

ISSN 2448-7317



SOCIEDAD
MEXICANA
DE
PSICOLOGÍA
SOCIAL

REVISTA SOMEPSO



| Revista SOMEPSO Vol.3, núm.2, julio-diciembre (2018) |

ÍNDICE

Presentación <i>Juan Soto Ramírez</i>	4-7
Artículos	
Perfiles falsos en la web <i>Marco. A. González Pérez</i>	8-26
Los videojuegos como deporte. El caso de videojugadores en Ciudad de México <i>Iván Flores Obregón</i>	27-52
Geografías y mapas de las juventudes contemporáneas en México y América Latina <i>Alfredo Nateras Domínguez</i>	53-73
Análisis institucional de primarias: reforma educativa como detonante del sufrimiento docente <i>Noé Herrera Mijangos, Dayana Luna Reyes y Josefina Barojas Sánchez</i>	74-97
Disertaciones	
Cyberpunk, ciberespacio & realidad <i>Juan Carlos Huidobro Márquez</i>	98-105
Hacia una psicología social más prudente e inteligible <i>Ángel Magos Pérez</i>	106-108
Reseñas	
Memoria colectiva de América Latina <i>Gustavo Serrano Padilla</i>	109-112
Aprenda a escribir mal. Cómo triunfar en las Ciencias Sociales <i>Juan Emilio Montiel Leyva</i>	113-118
Normas de publicación	119-120

REVISTA DE LA SOCIEDAD MEXICANA DE PSICOLOGÍA SOCIAL

El objetivo de esta revista es fomentar la reflexión, el debate y el diálogo al interior de la disciplina y fuera de ella al abordar diversos fenómenos sociales contemporáneos desde una postura crítica sobre la articulación entre los diferentes dominios de la actividad humana.

SOCIEDAD MEXICANA DE PSICOLOGÍA SOCIAL

Héctor Manuel Cappello García
Presidente Honorario

Manuel González Navarro
Presidente

Josué R. Tinoco Amador
Secretario Ejecutivo

Irene Silva Silva
Secretaria de Finanzas

Salvador Arciga Bernal
Secretario de Organización y Planeación

Jorge Mendoza García
Secretario de Relaciones Públicas

Juan Soto Ramírez
Secretario de Publicaciones

CONSEJO DE ASUNTOS ACADÉMICOS, DE INVESTIGACIÓN Y PROFESIONALES (CAAIP)

Pablo Fernández Christlieb
G. Elizabeth García Hernández
J. Octavio Nateras Domínguez
S. Iván Rodríguez Preciado
Eulogio Romero Rodríguez

COMITÉ EDITORIAL

Salvador Arciga Bernal (UAM-I)
Pablo Fernández Christlieb (UNAM)
G. Elizabeth García Hernández (UAM-I)
Jorge Mendoza García (UPN)
J. Octavio Nateras Domínguez (UAM-I)
S. Iván Rodríguez Preciado (ITESO-Occidente)
Eulogio Romero Rodríguez
Josué Tinoco Amador (UAM-I)

Editor responsable

José Juan Soto Ramírez

Asistencia editorial

Juan González Sotomayor
Anuar Malcon Gomezrey
Juan Emilio Montiel Leyva
Alma Angélica Rodríguez López
Gustavo Serrano Padilla



Portada

Igor Demidov
"Teared apart"
<https://www.deviantart.com/igor-demidov/art/Teared-apart-573779073>

Contacto de la revista

revistasomeps@outlook.com

Facebook

<https://www.facebook.com/somepsorevista/>

Twitter

<https://twitter.com/revistasomeps>



La Revista de la Sociedad Mexicana de Psicología Social (SOMEPSO) editada por la SOMEPSO está bajo una licencia [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Revista SOMEPSO, vol. 3, núm 2, Julio-diciembre, 2018, es una Publicación semestral editada por la Sociedad Mexicana de Psicología Social AC, calle Altar 55, Col. Prados de Coyoacán, Delegación Coyoacán, C.P. 04810, Tel. (55) 58044790, ext. 6470, Página web <https://someps.wordpress.com> Correo electrónico: revistasomeps@outlook.com Editor responsable: José Juan Soto Ramírez. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2016-080311373900-102, ISSN: 2448-7317, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Responsable de la última actualización de este número, Secretario de Publicaciones, José Juan Soto Ramírez, calle Altar 55, Col. Prados de Coyoacán, Delegación Coyoacán, C.P. 04810, fecha de última modificación, 10 de marzo de 2019.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación.

Queda prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización de la Sociedad Mexicana de Psicología Social.

Presentación

Juan Soto Ramírez¹

Publicado: 10/03/2019

Hemos llegado a un tiempo progresivamente conservador en donde utilizar adjetivos para referirse a los libros, por ejemplo, le puede restar credibilidad a las afirmaciones que sobre ellos se hagan. No está bien visto. Mucho menos en una revista académica donde debe preservarse, a toda costa, la honorabilidad de la revista. Por ello, la recomendación protocolaria para referirse a un libro, es no utilizar adjetivos. Ya puede deducirse entonces cómo es que hay que referirse a los autores de esos libros. Prohibido emocionarse. No se desviva en elogios. Guarde la compostura. Su credibilidad está en juego. Sin embargo, hay libros que lo ameritan. Indudablemente. Y el libro del profesor Howard Becker, *Trucos del oficio* (1998), lo merece. En ese excelente libro que debería ser leído de principio a fin por cualquier interesado en hacer investigación en el ámbito de las ciencias sociales, retomando a Blumer, aborda el problema de 'la imputación de significados y motivos a los actores sociales'. Es decir, la forma en que los científicos sociales terminan siempre por atribuir puntos de vista, perspectivas y motivos a la gente que analizan. Y recuerda que esto es inevitable. Por más objetivo que alguien pueda anunciarse, tarde o temprano, terminará en medio de esas arenas movedizas. Al ser ineludible solo queda una cuestión entonces. ¿Qué tan acertadamente se hace? Para ello hay algunos *trucos* como hablar con la gente, entrevistarla (de manera formal o informal), observándola y escuchándola mientras realiza sus actividades dice Becker. No obstante, la idea de que mientras más se acerque el investigador a esas condiciones en que se atribuyen significados a los objetos y acontecimientos hará más certeras las descripciones de dichos significados, seguirá siendo una ilusión. Por impecable que sea ese acercamiento, será imposible eliminar 'la imputación de significados'. Situación que da mucha claridad sobre cómo se hace investigación en ciencias sociales o cómo se ha hecho. De modo muy general puede decirse que habría dos formas o estilos de hacer investigación. Una, reconociendo dicho problema. Y la otra, pasándolo por alto. Los que pasan de este problema deben de

¹ Profesor de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa. Correo electrónico: juansotoram@hotmail.com

asumir, en algún sentido, que no es tal y que es algo que no debiera preocupar a alguien. Este modo de hacer investigación garantiza un acercamiento (objetivo), libre de problemas de imputación de significados y motivos gracias al diseño experimental o de instrumentos (válidos y confiables). La otra forma de hacer investigación, aunque reconoce el problema de imputación de significados y motivos, cuenta con investigadores, a su vez, que tienen dos estilos. Los que se acercan a esas condiciones en que se atribuyen significados a los objetos y acontecimientos (echando mano de los *trucos*), y los que no le dan importancia a dicho acercamiento (incluso lo desprecian porque son de ignorancia voluntariosa). Para ilustrar el problema de la imputación de significados y motivos a los actores sociales, el profesor Becker toma dos ejemplos (podríamos decir emblemáticos del mundo de la investigación contemporánea). El de los 'eruditos' que estudian la conducta adolescente (observando las tasas comparativas de embarazo y sus correlatos). Y el del consumo de drogas. En ambos casos, afirma, "el imaginario toma la posta". En el primer caso, los investigadores "deciden lo que las jovencitas que parieron esos bebés 'deben de haber' pensado para meterse en semejante situación" (p. 33). En el segundo "expertos y legos por igual suelen interpretar el consumo de drogas como una 'evasión' de alguna clase de realidad que, piensan ellos, el drogadicto encuentra opresiva o intolerable" (p. 33). Podríamos agregar que, en muchos casos, ambas clases de investigadores no han tenido hijos ni consumen drogas (situación que también complica el asunto de la atribución de significados y motivos). Ambas clases de imaginarios tienen sus propias historias literarias. Y son, por demás, interesantes. Pero no es el caso relatarlas aquí. La intención de todo esto es simplemente destacar que una psicología social que hace caso omiso del problema de la imputación de significados y motivos es muy distinta de la que lo toma en cuenta. Y, por obvias razones, una psicología social que se acerca a las condiciones en que las atribuciones de significados a los objetos y acontecimientos se producen, es muy distinta a la que toma distancia con ellas. Sin lugar a dudas, la psicología social que se hace detrás de un escritorio, es muy distinta a la que se hace en la calle (no en los laboratorios). Observar a los actores sociales, dicho sea de paso, es muy distinto a hablar con ellos. Y eso también hace diferencia en el momento de imputar significados y motivos a esos mismos actores sociales. Aunque la psicología social se escriba en casa, se hace en la calle (disculpe la insistencia: no en los laboratorios). ¿Cuáles son los riesgos de prescindir del acercamiento? Entre otros, generar interpretaciones erróneas de la experiencia y los significados de la gente, situación que, de acuerdo con el mismo Becker, "son un lugar común en los estudios de la delincuencia y el crimen, de la conducta sexual y, en líneas generales, de la conducta ajena a la experiencia y el estilo de vida de los investigadores académicos convencionales" (p. 34). La recomendación de Harvey Luskin Molotch (1994): *Going Out* (¡Salir!). Salir evitará, también entre otras cosas, cometer torpes errores de interpretación por el desconocimiento de cuestiones básicas relacionadas con la

experiencia y los significados. Becker, refiriéndose a la primera versión del diagnóstico de Molotch, dice que este "define al sociólogo como alguien que gasta cien mil dólares en el estudio de la prostitución para descubrir lo que cualquier taxista podría haberle dicho" (p. 35). Afirmación que aplica, bastante bien, a muchos otros profesionales del campo de las ciencias sociales (incluida la psicología social, obvio está). En el ánimo de seguir construyendo espacios de reflexión y discusión que se vinculen con objetos, acontecimientos, experiencias y significados propios de la vida social, hemos logrado este número que da continuidad a un proyecto editorial que ya suma tres años.

