, señal, influencia, repercusión, efecto. En ella se puede ver una progresiva deriva del significado: desde la penetración pura y dura, coincidente con la definición etimológica de Corominas –“choque con penetración, como el de una bala en el blanco”–, hasta las consecuencias de un choque cualquiera, coincidente con la definición de uso de María Moliner –“choque de un proyectil u otra cosa lanzada contra algo”–, pasando por el siempre borroso papel de los rastros, que podría coincidir con una posible definición psicológica de impacto que nos hablara de recuerdos que nos marcan. Que es el paso que uno encuentra desde “no podéis imaginar el impacto de los misiles crucero sobre esta ciudad amplia y abierta, y el temblor que provocan cuando estallan hinchando una bola de fuego y una columna de humo oscuro” hasta “se entiende por impacto ambiental el efecto que produce una determinada acción humana sobre el medio ambiente en sus distintos aspectos”, pasando por “un suceso que me impactó en lo personal fue una protesta espontánea que ocurrió el 3 de junio de 1990 a la medianoche en la Universidad de Pekín”. Cada vez que usamos la palabra “impacto”, en su sentido metafórico o literal, da igual, lo hacemos con alguna intención,

en general para hacer ver que lo que nos ocupa es importante y tiene efectos poderosos sobre nuestra vida. Usar una palabra u otra no es nunca una opción inocente, y parece que hoy en día usar esta permite obtener ciertos beneficios, el primero, por ejemplo, justificar nuestra preocupación. Pero no todo son beneficios, no siempre somos conscientes de la carga de significados que arrastramos al usar la metáfora. Porque de la misma manera que enrolamos la palabra para ponerla a nuestro servicio, ella (el uso que las personas le han dado a lo largo del tiempo, más específicamente) nos hace decir más cosas de las que quisiéramos.

Siguiendo la estrategia de Lakoff y Johnson (1980), podríamos decir que las oraciones que hemos expuesto hasta aquí como ejemplos son casos especiales de una metáfora ontológica que da entidad a nuestras categorías, sean generales o específicas. La economía, la familia, la sociedad catalana, los estudiantes, la juventud navarra, la tecnología o las tecnologías de la información y la comunicación, como veremos más adelante, son vistas a través de la metáfora del impacto como **entidades separadas con trayectorias propias**. Por ejemplo, si alguien afirma que “la no contabilización de las muertes por fallo hepático distorsiona seriamente la foto del impacto del VIH/SIDA en nuestro país”, defiende su posición sobre la importancia de tener en cuenta las muertes por fallo hepático cuando están ligadas al SIDA, pero también afirma que *nuestro país* era una entidad que disfrutaba de una evolución y trayectoria determinadas hasta que fue impactada por un agente exterior, el VIH. Hace lo mismo quién “desmiente argumentos sobre el impacto ambiental negativo de una actividad”, porque da nacimiento o reafirma la existencia de un *medio ambiente* separado de los seres humanos, con una trayectoria natural, que se ve afectado por la actividad humana, y por lo tanto ve desviado el curso de su evolución.²

Así, la metáfora parte de la idea de que dichos objetos pueden *impactar* unos con otros, desviando las trayectorias naturales que venían manteniendo hasta el momento del choque. Como nos recuerda Lizcano (2006), hay unos objetos que son los que impactan contra los otros, ya que la metáfora del impacto delimita claramente un objeto *agente*, caracterizado por ser compacto, duro y rotundo, y un objeto *paciente*, caracterizado por su vulnerabilidad. Es importante fijarse que en el sentido de impacto como choque no se

² No siempre se trata de desviaciones no naturales. Por ejemplo, el conocimiento científico, si hacemos caso de la metáfora, avanza a golpe de impacto, como se desprende de la popularidad que han adquirido los *índices de impacto de las revistas* entre las entidades evaluadoras.

puede hablar de relaciones, sino de colisiones, y que en el sentido de impacto como penetración tampoco es posible pensar en relaciones, ya que la metáfora incorpora una parte de violencia suplementaria al choque. En nuestro imaginario, es pasivo quien es desviado por un choque, es pasivo quién es penetrado. La respuesta del objeto impactado es muy limitada, acaso solamente oponer algún tipo de resistencia inercial. Lo que, por cierto, nos mantiene atados a la metáfora de la pasividad, pues imaginamos como inerte a quien es atacado por algo que lo impacta.