Este número tiene cuatro artículos, dos disertaciones y dos reseñas. El primero, de Marco A. González Pérez, es un trabajo de investigación que versa sobre un tema atractivo y que es el de los perfiles falsos en la red. Cualquiera que haya creado uno para espiar a alguien, lo disfrutará de un modo muy distinto a quienes ni siquiera tienen uno en alguna red social. Los denominados perfiles falsos en realidad contienen información veraz sobre sus creadores, que sirven como medio de comunicación y que no forzosamente persiguen fines maliciosos que es como casi siempre se les ha concebido desde el sentido común. El artículo de Iván Flores Obregón es un trabajo sobre los videojuegos como deporte cuya riqueza no solo radica en la defensa de la pertinencia del tema en el ámbito de la investigación social, sino también en los hallazgos logrados a partir del trabajo de campo. Los juegos digitales han devenido, hoy en día, en deportes electrónicos (*eSports*). Y son, entre otras cosas, no solo una industria millonaria, sino un verdadero fenómeno social que, en México, apenas comienza no solo a ser estudiado, sino reconocido (en términos académicos, por ejemplo). Entre otros elementos, la riqueza de este trabajo radica en la concepción del videojuego como una actividad siempre vinculada (y de manera histórica), a los entornos sociales y no como una mera forma de entretenimiento banal (que es como casi siempre se le piensa al videojuego). El artículo de Alfredo Nateras Domínguez propone, a partir de una serie de viñetas, una ruta de indagación (más epistemológica que metodológica), para el análisis y discusión de las juventudes (así, en plural). Y, para ello, desarrolla dos nociones que definen, por un lado, la diversidad de sus expresiones culturales y la heterogeneidad de sus acciones políticas. Es decir, el carácter situado de las juventudes. Por otro lado, para destacar las circunstancias complejas que enfrentan los jóvenes, utiliza el concepto de sitiado. Así, el trabajo de reflexión crítica versa sobre estas dos condiciones de las juventudes, situadas y sitiadas, no sin antes dejar de mencionar que la precariedad en la que viven millones de jóvenes no solo en México, sino en América Latina, está asociada a la incompetencia de los gobiernos para solventar, de una manera inteligente y robusta, la cotidianidad juvenil que día a día se torna más complicada.

De manera elocuente, parsimoniosa e ilustrada, Juan Carlos Huidobro nos ofrece un recorrido, breve y elegante, por el *cyberpunk*. Formulando un diálogo inteligente con diversos textos esenciales en el tema, incluido el de Gibson, se abre una polémica interesante sobre cómo lo que resultaba ser alienante para los *punks* de los años 70, resulta tener un carácter emancipador para los *cyberpunks* de los años 80. Tensión que sirve para entender cantidad de situaciones sociales contemporáneas asociadas a la aceptación y rechazo declarado de las nuevas tecnologías. El texto de Huidobro no dejará de ilustrar tanto a iniciados como a viejos lobos de mar relacionados con el tema. El brevísimo texto de Ángel Magos es una reflexión sobre la importancia que habría que dar a la forma de acercarse a la realidad social. Siguiendo los pasos de Gergen el autor parece proponer que habría que dar importancia tanto a la narrativa como a la Historia (así, con hache mayúscula). Para cerrar este número hay dos reseñas. La de Gustavo Serrano sobre el libro de "Memoria Colectiva de América Latina"; y la de Juan Emilio Montiel sobre el libro titulado "Aprenda a escribir mal.

Esperando que los lectores disfruten de este número, aquí va.

REFERENCIAS

Becker, H. (1998). *Trucos del oficio*. Argentina: Siglo XXI, 2009.

Molotch, H. (1994). Going Out. *Sociological forum*, 9, 229-239.



"Presentación"

por Juan Soto Ramírez

es un texto registrado bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PERFILES FALSOS EN LA WEB

FAKE PROFILES ON THE WEB

Marco Antonio González Pérez¹

Sección: Artículos

Recibido: 19/10/2018

Aceptado: 12/02/2019

Publicado: 10/03/2019

Resumen

Con el propósito de analizar el fenómeno de los perfiles falsos, se aplicó un cuestionario de 15 preguntas, en un formato Google a 75 sujetos, 50 mujeres (66.6 %) y 25 hombres (33.3 %). La muestra tuvo promedio de edad de 31.8 años. Los ámbitos de información fueron: significado del alias, características del perfil, razones para tener un perfil falso, usos del perfil, diferencias y similitudes entre perfil real y el falso, redes en las que funciona el perfil, popularidad del perfil y beneficios y problemas de contar con el perfil. El tener un perfil falso trae como ventajas el poder comunicarse más libremente, contactarse con gente con intereses similares y poder expresarse y contactar de una forma que en el perfil real sería imposible, mientras que las desventajas identificadas son que uno puede ser descubierto en una actividad de riesgo y que puede generarse alguna afectación psicológica.

Palabras Clave: psicología social, redes sociales, perfil falso, identidad digital

Abstract

In order to analyze the phenomenon of false profiles, a questionnaire of 15 questions was applied, in Google format to 75 subjects, 50 women (66.6%) and 25 men (33.3%). The sample had an average age of 31.8 years. The areas of information were:

¹ Profesor Titular B de Tiempo Completo en la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Autónoma de México, UNAM. Correo electrónico: marco.gonzalez@iztacala.unam.mx. ORCID: 0000-0003-2664-259X

meaning of the alias, characteristics of the profile, reasons for having a false profile, uses of the profile, differences and similarities between the real profile and the false one, social networks in which the profile operates, popularity of the profile and benefits and problems to have a false profile. Having a false profile brings advantages such as being able to communicate more freely, contacting people with similar interests and being able to express themselves and contact in a way that in the real profile would be impossible, while some disadvantages are that one can be discovered in an activity of risk and that some psychological affectation can be generated.

Key words: social psychology, social networks, fake profile, digital identity

Introducción

Para iniciar con este breve apartado teórico, es importante recordar que el Internet se volvió masivo y experimentó un crecimiento incesante cuando dejó de ser un sitio de consulta para convertirse, aproximadamente en el 2003, en un espacio en el que los usuarios se hicieron creadores de contenidos y que permitió la conectividad en múltiples redes de amigos, es decir, con el advenimiento de la *web* 2.0.

La principal red social con más de 2 mil millones de usuarios, a junio de 2017, es *Facebook*, la cual fue lanzada para uso público en el 2004. La riqueza de la red social la describe Georgalou (2015) al señalar que es una plataforma de comunicación en red cuyos participantes cumplen tres características: tienen perfiles de identificación únicos con información proporcionada por el usuario, por otro contacto o por un sistema que provee datos; es posible establecer públicamente conexiones que pueden ser utilizadas por otros; y permite consumir, interactuar o producir contenidos proporcionados por los contactos de la misma red social. Por su parte, Bullingham y Vasconcelos (2013) añaden, a las características señaladas, la inclusión de videos, fotos, links a otras redes sociales o sitios de Internet, música favorita, lista de amigos, opciones de diseño, entre otras.

Sobre estos nuevos escenarios tecnológicos para la interacción, Camacho, Oliveira y Grosseck (2012) afirman que:

[...] para la generación Net, los lugares de socialización se han movido del patio escolar o el espacio de juegos a los sitios de Internet sociales o los blogs personales, que permiten, a diferencia de la comunicación cara a cara, modelar continuamente, transformar y adaptar sus identidades o personalidades, además de poder experimentar con diferentes identidades. (pp. 3176-3177)

Las posibilidades de interactividad se han amplificado de manera significativa creando nuevas formas de comunicación, de prácticas digitales y de generación de identidades sociales.

Frunzaru y Garbașevschi (2016) sostienen la idea de que ya no es posible hablar de una realidad virtual proporcionada por Internet, que proporciona anonimato, diferente de la realidad cara a cara. Para estos autores, Internet es una manifestación establecida de la realidad, por lo que las identidades virtuales y cara a cara no deberían considerarse como procesos separados, sino que son parte de un mismo sistema de identidades.

En este punto es menester establecer que resulta muy difícil definir los conceptos de perfil "verdadero" y perfil "falso" dadas las amplias posibilidades que tienen las personas de mostrar identidades diversas. ¿Qué tanto es real un perfil en redes social y qué tanto es falso? Es imposible saberlo. Baste decir que para propósitos teóricos y empíricos los perfiles "verdaderos" son aquellos en los que los usuarios incluyen una mayor cantidad de información personal

confiable y contrastable y que, por lo tanto, el usuario del perfil considera como "real"; los perfiles "falsos" son aquellos que, por diversos propósitos, actúan en el anonimato y que son reconocidos como no "verdaderos" por los usuarios.

De acuerdo con Arab y Díaz (2015) el Internet, y los medios que dispone, son utilizados para expresar las diversas identidades que los usuarios presentan, las cuales cambian constante y rápidamente. Sostienen que las experiencias intra e interpersonales pueden ser de tipo destructivo o enriquecedor, dependiendo la implicación y el tipo de red social que el usuario utilice. Algunos de los efectos negativos que impactan en los internautas son físicos y psicológicos como la depresión, el cansancio, el abandono y rezago en la escuela, afectaciones en la personalidad y adicciones; y entre los impactos enriquecedores están la autoconfianza, la asimilación de programas de salud (como los preventivos contra las adicciones, tabaquismo, alcohol, desórdenes alimenticios y enfermedades de transmisión sexual) y la mejora académica, entre otras.

Al reflexionar sobre las conductas adaptadas y desadaptadas de usuarios adolescentes altamente enganchados con el Internet, Halapi, Karakitsou, Tzavela y Tsitsika (2017), afirman que:

Más allá de la frecuencia, las naturalezas adaptativa o desadaptada deben ser evaluadas con base en la experiencia de los adolescentes en línea, los motivos personales, las razones para el uso y las consecuencias percibidas... Un patrón del comportamiento en línea puede ser considerado adaptativo cuando promueve el desarrollo del adolescente y la adquisición de habilidades para enfrentar las demandas de la vida moderna. (p. 247)

En línea con otros académicos, los autores antes referidos sostienen que el tiempo dedicado a estar en Internet, no es indicador en absoluto de conducta desadaptativa. Son cuatro los tipos de usuarios altamente enganchados, dos positivos (los que pueden realizar varias actividades a la vez y los que concluyen el ciclo de uso de Internet para, después, dedicarse a otras actividades) y dos negativos (los que están enganchados sin un propósito concreto y los que se conectan para no aburrirse).

En una investigación realizada por Semple, Hatala y Franks (2011) identifican que los alumnos que nacieron en los años posteriores a 1988 son los que más aceptan las nuevas tecnologías, los que tienen una mayor presencia en los flujos de comunicación basada en Internet y los que más aprenden de manera mediada por tecnología utilizando metodologías basadas en la *web*. Los autores sostienen que esa cohorte parece actuar de manera intuitiva con la tecnología.

El tema de las identidades falsas en Internet, que es el concepto psicosocial más amplio que enmarca los perfiles falsos, se inserta en un concepto también más general, al que Harrell y Lim (2017) se refieren como identidades virtuales el cual:

Es caracterizado por una estructura de datos y algoritmos desplegados para proveer en el usuario representación y control...las computadoras han sido durante mucho tiempo el medio utilizado por los humanos para crear esa segunda o muchas identidades. El uso de las computadoras como medios digitales para la auto representación se ha vuelto más penetrante con la proliferación creciente de medios virtuales inmersivos. (p. 4)

Los profesores referidos sostienen que, en la actualidad, existe una identidad mezclada (*blended identity*) que es la integración de la identidad física con la identidad virtual y que se debe hacer notar que es común que estas identidades mezcladas tengan múltiples y diferentes identidades virtuales, dependiendo de la plataforma de interacción.