El impacto de las nuevas tecnologías en las personas jóvenes

Ser humano no significa ya lo mismo. No deberíamos, por ejemplo, subestimar el impacto social intersubjetivo del ciberespacio. Lo que estamos presenciando hoy es una redefinición radical de lo que significa el concepto de ser humano. (Slavoj Žižek, 2001)

Es fácil encontrar la palabra impacto asociada a lo tecnológico: “el impacto de la sociedad de la información en el mundo educativo”; “this paper is an examination of the impact of mobile telephony on four social institutions, the institutions are democracy, bureaucracy, education and also adolescence”; “impacto psicosocial y cultural de las innovaciones tecnocientíficas”; “personas interesadas en conocer el impacto de Internet en la sociedad”; “evaluar el impacto que los videojuegos pueden tener entre sus usuarios”, etcétera. La idea del *impacto* de los medios de comunicación y de las nuevas tecnologías de la información es básica en el imaginario social contemporáneo. Según esta metáfora y en función de lo dicho hasta ahora, las personas son esencialmente seres desvinculados de su entorno, individuos propiamente dicho, cuya relación con el contexto, sea este la naturaleza, la tecnología u otros seres humanos, se piensa como una relación entre objetos esencialmente distintos y separados. Esta metáfora concibe de manera pasiva a las personas que son impactadas por la tecnología. Por ello, no es de extrañar que la tecnología sea la protagonista de gran parte de los pánicos morales que nos invaden, como se afirma en esta frase con resonancias de ciencia-ficción: “los impactos de esta silenciosa y profunda revolución son diversos y desconocidos”.

Es interesante notar cómo la metáfora añade otra carga de significado a las ya mencionadas. Aquel que es susceptible de ser desviado o penetrado es construido también como vulnerable. Por esto no es casualidad que los ejemplos que encontramos más fácilmente se refieren por lo general a ámbitos que nos preocupan. La educación, los adolescentes, la familia, los usuarios de videojuegos, la sociedad, la cultura, son

ejemplos de ámbitos que consideramos relativamente maleables, sujetos a cambios y modificaciones. No podemos no ver con preocupación cualquier modificación en estos ámbitos, hay quién se manifiesta por la familia si alguna nueva ley la amenaza supuestamente, hay quien hace beber cicuta a los filósofos si se acercan demasiado a las mentes jóvenes... Los cambios en estos sectores deben ser tomados con prudencia, previstos a poder ser gestionados, evaluados posteriormente y legitimados por las autoridades competentes.

Por esta razón, frases como “el impacto de los servicios dirigidos a Juventud”; “los medios de comunicación tienen un impacto muy importante sobre el desarrollo de las representaciones sociales de los niños y los jóvenes”; “el impacto de las TICs en la juventud navarra”; “Internet es un medio ideal para que las empresas comuniquen sus mensajes a los jóvenes españoles, a pesar de su bajo poder de compra online, Internet consigue un impacto en su conducta de compra”; “el tratamiento de la mujer en los videojuegos tiene un importante impacto sobre la imagen que las niñas y adolescentes se construyen de ellas mismas”, etcétera, comparten la característica de recordarnos que la juventud es vulnerable. Más allá, incluso, constituyen en sí mismas una práctica discursiva que construye a la juventud como frágil, y no siempre de forma implícita a través de la metáfora del impacto, sino a veces de forma explícita:

nos planteamos, de hecho, estudiar las posibles mitologías establecidas sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), a la vista del fuerte impacto que podían haber producido entre el sector más joven de la sociedad, su posible indefensión por falta de elementos de contraste derivados de la poca experiencia acumulada y la tendencia propia de la edad a la magnificación de los acontecimientos y las valoraciones. (Lara y Naval, 2002)

Cambio metafórico: del impacto a la lectura³

No es fácil postular un origen a los pánicos morales por el uso de las nuevas tecnologías que realizan los y las jóvenes. Más allá de su supuesta vulnerabilidad, repetida hasta la saciedad, hasta que se ha convertido en algo parecido a una verdad a menudo asumida

³ En gran medida, este apartado fue publicado con algunas modificaciones en Feliu, J. (2006).

por las propias personas jóvenes, es posible que estos miedos tengan relación con el incremento del grado de individualización de nuestras sociedades y las dudas que esto genera sobre el compromiso de la persona con su comunidad tradicional. Si las nuevas formas de organización social, como pueden ser las comunidades virtuales, el teletrabajo o las amistades transnacionales, se basan más en enlaces débiles que fuertes, por decirlo en los términos que usan los teóricos de las redes, más apropiados para un individuo que debe mostrarse flexible y fácil de movilizar, entonces las estructuras fuertes, como por ejemplo la familia o la escuela, pierden peso. Esta hipótesis, que relacionaría los miedos con la percepción de falta de control de la conducta individual por parte de la comunidad y la cesión de este control a instancias que la comunidad tradicional no maneja, refleja claramente la presencia de una ideología conservadora en estos discursos temerosos. Por un lado, porque muestran miedo al cambio social y, por el otro, porque muestran una desconfianza esencial hacia el individuo fuera de sus ataduras tradicionales. No puede dejar de verse debajo de estos miedos una versión del discurso del *impacto*, en que aquel que denuncia tal impacto se sitúa en un espacio no susceptible de verse afectado por tal *impacto*, es decir, que aquel que denuncia se ve a sí mismo en una posición de superioridad a las *masas* de jóvenes afectadas. Como argumenta David Gauntlett (2001), los estudios sobre los efectos de los medios de comunicación comparten este sesgo ideológico cuando quieren reforzar la idea de que la violencia puede ser explicada estudiando los medios de comunicación, preocupándose más por la cantidad, abstracta, de violencia que se pueda encontrar en ellos, que por el sentido, concreto, que tiene esta violencia y por sus raíces sociales.

Lo que es seguro es que los medios de comunicación se comportan como un gran altavoz de estas preocupaciones, situando en la agenda de sus consumidores la lista de temas que, sobre el “impacto” de las nuevas tecnologías, deben preocupar a las personas sensatas. Estas mismas preocupaciones aparecen luego reflejadas en las preguntas que los investigadores sociales formulan a sus sujetos (que nosotros mismos formulamos en nuestras investigaciones) y luego, a su vez, en las respuestas de estos, a menudo en forma de respuestas que ofrecen versiones negativas de sus propias prácticas: en el estudio *Los jóvenes de la Comunidad Foral de Navarra y el uso de las TICs*, el 40,6% de los y las jóvenes encuestados/as opina que las nuevas tecnologías “conducen al aislamiento”, y el 44,3%, que “dificultan nuestro desarrollo personal” (Lara y Naval, 2002). Por ejemplo, en la entrevista que la revista *on-line Consumer.es* le hace, en

octubre de 2005, a Juan Alberto Estallo, psicólogo que ha mostrado reiteradamente su crítica a las voces de alarma ante el uso de videojuegos y de Internet, la agenda está claramente establecida en las preguntas del periodista: “¿Se puede hablar de un síndrome de adicción a las nuevas tecnologías?”, “¿Pueden ser los videojuegos nocivos psicológicamente para quien los usa?”, “¿Debe establecerse algún tipo de control sobre el acceso a las nuevas tecnologías?”. Y la entrevista sigue con los temas habituales: violencia y contenido sexual explícito de los videojuegos y pornografía en Internet. Eso no significa que el periodista comparta esta agenda o estos puntos de vista negativos, al contrario, la propia selección del entrevistado junto con la aparición de otros temas (como la imagen negativa de los videojuegos que ofrecen los medios de comunicación, los efectos positivos que pueden tener, la sociabilidad que pueden fomentar...) muestran el inusual sentido crítico del periodista. Pero lo que destaca precisamente es la imposibilidad de escapar a los temas clásicos (adicción, violencia, pornografía...), incluso en un texto crítico con esta agenda.