Mención aparte merece el tema de los bots, ya que siendo cuentas falsas, tienen características propias.

De acuerdo con Van Der Walt y Eloff (2018) los bots deben ser considerados como cyborgs (mitad humanos y mitad programación informática), ya que su apertura y diseño es humano, pero su operación es automatizada. Esos mismos autores hacen hincapié en las cuentas diseñadas de los bots y las cuentas falsas humanas conocidas como trolls (tipo de perfil falso con características negativas). Ambas persiguen propósitos similares de presentar discursos extremistas, influenciar por medio de información falsa, robo de datos personales y creación de sitios falsos en la *web*, entre otros. La diferencia es que los bots actúan de manera masiva y programada en redes de organización de miles de cuentas.

Sin embargo, Guilbeault (2016), quien sostiene que los bots son scripts básicos, y no inteligencia artificial, que se adapta a la información que los usuarios comparten en las redes sociales para hacer minería de datos para elaborar perfiles, menciona que los bots, que han sido utilizados, mayoritariamente, para fines negativos, tienen un gran potencial para la comunicación social en comunidades diversas y de grandes proporciones.

Un concepto importante para Harrell y Lim (2017) dentro de los perfiles de usuarios de redes sociales, es el del *sueño del avatar* que es "la relación entre las restricciones impuestas por nuestra experiencia de la identidad social en el mundo físico y nuestro potencial para la auto imaginación en los mundos virtuales" (p. 11).

Con la aparición de los avatars (fotografías, imágenes o personajes en movimiento que representan al usuario de un software, plataforma o sistema tecnológico) Bullingham y Vasconcelos (2013) sostienen que se transformó la interacción social ya que fue posible minimizar o hacer énfasis en ciertas características de la identidad de un usuario y modificar su apariencia y comportamientos, diseñando su propia identidad en posibles circunstancias de anonimato.

Una característica de las comunicaciones realizadas en redes sociales y en diversas plataformas de Internet, es el uso, onnipresente, de un sobre nombre o

nickname. De acuerdo con Ecker (2011) los *nicknames* son muy antiguos y su presencia data de la edad media. En estos tiempos los también conocidos como *nicks* se utilizan como nombre identificador de un usuario en redes sociales, canales de chat, juegos en línea, boletines y foros de discusión, entre otros sitios. Para el autor son siete grandes categorías que inspiran la construcción de un *nickname* y que determinan, en última instancia, su significado:

1) La gente que usa su nombre propio, 2) nombres relacionados con el propio, 3) nombres relacionados con el medio, tecnología y su naturaleza, 4) nombres de flora, fauna u objetos 5) juego de palabras y sonidos 6) nombres relacionados con figuras de la literatura, películas, cuentos y gente famosa, y 7) nombres relacionados con el sexo y la provocación. (p. 5)

Para el investigador referido, el arte de crear un *nickname* se basa en que sea único, es decir, que resulte llamativo, que no se parezca a otro o que incluya términos que estén de moda en la comunidad de usuarios.

En lo que se refiere al *nickname*, en un estudio con estudiantes universitarios, Shafie, Nayan y Osman (2012), encontraron que: "los hombres se sienten más cómodos en usar su propio nombre en escenarios en línea, ya que se sienten más confiados al revelar su verdadero *self*. Las usuarias mujeres prefieren usar variaciones creativas y pegajosas de sus nombres" (p. 137).

Ante el crecimiento sostenido de usuarios de redes sociales, de sitios de interacción y de todo tipo de intercambios comerciales y de exposición social e ideológica, surge una preocupación en los internautas que buscan el anonimato para asegurar sus datos personales. Devaraj, Madathil y Gramopadhye (2015) afirman que "el anonimato significa que una persona no puede ser identificada basada en las dimensiones de su nombre legal, localización, pseudónimos que pueden vincularse al nombre o localización" (p. 312).

A pesar de que cuando se piensa en el anonimato en la *web* se conciben, casi siempre, conductas perniciosas o ilegales, es una realidad que puede suscitar hechos positivos en quien lo utiliza. Puede generar, por ejemplo, actos de generosidad, manifestación de actos desinhibidos y apoya a mantener la privacidad de la identidad virtual real y salvaguardar los datos personales.

Desde una aproximación más política, Zeeuw (2017), afirma que el anonimato no solo ayuda a los usuarios a no ser rastreables ni identificables tanto por el Estado como por las corporaciones privadas sino a establecer un modo particular de conducta social que es efímera, impersonal, sin rostro ni nombre, en una cultura propia de la red.

Por su parte, Christopherson (2007), encuentra otros aspectos positivos del anonimato, principalmente el bienestar psicológico que genera la privacidad al poder establecer límites a los accesos de los contactos con los que uno interactúa y la autonomía de experimentar nuevas fronteras y comportarse de una manera diferente a la habitual, sin temer a las consecuencias, ampliando el

sentido de libertad. El autor señala que, sin embargo, existen usos positivos y negativos del anonimato.

Dentro de los propósitos más negativos del anonimato está el ciberbullying, fenómeno ampliamente generalizado en todas las latitudes y que es concebido por Enomoto, Moore, Nakano y Suda (2012) como un tipo particular de acoso que puede ocurrir en diversos espacios y plataformas de Internet a través de foros de discusión, mensajes de texto, publicaciones en blogs, páginas *web* y hackeo de equipos. Para este equipo de investigación, en el acoso cibernético existe una motivación psicosocial en ser anónimo ya que de esa manera se evaden las restricciones sociales normativas de la conducta y los castigos que impone la aplicación de la ley. El ciberbullying es mucho más dañino que el acoso cara a cara ya que deja a la víctima sin capacidad de prever los ataques, que pueden surgir en cualquier momento.

Otro proceso que se pone en juego en los usuarios de las redes sociales es el de la auto presentación de la persona para compartir una forma ideal del yo. Esta aproximación se fundamenta en el interaccionismo simbólico de Erving Goffman y George Herbert Mead.

Sobre este tema, Michikyan y Subrahmanyam (2014) encontraron que estudiantes universitarios usuarios de *Facebook*, presentan un perfil real con aspectos auténticos de la persona, un perfil ideal con elementos aspiracionales y un perfil falso que trasmite aspectos carentes de veracidad. Hallaron una correlación positiva entre los estudiantes con mayores fluctuaciones emocionales y neuroticismo y la presentación de elementos falsos del self. Identificaron esa estrategia como una forma de obtener apoyo social de su red de contactos.

Por otra parte, Shafie, Nayan y Osman (2012) señalan que la identidad en línea la generan los perfiles, el *nickname*, el lenguaje utilizado y las imágenes del perfil. Los estudiantes universitarios construyen sus identidades al navegar por muchos perfiles y redes sociales y es muy complicado diferenciar su identidad real de aquella que se expresa en línea. La auto promoción, ciertas inseguridades y la percepción del otro, determinan en buena medida la construcción de las identidades virtuales. Los profesores referidos sostienen que, para presentar la identidad ideal, los usuarios de las redes utilizan las metáforas visuales para establecer nuevos contactos, las fotografías son utilizadas como elementos narrativos para mostrar las identidades pasadas y presentes y las imágenes visuales y los elementos multimedia representan la identidad personal.

Mazur y Li (2016) hallaron que la sofisticación, creatividad, complejidad, fresca y otros rasgos personales de la expresión del self, podían ser modificados por los usuarios de las redes sociales al cambiar diseños, colores, plantillas, fotos, videos, audios, entre otros elementos.

Con respecto a la presentación de una identidad ideal en las redes sociales, Camacho, Oliveira y Grosbeck (2012) señalan que es bien conocido el proceso

de la presentación idealizada del self ya que los espacios de interacción virtual le permiten al usuario seleccionar quién y cómo quiere ser, sin la limitación proveniente de las normas sociales. Internet no solo posibilita crear nuevas formas de vida social, espacios para aprender, sino que crea escenarios para la auto presentación positiva del self.

Bareket-Bojmel, Moran y Shahar (2016) identifican, sin embargo, que, aunque minoritarios, existen usuarios de las redes sociales que al tener una percepción negativa de sí mismos, busca retroalimentación negativa de contactos que están dispuestos a compartir, también, información negativa de ellos mismos en una acción llamada auto derogación. Este fenómeno nos permite observar que la presentación de la identidad idealizada se puede dar de varias maneras.

Método

Con el objetivo de reconocer las razones que fundamentan el que usuarios de Internet decidan tener perfiles falsos y su valoración, se diseñó un cuestionario con 15 preguntas abiertas que evaluaron los siguientes ámbitos: significado del alias, características del perfil falso, razones para tener un perfil falso, usos del perfil falso, diferencias y similitudes entre el perfil inventado y el real, redes en las que funciona el perfil falso, popularidad del perfil falso y beneficios y problemas de contar con un perfil falso. La información se obtuvo mediante un formulario Google en línea. La muestra estuvo integrada por 75 sujetos universitarios que tienen uno o más perfiles falsos, de los cuales 50 fueron mujeres (66.6 %) y 25 hombres (33.3 %). La edad promedio fue de 31.8 años.

La información obtenida fue procesada, cualitativamente, por medio de un análisis de contenido, utilizando Atlas.ti.

Resultados:

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en el análisis cualitativo en cada uno de los ámbitos analizados en el estudio y se presentan por orden de mayor consenso en las respuestas proporcionadas por la muestra.

a) Significado del nombre, alias o *nickname*.

En este rubro de información, la mayoría de las respuestas vertidas por los participantes refieren que el alias o *nickname* lo eligen por simple gusto y porque se les facilita usarlo. Algunas de las razones mencionadas fueron porque les gustó y llama fuertemente la atención, es una palabra fácil de recordar y es una palabra que impone.

El siguiente grupo de respuestas menciona que el alias lo seleccionaron *al azar*. Mencionan que no tiene significado preciso alguno, que fue lo primero que se les ocurrió y que solo son nombres falsos.

Un tercer grupo de respuestas menciona que el *nickname* es en realidad su *nombre real pero escondido*. Se manifestaron las siguientes razones: es mi nombre en diminutivo, en otro idioma, oculto, mi apodo, con las sílabas cambiadas y se refiere a mi personalidad.

Finalmente, con una frecuencia similar a la anterior, se reconoce que el alias es un tipo de *personaje*. Mencionan a personajes de televisión, de tipo literario, histórico, a cantantes, personajes de películas, de juguetes y combinaciones de personajes de diferente tipo.

Entre otros significados de sobrenombres utilizados están aquellos que contienen aspectos *simbólicos* (de la dedicación, de la fuerza, del destino, de la muerte) y nombres de *personas del pasado* (alguien que se conoció, una mascota desaparecida, un examigo o exnovia y un miembro de la familia ya fallecido).