De la misma manera, los científicos sociales reproducimos también esta agenda en el momento de preguntar a los usuarios. En el *Parent, Kids and the Internet Survey* pasado en junio de 2001 en Estados Unidos como parte del *Pew Internet in American Life Project*, la agenda de preocupaciones aparece en los temas sobre los que se interroga a los padres, en preguntas tales como: si les preocupa que sus hijos puedan ver o leer en Internet cosas que ellos no quieran que vean o lean, si Internet les impide dedicarse a cosas más importantes, si Internet puede llevar a sus hijos a hacer cosas peligrosas o dañinas, si Internet y el e-mail han sido una cosa buena o mala para sus hijos, si les preocupa que puedan encontrarse con algún desconocido que hayan contactado *on-line*, o que alguna empresa consiga información sobre sus hijos para usarla con fines comerciales.

Como en el caso anterior, estas preocupaciones aparecen mezcladas también con cuestiones relativas al uso y cuestiones de percepción positiva, por lo tanto, el problema no subyace en que el punto de vista de los investigadores esté sesgado ideológicamente, lo cual no deja de ser natural, sino, una vez más, en la imposibilidad de no preguntar por ello, si uno aspira a que la información conseguida sea considerada relevante, *de impacto*, para el gran público. El problema es que muy poca de la información que consiguen estas entrevistas y cuestionarios es relevante, porque tratan de forma generalizada y descontextualizada algo que no es simple: Internet no es una sola cosa,

los videojuegos no son una sola cosa y ninguno de ellos tiene un solo uso. Pero se pregunta como si fueran un todo homogéneo, se trata a la categoría *Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación* como si fuera algo sobre lo que se pudiera preguntar de manera general, como si fuera algo que pudiera causar un impacto concreto o provocar un cráter medible. Lógicamente, cuando las preguntas son estereotipadas, las respuestas difícilmente pueden dejar de serlo, y ello explicaría alguna de las dificultades que experimentan algunos jóvenes para enfrentarse a este tipo de campañas. Por un lado, les parece normal mostrar preocupación por la violencia, por los valores que transmiten y por un uso excesivo de los medios electrónicos; por otro lado, no comprenden bien cómo algo tan divertido como jugar, chatear y navegar puede conllevar todos estos problemas, sobre todo cuando no se percibe en cambio ninguna campaña contra los quioscos, las bibliotecas o los telediarios, que podrían acarrear inconvenientes parecidos.

Cuando nos acercamos a las personas jóvenes y sus prácticas,⁴ la metáfora del *impacto* se nos reveló como profundamente inadecuada. A lo que asistimos fue a un conjunto de prácticas que difícilmente podían ser calificadas como de *reacciones pasivas* a una tecnología que se imponía por sí sola. El conjunto de prácticas que se desarrollan en los cibercafés, en los locutorios y en las casas, cuando los adolescentes tienen ciertos medios y cierta libertad para usarlos, son variopintas y complejas, y sin embargo asumidas con naturalidad. Quizás los adultos que no se hayan acercado mucho a las nuevas tecnologías puedan sentirse abrumados, pero en ningún caso los niños y niñas y los y las jóvenes se sienten así. Si no se sienten impactados, y sus prácticas no se corresponden con esta metáfora, entonces seguramente es el momento de cambiar de metáfora. ¿Qué pasaría si revisáramos estas prácticas sustituyendo la metáfora del *impacto* por la de la *lectura*? Cuando nos imaginamos *leyendo* nuestro entorno ya no somos seres pasivos sino activos, buscadores de significados interpretando lo que nos rodea y capaces de *reescribirlo* al trasladar el resultado de esta lectura a nuestra vida cotidiana. La posible resistencia ya no se podría pensar como inercial, sino que surgiría en el conflicto entre la autoridad del *autor* para imponer sus significados y la libertad del *lector* para resignificarlos, es decir, producir una lectura diferente a la esperada. La

⁴ Nuestros datos proceden de los proyectos de investigación financiados: “Chicas y videojuegos: procesos de inclusión y exclusión de género en la socialización de las TIC” (CSO2008-05203-E) y “Consum de les TIC per part dels adolescents en espais públics i privats de lleure”, convenio con el Consorci Institut de la Infancia i el Mon Urbà (CIIMU).

metáfora de la lectura implica que tanto los medios y la tecnología como los discursos que sobre ella versan son *textos* que deben ser leídos. Y eso es lo que encontramos.