En este rubro de información, resulta interesante observar que la mayoría de la muestra sostiene que su sobrenombre es azaroso y que carece de significado alguno, lo cual podría mostrar resistencia a explicar el significado del alias (considerando que el uso de las palabras siempre tiene sentido). Posteriormente, aparece una explicación limitada al simple gusto, carente de simbolismo y cercana a la anterior. También se menciona la existencia del nombre real, pero encriptado y, finalmente, se proporcionan algunas explicaciones simbólicas, referidas a personajes, que inspiran al usuario del *nickname*.

b) Variaciones del perfil falso comparado con el perfil real del usuario.

Como era de esperarse, la mayoría de los participantes mencionó que su perfil falso variaba del real en la fotografía o *pic* de presentación y comentaron que utilizan, como imagen identificadora, fotos bizarras, caricaturas, animales, avatars y fotografías sensuales y provocativas.

Otra característica es el *cambio de nombre*, ya que incluyen un nuevo *nickname* o solo modifican nombre y apellidos.

Un buen número de participantes mencionó que una alteración importante en su perfil falso es el cambio de *sexo* manifestado en la red social. Algunas respuestas son no tengo género; modifiqué mi sexo; tengo perfiles con diversos géneros; en realidad soy mujer, pero mi perfil es de un hombre guapo o refiero ser mujer y así tengo más éxito.

Con igual número de referencias se explica que el perfil es absolutamente *falso* y expresan: he cambiado todo, nada coincide, varía toda la información y todos los datos proporcionados son completamente falsos.

Otros grupos de respuestas importantes señalan que el perfil falso varía en la *ideología* y en el *tipo de publicaciones* que comparte.

De las respuestas proporcionadas se puede observar que la elaboración de un perfil falso implica una modificación total del contenido (imágenes e información proporcionada) con referencia al perfil real. Llama la atención, en todo caso, la modificación del sexo en las particularidades del perfil falso en las redes sociales como un elemento de éxito en la comunicación con los contactos.

c) Razones para tener un perfil falso.

Las razones para tener un perfil falso son variadas, pero se pueden identificar respuestas que se agrupan en algunas categorías, como las que se presentan a continuación.

Una gran cantidad de participantes en el estudio mencionó que ha abierto perfiles falsos por razones de *seguridad*. Entre esas razones están las siguientes: los que se crean para salvaguardar *datos personales* (para proteger datos personales y para que las empresas no se roben la información personal), los que buscan no ser identificados por *razones políticas* (para ejercer anonimato político, encubrirse para no ser reprimido, opinar de política sin ser censurado y expresar con libertad las ideas) y para no *manifestar quienes son en realidad* (para no compartir el perfil real, para que no los identifiquen compañeros de trabajo, para no contactar amigos, evitar ser visible a ex parejas y para permanecer oculto a viejas amistades).

Otro grupo de respuestas afirma que el perfil falso les sirve para *espíar* y saber de personas con las que no se puede establecer relación desde su perfil real. Algunas aseveraciones obtenidas fueron: utilizo un perfil falso para ver a una persona, para contactar a la amante de mi esposo, para conocer personas diferentes, para espíar, para investigar a una persona, para contactar con mi exnovio, para espíar a mi exnovio, para *stalkear*² personas bloqueadas, para contactar con una amiga que me bloqueó, para ver cómo liga una persona, para ver a la gente que me bloquea, para saber si me es infiel mi pareja, para ver contactos bloqueados, para ver perfiles de contactos que no son amigos y para encontrar infidelidad en mi pareja.

Un tercer grupo de respuestas se refiere a *actividades* que el perfil falso les permite desplegar, entre las que se encuentran: entrar a una red social de ligues, tener amigos en redes específicas, buscar gente con los mismos gustos, hacer virales publicaciones en *Facebook*, buscar cibersexo, mantener una relación extramarital, expresar la preferencia sexual, bromear y molestar sin ser

² *Stalkear* se refiere, principalmente, a un comportamiento compulsivo que algunos usuarios de las redes sociales hacen de manera reiterada y que consiste en observar fotos, *posts*, *likes*, comentarios, etcétera, de un perfil en el que pueden ser o no contactos. Los *stalkers* pueden llegar a expresarse en formas de acoso.

descubierto, jugar en línea, hablar de sexo y mostrar producción artística y cultural.

Otras razones esgrimidas para tener perfiles falsos fueron: para que la familia no conozca la actividad en la red y porque llevan a cabo funciones laborales como troll político, promotores de productos comerciales y estudios de mercados.

Resulta revelador que, de acuerdo con la muestra, la razón principal para tener un perfil falso está relacionada con la seguridad que le otorga al usuario, en ámbitos como el de cuidar la identidad propia, salvaguardar los datos personales, asegurar la secrecía de actividades y mantener anónimo el perfil político. De hecho, esta razón para tener un perfil falso es mayor que la que tiene por objetivo espiar y stalkear que despliegan muchos usuarios de perfiles falsos. Finalmente, una razón muy importante para tener un perfil falso es asegurar la privacidad de ciertas actividades (la mayoría, pero no todas de índole sexual) que los usuarios quieren mantener ocultas.

d) Usos del perfil falso.

La información en este ámbito muestra que un amplio grupo de participantes estableció que el principal uso del perfil falso es el de establecer *comunicaciones* tales como conversar con amigos, chatear y compartir fotos, conversar con varios contactos, mantener comunicación con una persona en específico, opinar libremente en foros, hacer preguntas raras, interactuar con amigos, hablar con personas que bloquearon, expresarse sin dar explicaciones, mantener conversaciones con gente no apropiada, conversaciones falsas y conversar para mostrarse tal como uno es.

Una segunda razón es para llevar a cabo actividades de *espionaje*, ya que señalan que lo utilizan para: investigar, espiar, vigilar, cuidar lo que hacen los hijos, espiar amigos de la pareja, revisar perfiles de *Facebook*, leer publicaciones de otros, ver actividad de bloqueados, stalkear, obtener información de personas, espiar exparejas y revisar cambios en los perfiles.

Finalmente, muchos sostienen que tienen perfiles falsos para *contactar* personas y ser incluidos en grupos como: contactar con personas de gustos similares, relacionarse con gente diferente a uno, hacer amigos por Internet, encontrar gente con hobbies similares e incluirse en grupos especializados.

Otros usos que le dan al perfil falsos son leer *posts* y dar *likes*; jugar en línea; ligar, poder tener sexo casual y realizar sexting; publicar cosas que no se pueden subir en el perfil real, hacer crítica social y activismo político; llevar a cabo actividades académicas e investigar y poder recuperar cuentas cuando se ha olvidado la contraseña.

En estas respuestas podemos identificar que, a pesar de lo que muchas veces se piensa, la mayoría de los poseedores de perfiles falsos los utilizan como un medio de comunicación y expresión abierto y libre; otro grupo lo usa,

principalmente, como una herramienta para investigar, espiar y obtener información de los perfiles visitados y un tercer uso es el de participar en grupos y contactar gente diferente o similar. Esta última expresión se manifiesta de manera menos activa que la primera categoría mencionada.

e) Diferencias entre perfil falso y el real.

Para este ámbito de información podemos observar varias categorías de respuesta. Una es que, a diferencia del perfil real, el falso se expresa de una manera más *libre*: soy más honesto, soy más yo, me identifico más con el falso, no me autocensuro, soy desinhibido, soy más extrovertida y coqueta, soy menos delicada para opinar, soy más abierta en las publicaciones, mis ideas son más creativas, soy más libre, más atrevida, soy más reconocido, me siento valorada y soy libre de publicar lo que sea.

Otros participantes en el estudio sostienen que la personalidad del perfil falso es *totalmente diferente* al real: son distintos en todo, identidad completamente distinta, los amigos son otros, soy otra persona, tiene otra personalidad, es uno personaje diferente y los perfiles tienen información propia.

Una tercera diferencia es la *expresión sexual* entre ambos perfiles, ya que el falso posee otros gustos sexuales, es sexualmente más asertivo, tiene otra ideología sexual, es perversa, habla más de sexo, es sexualmente más desinhibido, es menos reservada en lo sexual, manifiesta abiertamente su homosexualidad, expresa dominación y sadismo y se muestra más promiscuo.

Otras diferencias expresadas fueron la ideología política, sexo, edad, forma de escribir, carrera y formación, gustos culturales, temas abordados y personalidad más alegre.

Se observa, por lo dicho por la muestra, que tener un perfil falso proporciona un sentido de libertad en quien lo posee, que los perfiles falsos requieren de una transformación total en la construcción del personaje que se presenta en el perfil y, finalmente, que la sexualidad puede expresarse de manera más abierta.

f) Similitudes de personalidad entre el perfil falso y el real.

En este ámbito de información, se encontró que una mayoría absoluta refiere que *ninguna*, toda vez que los perfiles real y falso son totalmente diferentes.

Un pequeño grupo sostiene que la similitud entre ambos perfiles son ciertos *rasgos* de personalidad como: carácter, humor, dedicación, forma de trato, honestidad, sensibilidad, ternura, vanidad, sentimiento y expresiones de solidaridad.

Otro grupo expresó que comparten *gustos* similares: por el erotismo, el fútbol, las mujeres, la música, intereses académicos y científicos, misma apreciación de la cultura y ven las mismas series.

Otras similitudes encontradas fueron: que son iguales en todo y que solo cambia la información del perfil y la foto, otros comparten las mismas fotos incluyendo la del perfil y comparten los mismos contactos.

Se aprecia que, si bien la mayoría afirma no compartir ninguna característica de personalidad, hay quienes expresan que comparten ciertos rasgos de personalidad y gustos y es revelador que algunos participantes manifestaron tener perfiles falsos con las mismas fotografías y aquellos que comparten los mismos contactos entre ambos perfiles.

g) Redes sociales en donde se aloja el perfil falso.

Se observa que prácticamente todos los participantes tienen sus perfiles falsos alojados en *Facebook* y un grupo más pequeño mencionó tenerlo en Twitter.

h) Popularidad del perfil falso.

Las respuestas a esta interrogante nos indica que un 74.6 % (56) sostienen que su perfil falso es nada o poco popular y un 25.4 % (19) es mucho o demasiado popular.

De lo anterior se desprende que, la creación de perfiles falsos no tiene como propósito ganar seguidores y contactos.

i) Comparativo de éxito entre el perfil falso y el real.

En esta respuesta se observa la apreciación subjetiva de los participantes quienes en un 69.3 % (52) expresan que su perfil falso no es más exitoso a diferencia de un 20 % (15) indica que sí lo es y un 10.6 % (8) que sostiene que son iguales.

Al igual que la pregunta anterior, se puede presuponer que tampoco la creación de un perfil falso busca tener éxito en la red.

j) Beneficios de contar con un perfil falso

Los beneficios de tener un perfil falso son principalmente, de acuerdo con la muestra participante, el poder expresarse con *libertad*, ya que algunos mencionan: me siento en libertad al no ser vista por mi familia, libertad de acción y expresión, me siento libre de decir lo que siento, puedo hablar sin censura, expresar lo que quiera, hablo de diferentes temas y me puedo expresar de forma abierta con gente de mi misma ideología.