Un ejemplo de ello son las reacciones que ocasionó en un foro de Internet de una revista sobre videojuegos⁵ la noticia “Un equipo de psicólogos británicos ha encuestado a 540 jugones de EverQuest” (publicada el 5 de febrero de 2004), en la que se menciona la fascinación que los jugadores sienten por la violencia y el número de horas que juegan. La noticia provocó 23 comentarios, algunos directamente descalificativos, otros directamente satíricos: “Los porcentajes no valen para nada y eso lo saben el 85% de las personas”; “Un estudio científico Norteamericano afirmó ya hace bastante tiempo que 5 de cada 10 personas eran la mitad... y creo que tenían razón”; “En mi oficina, más de uno se pone violento por culpa del puto Windows que se cuelga cada dos por tres... y estos sí que lo manifiestan físicamente. Si algún día me saco un título universitario en Inglaterra, haré una encuesta sobre ello...”.

La relectura puede ser satírica, sarcástica, irónica o claramente contraargumentativa, como en el caso de las siguientes intervenciones: “Un estudio más para el montón, del que sacamos una conclusión que, vale, es muy interesante, pero no va a impedir que en Estados Unidos sigan acusando al G.T.A. de violento, y que digan, en general, que los videojuegos fomentan valores como la violencia, el aislamiento”; “Pues yo creo que esos adjetivos serían más aplicables a la tele-basura (el 80% de la programación vamos)”; “Estoy de acuerdo. Si como has dicho hay violencia es porque esta está en nuestra sociedad y si no desaparece de ella (cosa prácticamente imposible) no lo hará en los videojuegos. Además, es mejor pegarse ‘virtualmente’ que físicamente, ¿o no? ¿Cómo es que no sacan nunca el tema de la violencia en la televisión o en el cine o en muchos deportes o en...? Los videojuegos es lo más violento del mundo y todo el mundo son unos santos, no te digo”.

Estos comentarios no transmiten la imagen de un consumidor pasivo a merced de los elementos, sino la de uno que está acostumbrado a enfrentarse a la descalificación constante de una actividad que aprecia, siendo por lo tanto más coherente con la metáfora de la *lectura* que con la metáfora del *impacto*. Los comentaristas pueden

⁵ Se trata de la revista de videojuegos *on-line Meristation*, cuyo subtítulo es *de videoadictos para videoadictos*. Subtítulo que resiste de forma irónica el discurso sobre la adicción a los videojuegos, inventando y legitimando la categoría *videoadicto*, usándola en un espacio tan normalizado como puede serlo un servicio comercial.

responder a las noticias porque han *leído* con anterioridad su propia práctica y por lo tanto pueden responder a una lectura con otra lectura. La *lectura*, a diferencia del *impacto*, no se *absorbe* sino que se *reflexiona*, es decir, se contextualiza y se interpreta, en función de lo que uno ha aprendido, de sus experiencias, de sus posiciones ideológicas y estructurales y en contraste con una multitud de otras fuentes de información, incluyendo las *lecturas* que ofrecen otras personas cercanas. Curiosamente, aunque a nosotros esta metáfora nos parece adecuada para describir las prácticas observadas en los y las jóvenes, su profunda incoherencia con los estereotipos de sentido común respecto a lo que son o deben ser las personas jóvenes (el estereotipo es un mandato social camuflado de descripción) nos ofrece una medida de la consolidación en nuestro imaginario social de la idea del carácter vulnerable de la juventud: hay algo incómodo en descubrir al hombre y a la mujer joven como alguien posicionado, capaz de contrastar lecturas, efectuar comparaciones y evaluar discursos en función de su experiencia y su posición en la vida.

Discusión: la metáfora como dispositivo de investigación

Durante los últimos quince años, el análisis del discurso ha tenido un gran impacto en la psicología social. (Charles Antaki et al., 2003)

Aunque no haya tal cosa como *el* análisis del discurso, todos los posibles análisis del discurso aplicados comparten un interés por el papel del lenguaje en la configuración de la realidad social. Eso es lo que lo hace una parte esencial de las ciencias sociales contemporáneas, eso y el hecho de no interesarse solamente por la parte en sí misma lingüística de la realidad, sino de intentar captar los mecanismos a través de los cuales el lenguaje conforma esa misma realidad. Lo que une los diferentes usos del análisis del discurso fuera del terreno de la lingüística no es el interés en describir esa parte del lenguaje a la que llamamos discurso, sino el analizar de qué manera el discurso acaba creando/afectando/*impactando* en aquello de lo que habla: como acaba significándolo.

Una manera de hacer este análisis que se centra en la búsqueda del significado es fijarse en el papel de las metáforas. Existen, por supuesto, innumerables figuras retóricas dignas de atención y también existen formas de analizar los discursos que no se preocupan por la retórica. En un análisis nos puede interesar la parte pragmática,

realizativa, de las palabras; nos puede interesar su estructuración, su montaje; su referencia, de qué habla en un contexto dado; su coherencia; o su cohesión alrededor de una trama. Sin embargo, es destacable que una de las partes del discurso que conlleva más claramente el significado, ya que de hecho lo transporta, es la metáfora.

Estudiar la metáfora es estudiar el significado, incluso más: es estudiar el proceso de significación. Hace ya tiempo que la metáfora dejó de considerarse un mero embellecedor del discurso, algo que los poetas buscaban para crear imágenes imperecederas en nuestra mente. Al contrario, la metáfora conforma la estructura misma del discurso, es lo que se quiere decir, porque de hecho es una solución a lo que se quiere comprender y no hay otra manera de comprender que no sea en los términos de otra cosa. No se puede comprender algo desde cero: la comprensión requiere de contexto, de estar uno situado, de ser alguien, un punto de partida del que derivar.

Una manera de explicar la diferencia entre metáforas vivas y metáforas muertas⁶, una distinción clásica, sería justamente esta: la diferencia entre el proceso de significación y el significado. Ambas metáforas son igual de importantes, ambas crean el mundo en el que vivimos. Las muertas, que son los significados consolidados, aquellas cuyo carácter metafórico sólo descubrimos en las páginas de los diccionarios etimológicos, estructuran el mundo dado por hecho. Nos dicen cómo son las cosas y no lo dudamos, son la naturaleza de las cosas. Las vivas, que son el proceso de significación, nos informan del mundo que se está creando, nos dicen hacia dónde vamos, lo que creemos de las cosas, lo que las cosas llegarán a ser.

Ante lo dicho, no cabe duda de la importancia del estudio de las metáforas para las ciencias sociales. La realidad social, que viene a ser casi toda la realidad, está compuesta de metáforas. Como afirman Lakoff y Johnson (1980), no hay una verdad objetiva, sin condiciones, ya que toda verdad es relativa a un sistema conceptual humano, el cual en gran medida es metafórico. El que quiera comprender la realidad, tendrá que pasar por las metáforas que la componen. Y podrá pasar de dos maneras: por un lado, cuando quiera describir la realidad de las personas con las que trabaje, tendrá que descubrir, describir y explicar las metáforas a través de las que viven, las metáforas

⁶ O *zombis*, como las llama Lizcano (2006), porque no están verdaderamente muertas, siguen funcionando.

de su vida cotidiana (Lakoff y Johnson, 1980); por otro lado, tendrá que asumir que su descripción de la realidad social tendrá también un carácter básicamente metafórico.