Otros resaltan la importancia de no ser *juzgado*: puedo ser yo misma sin ser juzgado, publicar sin temor a ser criticado, escribo cosas que no me causan conflicto con mi esposo.

También hay quien resalta la *libertad de publicación*: comparto publicaciones que no lo haría desde el perfil real, puedo publicar lo que realmente me gusta, entablo conversaciones que no podría en el perfil real y puedo desahogarme en mis publicaciones.

Finalmente, algunos mencionan la *seguridad*: me siento segura, aseguro confidencialidad y privacidad y soy quien quiera ser en el momento en que lo requiera.

Otro beneficio identificado por los participantes es el de la posibilidad de *espíar, obtener información y stalkear*: puedes entrar a cuentas que en el perfil real no podrías, puedes saber de personas que te bloquean, observas la vida actual de personas del pasado, espías gente y obtienes información importante, ves lo que hacen los que te gustan, revisas de forma oculta a amigos y exparejas, *stalkeas* y ayudas a *stalkear* y puedes espíar sin ser identificado.

Finalmente, muchos valoran como beneficio principal la *seguridad y anonimato*: resguardas tu vida real, aprovechas el anonimato, puedes interactuar con otras personas sin que sepan tu identidad, tienes mayor seguridad a la hora de interactuar, no expones tu cuenta real, separas tu vida personal de la falsa, te resguardas de gente indeseable, puedes comunicarte con tu familia y te hacen más caso y la gente no puede localizarte.

Otros beneficios expresados por los participantes fueron el asegurar tus datos personales, encontrar espacios para jugar en línea, se pueden diversificar las publicaciones y es posible contactar con gente diferente.

En las respuestas a esta pregunta se observa algo revelador: la gente que participó en la muestra valora, principalmente, la libertad que genera el contar con un perfil falso. En segundo lugar, se aquilata el poder llevar a cabo actividades de búsqueda de información y espionaje sin ser detectado y, finalmente, se valora la condición de anonimato que le permite al usuario del perfil falso tener una actividad segura.

k) Problemas de contar con un perfil falso

En lo que se refiere a los problemas derivados de tener un perfil falso, los participantes señalaron, en primer lugar, que *no existe problema* alguno el tenerlo, si se es lo suficientemente cuidadoso para administrarlo y no ser muy abierto y confiado en su utilización.

El segundo problema identificado fue el de *sostener las mentiras* contenidas en el perfil falso, ya que refieren lo siguiente: te llegan a confundir tus mentiras, uno puede equivocarse de perfil cuando publica en otros perfiles, es posible equivocarse de nombre, debes mentir mucho para mantener el perfil, se debe estar consciente de que el perfil es una falsedad y que no eres esa persona, uno

debe tener en cuenta que la mentira es una bola de nieve y que es un riesgo el que te descubran y te acostumbras a evadir la realidad.

Un tercer problema es el del *tiempo y dedicación* que se requieren para mantener el perfil falso, ya que los participantes mencionan: uno dedica mucho tiempo a mantener el perfil para crear confianza, se debe ser cuidadoso de no poner nada personal en el falso, hay que actualizar constantemente el perfil y muchas veces no hay tiempo, se requiere de tiempo para no cometer errores, uno debe generar contenido constantemente, y no siempre puedes mantener más de una cuenta.

Otros problemas mencionados en el estudio es el de perder contraseñas, que no puedes encontrarte físicamente con un contacto del perfil falso, que te castiguen en *Facebook* por mal uso de la red y que muchas personas te rechacen por dudar de tu perfil.

Aquí podemos observar que, si bien la mayoría considera que no hay problema en tener un perfil falso, sí se identificaron dos aspectos importantes que dificultan el tener esa doble identidad: el lidiar con las mentiras para mantener la credibilidad y el tiempo y dedicación que implica el mantener el perfil falso.

l) Comentarios adicionales sobre este tema.

A continuación, se presentan una serie de testimonios que ejemplifican las valoraciones y reflexiones que, al finalizar la entrevista, hicieron los usuarios de perfiles falsos:

“Sé que es una ingenuidad pensar que, por usar un perfil falso en las redes sociales, mis datos reales están más protegidos; sin embargo, me siento un poco más segura contando con datos falsos respecto a mi nombre y país de origen. Por razones de seguridad también evito subir fotografías. Me gusta que este perfil refleje, a través de imágenes y aforismos, quien puede que sea yo. Generalmente mi *nickname* es una combinación de nombres y apellidos de personas que admiro y fusiono en un nombre falso”.

“Así como yo, hay quienes ocupan un perfil falso para su protección, pero también hay usuarios que lo hacen para causar daños o extorsionar a las demás personas, lo que con frecuencia causa descontentos o confusión entre las personas que frecuentan al titular del falso perfil”.

“Si de por sí *Facebook* (con las características normales) es una pérdida de tiempo porque exhibe nuestro narcisismo, soledad y ganas de ser aceptado en la sociedad (entre otras cosas), el tener un perfil fake es aún más enfermo”.

“Considero que la razón más común para mantener un perfil falso es por la necesidad de ser otras personas que no nos atrevemos a ser frente a las personas que nos conocen”.

“Creo que gran mayoría de las personas utilizan perfiles falsos porque les da mayor libertad de expresar sus ideas y sentimientos: aquello que no queremos mostrar al público en general”.

“Vivimos en un mundo de apariencias. Estoy de acuerdo que debería ser real en mi persona y no tener la necesidad de contar con dos perfiles. En el real están mis amigos, mi familia, mis seguidores (escribo poesía) y no puedo expresarme normalmente, tengo que ser "todo corazón". Tengo gustos extraños y no me seguiría tanta gente si se enteraran de eso. Siento como si fuera un ángel y un demonio. El primero es el perfil real y el segundo el falso”.

“Creé este *Facebook* por cuestiones sentimentales. Al principio agregué fotos falsas de una chica muy guapa, motivo por el cual me llovieron solicitudes y acepté todas. Posteriormente revele quien era y subí fotos mías y recibí una respuesta favorable. Se podría decir que ahorita ya no es tan falso”.

“Es increíblemente sencillo obtener información de las personas que quieras, ya que la gente no tiene la menor precaución en las redes sociales, y con el solo hecho de poner fotos de una cara y cuerpo agradables, te llueven solicitudes y amigos de ambos sexos. Personalmente me fue de gran ayuda ya que recabé los datos que quería y, posteriormente, di de baja la cuenta”.

“En ocasiones es bueno tener un perfil falso. Puede ser una ayuda desde el sentido tecnológico hasta emocional, pero igualmente no es nada recomendable, porque con el paso del tiempo te vas acostumbrando a que eres esa persona y te creas una vida ficticia, lo cual afectará después a tu personalidad”.

Conclusiones

El presente estudio nos permitió reconocer una forma de actividad en Internet, y más particularmente en las redes sociales, que, por basarse en el anonimato, ha sido demonizada y considerada como evidencia de conducta delictiva: los perfiles falsos. Sin embargo, como se aprecia en las conclusiones de otros estudios mencionados en el apartado teórico, y de los resultados empíricos aquí mostrados, se trata de un proceso de generación de un tipo particular de identidad virtual: *blended identity* o identidad mezclada, la cual es producto de la vinculación de la identidad real y la identidad virtual. Es por lo tanto hacer hincapié en la importancia de diferenciar entre el perfil falso, como agente de actividad en la *web*, y la identidad mezclada que podría contener varios perfiles falsos.

Algunas conclusiones adicionales que se pueden plantear es el hecho de que las redes sociales como *Facebook* son utilizadas por aquellos usuarios que crean perfiles falsos, como un medio de comunicación que el anonimato les permite acceder de manera libre y abierta.

A contracorriente de lo que muchas veces se ha sostenido, la principal razón para establecer un perfil falso no es el llevar a cabo, maliciosamente, desde un espacio inidentificable, conductas dañinas, sino, dadas las dudas que los usuarios tienen sobre el nivel de seguridad informático en la *web*, se utilizan para preservar datos personales y mantener en el anonimato la identidad real.

Algunos usuarios encuentran provechosa la plataforma de las redes sociales, para poder desplegar en ella una identidad que les es imposible manifestarla en un perfil que contenga datos verídicos. Refieren conductas sexuales, políticas, de expresión cultural que solo pueden exhibir de forma anónima. De esta manera establecen contacto con personas que comparten prácticas e intereses comunes.

Otra razón importante para poseer un perfil falso es que cumple con la función de poder investigar o *stalkear* perfiles que están bloqueados o que no aceptarían como contacto al perfil real. Los usuarios proporcionan, en este aspecto, una larga lista de propósitos que tiene que ver con mirar a ex parejas, identificar posibles infidelidades de sus parejas actuales, observar gente que les resulta atractiva e, inclusive, apoyan a conocidos o amigos en esa tarea de investigación.

En lo que se refiere al uso del sobrenombre que identifica al perfil falso, se encontró que una mayoría de entrevistados sostuvieron que el *nick* es azaroso y que no tiene significado alguno. Quizás la manera en la que se planteó la pregunta no permitió que los participantes reflexionaran más y pudieran develar el sentido de su sobrenombre. Es interesante observar, y eso va acorde con otras investigaciones sobre el tema, que el *nickname* es una versión transformada del nombre real. Lo anterior podría representar un curioso reto, una adivinanza, para los interlocutores de los poseedores del perfil falso.

Otra información que aporta el presente estudio es el hecho de que, para la gran mayoría de la muestra, un perfil falso requiere una transformación total con respecto al perfil real en términos del *pic*, imágenes compartidas, información proporcionada y, en muchos casos, sexo del usuario. También existen casos, aunque son los menos, que comparten fotos, aficiones y hasta contactos comunes.

De acuerdo con las respuestas recibidas, los perfiles reales y falsos, no comparten elementos comunes, salvo, en algunos casos, aficiones, preferencias y actividades y, también, rasgos de personalidad.

Esta investigación muestra que los poseedores de perfiles falsos sostienen que, en términos de éxito y popularidad, sus perfiles no verídicos puntúan abajo al compararlos con sus perfiles reales, lo cual puede ser indicativo que su función no es ampliar contactos, sino que es un sitio reservado para actividades de comunicación y/o espionaje.

Finalmente, es importante retomar lo dicho por varios participantes de la muestra quienes sostienen que la utilización de perfiles falsos no es un problema en sí mismo, si se administra correctamente y con la precaución

debida. Los riesgos, de cualquier manera, son muchos: la reiteración de la mentira que implica tener buena memoria; actualizar constantemente el perfil, lo que requiere dedicarle tiempo y evitar confundir el falso con el real, ya que eso puede generar, de acuerdo con algunos participantes, problemas de personalidad y psicológicos.

La información aquí obtenida y las conclusiones generadas son de alcance exploratorio. El estudio de los perfiles falsos y la identidad mezclada o *blended identity* que genera, abre una serie de oportunidades para realizar investigación psicosocial ya que, en un futuro cercano, dada la incorporación masiva y permanente de usuarios a las redes sociales y la integración del Internet de las cosas, la realidad virtual y aumentada y la dominación del consumo de servicios en streaming, las *blended identity* serán cada vez más predominantes en la vida social, ya que las posibilidades de su expresión se ampliarán para hacerlos más complejos y se presentarán sujetos informatizados en los que las barreras de lo virtual y lo real quedarán borradas.

La psicología social tendría que fortalecer el estudio de los perfiles, la identidad, los trolls, la presentación de la persona en las redes sociales, entre otros fenómenos que se amplían, cada día más, en la realidad cotidiana dominada por las tecnologías.

REFERENCIAS

- Arab, E. & Díaz, A. (2015). Impacto de las redes sociales e Internet en la adolescencia: Aspectos positivos y negativos. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 26(1), 7-13.
- Bareket-Bojmel, L., Moran, S. & Shahar, G. (2016). Strategic self-presentation on Facebook: Personal motives and audience response to online behavior. *Computers in Human Behavior*, 55, 788-795.
- Bullingham, L. & Vasconcelos, A. C. (2013). The presentation of self in the online world: Goffman and the study of online identities. *Journal of Information Science*, 39(1), 101-112.
- Camacho, M., Oliveira, J. & Grosseck, G. (2012). Self and Identity: Raising Undergraduate Students Awareness on Their Digital Footprints. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 46, 3176-3181.
- Christopherson, K.M. (2007). The positive and negative implications of anonymity in Internet social interactions: "On the Internet, Nobody Knows You're a Dog". *Computers in Human Behavior*, 23, 3038-3056.
- Dennis, J., Michikyan, M. & Subrahmanyam, K. (2014). Can you tell who I am? Neuroticism, extraversion, and online self-presentation among young adults. *Computers in Human Behavior*, 33, 179-183.

- Devaraj, S., Alfred, M., Madathil, K.C. & Gramopadhye, A.K. (2015). An Investigation of the Factors that Predict an Internet User's Perception of Anonymity on the Web. En Tryfonas T., Askoxylakis I. (eds) *Human Aspects of Information Security, Privacy, and Trust. HAS 2015. Lecture Notes in Computer Science*. Cham: Springer.
- Ecker, R. (2011). Creation of Internet Relay Chat Nicknames and Their Usage in English Chatroom Discourse. *Linguistik Online*, 50(6), 3-29
- Enomoto, A., Moore, M.J., Nakano, T. & Suda, T. (2012). Anonymity and roles associated with aggressive posts in an online forum. *Computers in Human Behavior*, 28, 861-867.
- Frunzaru, V. & Garbașevschi, D. (2016). Students' Online Identity Management. *Journal of Media Research*, 9, 3-13.
- Georgalou, M. (2015). Beyond the Timeline: Constructing time and age identities on Facebook. *Discourse, Context & Media*, 9, 24-33.
- Guilbeault, D. (2016). Automation, Algorithms, and Politics. Growing Bot Security: An Ecological View of Bot Agency. *International Journal of Communication*, 10(19), 5003-5021
- Halapi, E., Karakitsou, C., Tzavela, E.C. & Tsitsika, A.K. (2017). Adolescent digital profiles: A process-based typology of highly engaged Internet users. *Computers in Human Behavior*, 69, 246-255.
- Harrell, D.F. y Lim, C. (2017). Reimagining the avatar dream: modeling social identity in digital media. *Commun. ACM*, 60, 50-61.
- Mazur, E. y Li, Y. (2016). Identity and self-presentation on social networking web sites: A comparison of online profiles of Chinese and American emerging adults. *Psychology of Popular Media Culture*, 5(2), 101-118.
- Semple, M., Hatala, J. y Franks, P. (2011). Is your avatar ethical? Online course tools that are methods for student identity and verification? *Journal of Educational Technology Systems*, 39(2), 181-191.
- Shafie, L., Nayan, S. y Osman, N. (2012). Constructing Identity through Facebook Profiles: Online Identity and Visual Impression Management of University Students in Malaysia. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 6, 134-140.
- Van Der Walt, E & Eloff, J. (2018). Using Machine Learning to Detect Fake Identities: Bots vs Humans. *IEEE Access*, 6, 6540-6549.
- Zeeuw, D. (2017). Immunity from the image: The right to privacy as an antidote to anonymous modernity. *Ephemera: theory & politics in organization*, 17(2), 259-281.



"Perfiles falsos en la *web*"

por Marco Antonio Pérez González

es un texto registrado bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-
NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

LOS VIDEOJUEGOS COMO DEPORTE. EL CASO DE VIDEOJUGADORES EN CIUDAD DE MÉXICO

VIDEOGAMES AS SPORT. THE CASE OF GAMERS IN MEXICO CITY

Iván Flores Obregón¹

Sección: Artículos

Recibido: 9/10/2018

Aceptado: 19/02/2019

Publicado: 10/03/2019

Resumen

En el artículo se plantea la importancia del estudio del juego y las formas en que está incrustado en la vida cotidiana, esta tarea no ha sido sencilla en parte porque diversas disciplinas de las ciencias sociales discuten acaloradamente qué finalidad tiene realizar un estudio sobre jugar y también porque -como lo explica Hamayon (2016)- nuestras referencias sobre el tema son relativamente pocas. Sin embargo, se trata de una tarea pertinente que revela la situación social en la que nos encontramos, con esto propongo el estudio de los videojuegos como una tarea necesaria que comienza con una breve síntesis histórica de su desarrollo para posteriormente describir algunas reflexiones que surgieron durante mi trabajo de campo con videojugadores en la Ciudad de México. El objetivo primordial es señalar que el creciente interés de transformar los juegos digitales en deportes electrónicos no es casual y responde tanto al desarrollo histórico como a los modos de apropiación particulares de los jugadores.

Palabras Clave: cultura digital, juego, etnografía digital, apropiación tecnológica, performance

¹Estudiante del doctorado en Ciencias Antropológicas de la UAM-Iztapalapa. Correo electrónico: ivanfloresobregon@gmail.com ORCID: 0000-0002-4499-5164

Abstract

This article raises the importance of the study of the game and the ways in which it is embedded in everyday life, this task has not been simple in part because various disciplines of the social sciences argue heatedly as to what purpose to carry out a study on playing and also because -as Hamayon (2016) explains- our references on the subject are relatively few. However, it's a relevant task that reveals the social situation in which we find ourselves, with this the study of videogames is proposed as a necessary task that begins with a brief historical synthesis of its development to later describe some reflections that emerged during my field work with video gamers in Mexico City. The primary objective is to point out that the growing interest in transforming digital games into electronic sports is not coincidental and responds to both the historical development and the particular modes of appropriation of the players.

Key words: digital culture, game, digital ethnography, technology appropriation, performance

¿Es pertinente un estudio del juego y los videojuegos?

El juego es un tema de estudio por demás extenso y complejo tanto como cualquier otro, quizá una de las principales inquietudes alrededor de los trabajos que lo abordan es si se trata de un tema serio y al que merezca la pena dedicarle un estudio a profundidad. Puett (en Hamayon, 2016) explica que “el juego es una forma fundamental de interactuar con el mundo, que envuelve un marco ficcional con valores y posibilidades diferentes de la realidad empírica” (p. XVII). En este planteamiento jugar implica abordar una contradicción intrínseca donde se tensa la realidad y la ficción pero donde se ponen en evidencia valores, reglas y normas que lo organizan. El juego está constituido por una serie de paradojas y ambigüedades porque aunque se trata de una actividad paralela e independiente de la vida ordinaria se mezcla con ella: se trata de dominios antagónicos pero simultáneos (Morillas, 1990, p. 29).

Sin embargo, la idea de juego involucra una variada polisemia que requerimos entender para fundamentar el valor que tiene estudiarlo en la sociedad contemporánea. Hamayon (2016) es clara al señalar nos que el vocabulario relacionado al juego nos obliga a considerar la vida ritual aunque relacionada a una extensa diversidad lingüística que varía dependiendo la cultura y el lenguaje, así juego -desde la perspectiva anglosajona y su término play- puede relacionarse con performance, representación, reproducción, actuación, simulación o un *como sí*, pero también con el ocio, el entretenimiento o con algo relacionado al mundo infantil. Siguiendo este argumento Hamayon (2016) aporta un ejemplo del mundo Islámico de Asia Central, donde se utiliza la raíz “-oy” traducida al español como “juego” para referirse a imitar animales, bailar, luchar, brincar, provocar a alguien, regocijarse o incluso llevar un acto ritual. En Mongolia Hamayon (2016), encuentra que entre los juegos masculinos está el de los cabezazos, donde los hombres jugaban en los dos sentidos: luchaban, pero también hacían *como sí* cuando representaban los movimientos de animales, de tal forma que se hace más palpable la variabilidad de significados alrededor del juego que bien pueden incluir una actividad libre y creativa (*play*), una reglamentada (*game*) y otra racionalizada (*sport*). La distinción propuesta por Hamayon (2016), es útil para establecer categorías que nos ayuden a explicar las características generales tanto del juego como de los jugadores, sin embargo seguimos encontrando serias dificultades para comprender los momentos en que un juego libre se convierte en uno reglamentado o en deporte.

A pesar de que el juego se ha considerado hasta cierto punto un tema fútil, diversas disciplinas -como la psicología social, la antropología, la sociología- deben recurrir en algún momento a discutir aspectos relacionados al juego, en parte, por la misma polisemia del término, lo que ha permitido que siga siendo un objeto de investigación actual aunque permeado de una aparente falta de interés por parte de las ciencias sociales en general. Esto puede explicar que

algunos trabajos eviten hablar de juego para sustituirlo por ritual o cualquier otro término contingente a fin de mantener un tono de seriedad y científicidad.

En psicología tenemos diversos teóricos que abordan el juego, sin embargo el más destacado es Jean Piaget, quien a lo largo de sus reflexiones propone el juego como una actividad que posibilita funciones simbólicas que ayudan al niño a construir la realidad en la forma de juegos imaginarios donde se representa algo o se pretende hacer algo. Ahí el juego permite la construcción de la identidad y simultáneamente la del otro, del alterno. Esta perspectiva cognitiva se enlaza a estudios donde el juego solo funge como un medio para pensar probabilidades, riesgos, aptitudes, creatividad, etc. de tal forma que el juego puede ser útil para comprender el desarrollo infantil pero también perfeccionar una terapéutica que modele a los pequeños sujetos sociales. Podemos incluir aquí también la labor de la psicología del deporte preocupada por el bienestar de los jugadores antes, durante y después del juego que les compete. La perspectiva cognitiva sobre el juego limita nuestra visión a un aspecto específico y evita que discutamos otras formas en que el juego está presente en la vida cotidiana, pensemos en todos los espacios que tenemos dedicados al juego desde estadios deportivos hasta casinos y los diversos fenómenos socioculturales que ocurren ahí. Con esto surge la posibilidad de que atendamos cómo los juegos se incrustan en nuestras rutinas por ejemplo cuando nuestros teléfonos celulares se convierten en soportes de juegos digitales en el transporte colectivo mientras nos movemos en la ciudad.