La metáfora como dispositivo de representación

Investigar en ciencias sociales, y especialmente en psicología social, suele consistir en conseguir una adecuada, cuanto más precisa y detallada mejor, descripción de las acciones y las prácticas del otro que, sumada a un marco teórico construido expresamente o, más a menudo, recreado a partir de propuestas anteriores de forma *ad hoc*, pueda explicarnos su comportamiento. Así pues, es un proceso conformado por dos pasos básicos: en primer lugar, una propuesta de representación; y en segundo lugar, una propuesta de comprensión. Como el campo de lo representable es abierto y no puede nunca cerrarse, ya que no existe tal cosa como la plasmación perfecta de la realidad, y el campo de la comprensión es indefinido, ya que siempre pueden surgir nuevas propuestas, ambas propuestas serán siempre incompletas y requerirán de aportaciones suplementarias de significado constantemente. Ambas necesitarán de la metáfora.

Aunque no siempre se encuentra en los libros sobre análisis del discurso para lingüistas una recomendación explícita de analizar las metáforas en los textos estudiados, cuando se trata de análisis cualitativos para las ciencias sociales la recomendación es generalizada. Y por supuesto también lo es como práctica habitual. Tanto los investigadores como las personas investigadas comparten subjetividades similares, aunque no en todos los aspectos posibles, sí en muchos, y por lo tanto comparten significados, es decir, tiene comprensiones a menudo comunes sobre el significado que trasladan las metáforas que usan. Ello posibilita que el investigador pueda leer las metáforas del investigado, recogerlas e interpretarlas. Cuando hace esto, está intentando dibujar el mundo en el que vive el otro, lo representa. Representa sus representaciones, por decirlo rápido.

Describir sus metáforas es una manera de hacerlo: por ejemplo, en nuestro propio trabajo sobre jóvenes en cibercafés, detectamos cómo tanto jóvenes como entrevistadores utilizaban con frecuencia la palabra “enganchar” para referirse a su relación o a la relación de sus conocidos con los ordenadores y los videojuegos:

Chico: Sí, sí, hay mucha gente que se queda, se queda pillada aquí todo el rato... Vamos, que no, si no, se aburren mucho, siempre se están aburriendo, la única cosa para divertirse: Cibercafé, y al final se acaban enganchando...

Entrevistador: ¿Y qué crees que hace que los que no se enganchan no se enganchen?

Chico: Porque tienen otras cosas a hacer y... ¡les gustan otras cosas! Los que tienen una vida monótona o algo así, aburrida, que no tienen trabajo... pues vienen aquí

En estos extractos, el verbo se usa siempre en su forma reflexiva distribuyéndose por lo tanto la agencia entre dos: por supuesto, es el sujeto el que *se* engancha, en el caso concreto de este extracto por aburrimiento, pero para engancharse necesita de un gancho, de algo con forma de gancho o de algo con las propiedades de un gancho. Metafóricamente, el ordenador y el videojuego tienen forma de gancho, es decir, capacidad para que algo o alguien se cuelgue de ellos. El campo semántico es vasto y las asociaciones se producen sin cesar: *colgarse* de alguien es enamorarse, algo parecido, por supuesto, a la adicción, pero eso nos lleva demasiado lejos para esta vez. Hasta aquí es suficiente para mostrar cómo investigando representamos el mundo de los sujetos investigados, afirmamos cómo es lo que piensan, qué consecuencias tiene, qué posibilidades les otorga, qué prácticas permite, qué significados aparecen y cuáles desaparecen, lo que pueden y no pueden oír, ver, sentir y pensar. Utilizamos la metáfora como un dispositivo revelador de las representaciones de los investigados.

La metáfora como dispositivo de comprensión

Cuando Susan Bordo (1993) afirma que el *cuerpo* funciona como una metáfora de la cultura, o cuando muchos afirman que las tecnologías *impactan* en la sociedad, o nosotros afirmamos que los y las jóvenes *leen* las nuevas tecnologías, ya no estamos utilizando la metáfora como un recurso para nuestro análisis, ya no es algo que recolectamos entre nuestros datos, algo que viene dado y que asumimos, desmenuzamos y exponemos al público. En este caso, es un recurso para hacer llegar al lector nuestras

propuestas de comprensión de la parcela de realidad que estudiamos. Como hemos visto, el *impacto* o la *lectura* transportan significados contrapuestos sobre una misma realidad: la relación de los y las jóvenes con la tecnología.

Cada metáfora es, en este caso, un programa político, una posición ideológica, un dispositivo a nuestro servicio que utilizamos para transportar nuestros sentidos de lo que pensamos/sabemos/creemos que ocurre en el mundo hasta el público lector de investigaciones, por lo general otros investigadores, pero no siempre. También políticos y gestores de las administraciones públicas recogen estas metáforas, normalmente mediadas por el trabajo de los periodistas, para definir sus políticas públicas. Por esta razón, quien escribe que “la depresión es la segunda enfermedad con mayor impacto en los países desarrollados” está usando la metáfora para poner en la agenda pública ciertas preocupaciones muy específicas.

A nuestro entender, de esta visión de la metáfora como dispositivo de comprensión se deducen un par de mandatos éticos: en primer lugar, que debemos hacer afirmaciones y/o actuar con cierta modestia ontológica y epistemológica, lo que decimos de lo que son las cosas y de cómo las hemos conocido debemos decirlo con prudencia; en segundo lugar, debemos mostrarnos reflexivos sobre el papel que pueden jugar las metáforas que proponemos en la configuración de nuevas realidades, especialmente cuando vayan a afectar a las personas cuyos mundos metafóricos se han puesto sobre la mesa, a la vista de todo mundo.

En resumen, si bien al usar alguna metáfora como dispositivo de comprensión el investigador debe ser consciente de su parcialidad y de su carácter situado, del carácter de *propuesta* que ello conlleva, también es cierto que al representar las metáforas del otro investigado, debe ser también consciente del carácter de interpretación parcial y situada de lo que ve en el sujeto. Seguramente deberíamos finalizar este artículo sugiriendo que el estudio de las metáforas que emplean las personas investigadas en su cotidianidad no debería usarse para hacer creer que las estamos representando en su verdad, ni para creernos que representamos los mundos que construyen, sino para permitirnos a los investigadores reflexionar sobre nuestras propias metáforas, las que utilizamos para afirmar cómo es el mundo *verdaderamente*.

Referencias

- Antaki, Charles, Billig, Michael, Edwards, Derek y Potter, Jonathan, “El Análisis del discurso implica analizar: Crítica de seis atajos analíticos”, en *Athenea Digital*, 3, 2003.
- Bordo, Susan, *Unbearable Weight. Feminism, Western Culture and the Body*, Berkeley, CA, University of California Press, 1993.
- Feliu, Joel, “Adicción o violencia: dilemas sociales alrededor de las nuevas tecnologías y los jóvenes”, en Gil, A. y Vall-llovera, M. (eds.), *Jóvenes en cibercafés: la dimensión física del futuro virtual*, Barcelona, UOC, 2006.
- Lakoff, George y Johnson, Mark (1980), *Metáforas de la vida cotidiana*, Madrid, Cátedra, 1986.
- Lara, Sonia y Naval, Concepción, “Algunos resultados del impacto de las TICs en la juventud Navarra”. Comunicación al *II Congreso Europeo de Tecnologías de la Información en la Educación y la Ciudadanía*, Barcelona, junio de 2002.
- Lizcano, Emmánuel, *Metáforas que nos piensan. Sobre ciencia, democracia y otras poderosas ficciones*, Madrid, Ediciones Bajo Cero/ Traficantes de Sueños, 2006.
- Gauntlett, David, “The worrying influence of ‘media effects’ studies”, en Barker, Martin y Petley, Julian (eds.), *Ill effects. The media/violence debate*, Londres, Routledge, 2001.
- Zizek, Slavoj, Entrevista a Slavoj Zizek por Sabine Reul y Thomas Deichmann, 2001. Disponible en <http://www.diariomardeajo.com.ar/slavojzizekenargentina.htm>.