La psicología social aborda desde otra perspectiva la cuestión del juego aunque pensada exclusivamente desde el estudio del ocio. Ahí hay una preocupación por las implicaciones del ocio en rasgos de la personalidad y de otros conceptos psicosociológicos como la percepción del tiempo, el aburrimiento, la privación sensorial, el locus de control además de la libertad percibida y la motivación intrínseca (Rodríguez & Agulló, 2002, p. 125). La preocupación de la psicología social está más centrada en revisar cuestiones relacionadas a las actitudes y la motivación, pero también mantiene cercanía con la perspectiva cognitiva, puesto que muchos de sus trabajos abordan la calidad de vida y la recreación terapéutica. En Rodríguez y Agulló (2002) se busca explicar detalladamente la importancia del estudio del ocio, pues se relaciona con diversos temas que incluyen asuntos relacionados al género, la salud, el trabajo, el turismo, el altruismo, el deporte, etcétera. Implícitamente aparece la figura del juego, mas no como un tema que pueda sostenerse en sí mismo si no es en relación con otro aspecto que certifique su pertinencia. Esto puede notarse también en Munné y Codina (1996) donde se plantea al ocio como “un factor de desarrollo humano, con actividades como el juego o el deporte, [que] fomenta la pasividad, la privacidad, la alienación, etc., es también un instrumento de terapia y de formación” (p. 430). Es importante señalar que la finalidad de esta perspectiva sobre el ocio es pensar modelos de intervención que suelen estar dirigidos a entornos pedagógicos y terapéuticos.

En este punto parece obligatorio mencionar los aportes de Huizinga (1938) y Caillois (1958) sobre la relación entre juego y cultura distinguiendo la importancia del carácter agónico como un estímulo que demanda la especialización de los actos y prácticas de los jugadores. Para los dos autores el juego es esencial en la cultura por lo que juegos y juguetes contienen estructuras sociales que requieren ser situadas en espacio y tiempo para poder ser comprendidas. A pesar de los puntos de convergencia entre Huizinga y Caillois, Morillas (1990, p. 35) explica que hay una distinción fundamental. La labor de Huizinga (1938) gira en torno a intentar mantener una definición ambigua del juego a fin de proponer una visión incluyente y unitaria donde la competición aparece como un origen de la cultura, ahí el juego se conecta con lo sagrado y lo estético. La lucha agónica muestra un evento donde se espera ver exceso de fuerza, habilidad en los actos es decir una superioridad que acerca a los humanos a lo sagrado. Por otra parte para Caillois (1958) es importante construir una taxonomía que le permita llevar a cabo un análisis combinatorio con lo que se aspira a proponer una sociología del juego, de hecho su perspectiva está basada en una fenomenología del juego donde se muestra que este es consustancial a la colectividad y la cultura. En la perspectiva de Caillois (1958) los juegos sirven para revelar un cierto “progreso cultural” que se distingue en la afición de las sociedades por juegos que van de lo más pasivo (la experiencia del vértigo anotada en la categoría ilinx) hasta lo más activo (la competencia agónica).

Los aportes de Huizinga y Caillois fundan un pensamiento más holístico sobre el juego, sin embargo, Hamayon (2016) explica que se trata de una perspectiva multicitada que de alguna forma revela un vacío en cuanto a teoría del juego, debemos por tanto reconocer el valor de los trabajos de estos dos autores pero también que es probable que estemos replicando creencias que soportan constructos académicos que impregnan nuestra percepción del juego. Requerimos seguir debatiendo estas propuestas y estudiando los juegos de nuestras sociedades porque en nuestros análisis aparecerá una síntesis del estado actual en el que nos encontramos. Nuestra labor por tanto es compleja porque cada juego demanda un constructo teórico y metodológico distinto, es decir “no podemos aproximarnos de la misma forma al ajedrez que al fútbol o los videojuegos” (Hamayon, 2016, p. 35).

Una breve historia de los videojuegos

Mi principal objetivo es mostrar que estamos atendiendo un momento de transición donde las personas intentan concebir los videojuegos como deportes electrónicos, lo que supone un cambio sustancial en el acto mismo de jugar, sin embargo esto requiere que hagamos una breve revisión del desarrollo de los juegos digitales. Con esto busco que notemos la compleja red de eventos y

actores que ha propiciado esta transición. Para comenzar esta breve revisión histórica debemos tener presente en todo momento que el desarrollo de los juegos digitales está profundamente ligado a cambios sociales, económicos, políticos y -claro está- tecnológicos resultantes del contexto en que fueron creados, desarrollados, patentados y/o comercializados.

A mediados de los años noventa comenzó a trabajarse en los juegos multiusuario en línea, con lo que se aprovechó la red de Internet. Se trata de juegos que permiten a muchos jugadores participar e interactuar en un mundo virtual de forma simultánea a través de la red. Generalmente requieren que el jugador cree o elija un personaje, elija sus habilidades y armas. El objetivo del juego varía dependiendo de cada título, en ocasiones el jugador aumenta su experiencia luchando contra otros jugadores o enfrentándose a la inteligencia artificial del juego. Este tipo de juegos dependen en buena medida de los servidores disponibles y del servicio de soporte, la mayoría requieren que el jugador descargue un programa (llamado cliente) para que pueda conectarse al servidor, esto significa que estos juegos no pueden pausarse, sino que están siempre disponibles y dependen enteramente del flujo cambiante de usuarios que se conecten. Esto permitió la aparición de nuevos juegos así como el estímulo de las economías -que en ese tiempo llamaron- virtuales donde se vendía *software* y objetos específicos para los juegos. Ejemplos más desarrollados de esto podemos verlos en *SecondLife*, *League of Legends* (LoL) o plataformas más robustas como *Steam*.

Me interesa resaltar a las computadoras y los videojuegos como artefactos tecnológicos fluctuantes, en cambio constante. Podemos tomarnos un momento para pensar la gran diversidad de formas de consumo y apropiación de dichos artefactos que se suman a los valores, ideas y creencias alrededor de lo que significa ser jugador, lo que termina por generar un proceso de transformación no sólo en los artefactos sino en la experiencia de los jugadores. Está claro que esto requiere que pensemos la transformación de los dispositivos tecnológicos así como su distribución, consumo y adquisición de significados específicos en ciertos grupos y contextos sociales (Bijker, 1995). Otro aspecto que debemos considerar sobre los videojuegos y sus soportes materiales es que constituyen entramados sociotécnicos incrustados en circunstancias económicas, políticas y sociales particulares.

Las reflexiones de Morley (2008, p. 121) sobre la casa mediatizada así como del proceso histórico de domesticación y dislocación de la tecnología son de ayuda para comprender las formas en que los usuarios se apropian de los dispositivos. Para Morley (2008) es "fundamental descentrar los medios en nuestro marco analítico, para comprender mejor las maneras en que los procesos de los medios y la vida cotidiana se entrelazan". De aquí que uno de sus principales objetivos sea la comprensión de las formas en que medios antiguos y nuevos se van integrando de forma simbiótica y, también, la forma en que vivimos con ellos como partes de nuestros conjuntos de medios

personales o domésticos. El desarrollo que han tenido los videojuegos a lo largo del tiempo nos muestra una serie de tendencias, así como continuidades y rupturas fundamentales para comprender su incorporación en la vida cotidiana. Consideremos que muchos de los contenidos para consolas están disponibles para PC's y que, si bien muchos jugadores permanecen en casa jugando, hay otros que asisten regularmente a otros espacios, lo que propicia la aparición de cibercafés y/o *gaming centers* en la ciudad.

Con esto corroboramos que los medios y tecnologías no están de ninguna forma desterritorializados sino más bien integrados efectivamente en el contexto donde se les utiliza. Además que revelan lo que Morley (2008, p. 124) llama geografías secundarias o a la sombra, resultado de la compleja historia imperialista. Así por ejemplo la fantasía de un ciberespacio neutral, abierto y aislado de la geopolítica es, de hecho, caduca e ingenua; basta revisar los puntos donde se concentran las conexiones a Internet en el mundo y notaremos una gran desigualdad en estos puntos de acceso, situación que se replica con la distribución de videojuegos o el acceso a juegos en línea. Morley (2008) explica que esta distribución responde a una copia de las estructuras de poder establecidas, por lo que el tráfico de Internet es un reflejo de una cuestión de capacidad económica y -finalmente- de poder. La desigualdad puede notarse incluso dentro de la ciudad; notemos por ejemplo el contraste en las instalaciones y servicios que ofrece un *gaming center* en la colonia Roma-Condesa y otro en Polanco, considerada una zona exclusiva; el servicio que buscan ofrecer es prácticamente el mismo: renta de computadoras para jugar, pero la forma de cada establecimiento obedece al espacio en el que se ubica dentro de la ciudad. Otro ejemplo significativo, cuando jugamos LoL en el servidor Latinoamérica Norte en realidad nos estamos conectando a un servidor que se encuentra en Miami, Florida en Estados Unidos con lo que pasamos por alto que aquella máquina funciona bajo las normas y legislaciones de dicho país. La idea de Internet como "nube" hace que ignoremos momentáneamente las cuestiones geopolíticas que atraviesan nuestro uso de Internet y del juego. Para Morley (2008) es evidente que, aunque Internet "trasciende" el espacio, el poder sigue concentrándose en ciertas conglomeraciones urbanas.

Mientras revisamos la construcción histórica de los videojuegos notaremos algunas pistas sobre la íntima relación que guardan los videojuegos con el mercado, lo que implica procesos culturales, de interacciones sociales, de flexibilidad interpretativa, cierres y estabilizaciones de los artefactos, así como estrategias de poder de diversos grupos que constituyen una micropolítica que se solidifica en relaciones de poder tal como lo piensa Bijker (1995). En este sentido, los videojuegos además de formar parte de un ecosistema de tecnologías constituyen una red sociotécnica que se articula para que el usuario tenga acceso no sólo a los juegos sino a espacios destinados a jugar. Valdría recordar que para Bijker (1995):

[La] tecnología está moldeada no sólo por estructuras sociales y relaciones de poder, sino también por el compromiso emocional e ingenuo de los individuos. Las características de estos individuos, sin embargo, son también producto de un moldeado social. Valores, habilidades y objetivos se forman en las culturas locales, y nosotros podemos por lo tanto comprender la creatividad tecnológica ligándola a narrativas históricas y sociológicas (p. 4).

La experiencia cotidiana de los jugadores es fundamental para la comprensión de ese moldeado social del que habla el sociólogo holandés. Seguiré a Bijker (1995, p. 6) en su planteamiento de que la comprensión de un artefacto técnico o tecnológico no debe hacerse desde la tecnología por sí misma, sino que debe articularse a cómo las tecnologías son modeladas y adquieren significados en la heterogeneidad de interacciones sociales. Con esto aparece la concepción de una "red sin costura" donde se tejen ciencia, tecnología y sociedad, buscando evitar las distinciones entre estos tres elementos en una situación específica.

Por otra parte, revisar el desarrollo de los videojuegos nos permite notar cómo han ido adaptándose a distintos espacios, en donde se generan prácticas específicas que despuntan en un auge de los juegos digitales hasta intentar concebirlas como deportes electrónicos. En dicho proceso notamos un ejercicio de apropiación donde los jugadores se involucran activamente en el juego y el espacio que quieren tener a su disposición, uno que disfrutarían más. Tal como lo explican Bijker y Law (1992):

Suele decirse que tenemos los políticos que merecemos. Pero si esto es cierto, luego también obtenemos las tecnologías que merecemos. Nuestras tecnologías reflejan nuestras sociedades. Reproducen e incorporan la compleja interacción de factores profesionales, técnicos, económicos y políticos (p. 3).

El entramado sociotécnico alrededor de los videojuegos no depende de una tecnología "pura", independiente y que subsista por sí misma, sino que implica un cierto compromiso de todos los actores involucrados en su desarrollo, distribución y apropiación -cuestión que me interesa desarrollar en el presente artículo-. Para Bijker (1992, p. 3) esto es claro cuando explica que "las tecnologías no evolucionan por el ímpetu de alguna lógica tecnológica o científica, sino que han sido presionadas a ese cambio". Los videojuegos han transitado de ser actividades de ocio y entretenimiento (como ocurría en las primeras salas de videojuegos) a prácticas donde el jugador se disciplina para obtener ciertos resultados que luego son cuantificados. En este planteamiento surge la pertinencia de comprender la dinámica cotidiana de los jugadores cuando notamos que la tecnología modela y conduce nuestra vida laboral y doméstica, nuestras interacciones y consumo, así como los métodos por los que ejercemos control sobre otros (Bijker, 1992, p. 11).

La construcción de la mirada etnográfica sobre los videojuegos: el caso de League of Legends.

En el presente texto me apegaré a tres situaciones concretas que ocurrieron durante mi exploración de campo investigando las prácticas cotidianas de videojugadores de la Ciudad de México, en ellas se hace evidente la transición juego - deporte. Cada una implica diferentes procesos de apropiación tecnológica que terminan por resignificar el tiempo de ocio por el de entrenamiento, al cual se agregan nociones de control y disciplina a fin de aspirar a una carrera profesional como videojugadores.

Mantendré cercanía con la concepción holística sobre el juego, durante el trabajo de campo intenté mantener una apertura a comprender los significados y prácticas que los videojugadores han desarrollado desde sus propias explicaciones y, que articulan parte de lo que podríamos pensar como una cultura de los videojuegos en México. Buena parte de mi articulación del campo requirió que yo mismo me convirtiera en jugador de *League of Legends* a fin de establecer lazos horizontales con mis informantes. La elección del juego giró en torno a que durante mis visitas a los cibercafés para jugadores -*gaming centers*- prácticamente todos tenían este juego en pantalla. Si bien hay una gran cantidad de títulos similares dentro de la categoría MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena* o Juegos de batalla multijugador), *League of Legends* cuenta con la comunidad más grande y mejor articulada, es decir podemos encontrar diversos torneos, concursos de *cosplay* y foros de discusión en diversas plataformas, lo cual fue benéfico para ponerme en contacto con otros jugadores y conocer otros aspectos del juego.

Aunque hacerme jugador puede parecer una simpleza, representa una estrategia que nos obliga a repensar las formas en que el investigador concibe el campo y cómo establecemos lazos de confianza que nos permitan construir una visión más amplia sobre nuestros objetos de estudio, en mi caso la transición del juego a deporte. Paralelamente, fue particularmente interesante notar la importancia que tuvieron ciertos artefactos tecnológicos para llevar a cabo el trabajo de campo, implicó reaprender a utilizar mi propia computadora con otros fines, así como a incluir mi teléfono como una herramienta central que me permitía mantenerme presente con los jugadores, aunque no estuviera conectado al juego. De tal forma que mis charlas con los jugadores ocurrieron tanto en lo online como en lo offline, con lo que queda claro que el estudio de lo digital puede -y debería- abordarse no sólo desde las interacciones en pantalla, puesto que el juego está presente en la cotidianidad de los jugadores.

En esta perspectiva, la sensación de extrañeza producida no solo por el desconocimiento del juego sino también de los otros hacía que mi atención se volcara a cualquier situación que ocurriera mientras yo estaba presente con los jugadores. Boellstorff (2008) diría que para el etnógrafo lo realmente importante es analizar todos los hechos y/o fenómenos que llamen nuestra atención sólo

porque están ocurriendo frente a nuestros ojos. Así el trabajo de campo en el juego *League of Legends* estuvo basado en la idea de que más que tratarse de un simple marco ficcional, se trata de un mundo en sí mismo con sus normas de comportamiento e interacción, donde se mezcla lo online y offline en un flujo continuo en el que se articulan objetos, personas y lugares.

No era de mi interés simplemente observar como un agente externo y distante, sino más bien involucrarme activamente en el juego, buscar generar complicidades con lo que pudiera notar fenómenos particulares, mismos de los que posteriormente surgió lo que identifiqué como una tensión teórica del videojuego como deporte. En principio casi todo lo que ocurría ahí me parecía ajeno, extraño y por supuesto interesante sin embargo con el paso del tiempo pude establecer un cierto orden a las conversaciones y explicaciones -en principio aparentemente sin importancia- que los jugadores hacían sobre el juego.

Con esto fue posible identificar temas clave que aparecían recurrentemente, por ejemplo sobre el lugar que ocupan las mujeres jugadoras y las explicaciones de por qué debían jugar de cierta manera, cuestión que nos remite a una diferenciación de género construida desde una perspectiva eminentemente masculina, heteronormada y donde ocurre una constante disputa que conlleva relaciones de poder y dominación en los entornos digitales del juego. Otro tema, enlazado con la diferenciación de género, era el problema de cómo comenzar una carrera profesional como jugador, asunto que explicaré a más detalle en el presente texto.

Mi participación en el campo no siempre fue productiva, durante ciertos periodos de tiempo mis charlas con los jugadores eran cortas y bastante superficiales en parte porque los jugadores no suelen hablar de otra cosa que no sea de lo que ocurre en las partidas. En otras ocasiones mi inexperiencia en el juego y tener un bajo puntaje, atraía la atención de los jugadores, pero de forma negativa, es decir me hablaban pero sólo para regañarme y atacarme. Ningún jugador inicia una partida con la idea de perder o de simplemente divertirse, el carácter agónico o competitivo del juego hace que todos asuman una actitud donde se debe ganar a como dé lugar. Así que estos desencuentros fueron de gran ayuda para comprender que los jugadores buscan algo más que simplemente pasar el rato jugando. Pagar la renta de una computadora para entrenar supone una aproximación radicalmente distinta a la de jugar, así se pasa tiempo revisando puntajes, estadísticas del desempeño propio y de otros en línea, mirando las repeticiones de partidas pasadas para notar errores y mejorar la lectura del juego, buscando tutoriales y comentando qué decisiones se deben tomar en ciertos momentos clave del juego, asistir a torneos locales, programar sesiones de juego solos o en equipo, contratar entrenadores y analistas, etcétera. Se trata de prácticas cotidianas donde se construyen nuevos significados de las máquinas, del juego y de sí mismos donde parece excederse un principio fundamental del juego: separarnos de la vida productiva. Con esto

comienza a perfilarse la articulación de una red sociotécnica que permite a los jugadores mover los límites entre la noción de juego y deporte.

Tres situaciones concretas en la transición del videojuego a deporte

Tener control sobre el videojuego

Mis primeras incursiones en campo me enfrentaron a familiarizarme con las expresiones de los jugadores, este amplio repertorio de palabras y expresiones representa también otra forma - eminentemente lúdica- a la que los usuarios recurren para hablar sobre el juego. Revisemos por ejemplo este breve intercambio entre dos jugadores que ocurrió durante una de mis visitas a un *gaming center* en la Ciudad de México:

- A. -Ya te mataron, ¿ya ves? Por eso no me gusta jugar contigo
- B. -Tengo *lag* en esta tostadora

¿De qué están hablando los jugadores en este diálogo? Además de la molestia causada por perder, hablar de *lag* es referirse a un retraso que se produce en algún proceso de telecomunicación, en este caso de transmisión de paquetes de información al servidor del juego. Tener *lag*, por lo tanto, hará que el personaje en la pantalla no responda en tiempo real, sino con lentitud, variando el tiempo dependiendo de la situación del servidor así como también del hardware y software que tenga el usuario; esto significa que la experiencia de juego se ve modificada por una gran cantidad de actores que a veces pueden ser manipulados por el jugador.

Los jugadores reconocen plenamente la agencia que tienen las máquinas en su desempeño, es común que escuchemos a los jugadores debatir sobre la configuración de sus computadoras para hacerlas más rápidas y que no afecten sus partidas. No sirve de nada ser buen jugador si -como se menciona en el diálogo- se tiene una "tostadora", es decir una computadora que no tiene los requerimientos técnicos mínimos para ejecutar un juego, se les llama así porque cuando la máquina no tiene un procesador para esa tarea, éste suele calentarse lo que a la larga hace que la computadora se apague repentinamente o comience a responder lentamente. De tal forma que la respuesta de B es una manera de justificar su pérdida de control en el juego sobre un actor no-humano, la máquina.

Esta frase pone en evidencia el papel central que tienen las máquinas y la conexión a Internet en cómo se juega, simultáneamente debemos notar que se espera mantener la impresión de que se es buen jugador sólo que no se está en igualdad de condiciones para llevar a cabo la competencia. Cuando escuché esto pensé inmediatamente que los jugadores -como señala Díaz Cruz (2007)- habían dejado de exiliar a los objetos, de hecho los consideran constitutivos de

su desempeño como jugadores. No se puede ser jugador si no hay una máquina con la que establezcamos un lazo y no podemos pensar a los jugadores sin los objetos (y prácticas) que los transforman.

Cuando el jugador culpa al *lag*, aunque bien puede ser pretexto en cualquier situación donde este se equivoque, es una forma de hacer visible parte de una red de artefactos tecnológicos, cuestión que para cualquier otro usuario puede pasar completamente desapercibida. Se trata de un ejercicio reflexivo donde los objetos forman parte de lo que hacemos, de nuestra capacidad dentro del juego. Ser un jugador entonces no sólo es conocer las mecánicas y reglas para participar sino también conocer las características de las máquinas, de tal forma que tengamos la mayor cantidad de control sobre todos estos elementos a fin de poder vencer a los oponentes.

Este interés por tener la mayor cantidad de control hace que los jugadores mejoren sus habilidades técnicas, por ejemplo aprendiendo sobre toda clase de detalles sobre el *hardware*. En algunas de mis conversaciones encontré jugadores que preferían armar desde cero sus máquinas, elegían desde la tarjeta madre de la computadora, el gabinete del CPU, el sistema de enfriamiento, tarjetas de video y audio, así como la elección de todos los periféricos: monitores, teclados y *mouses*. Había quien invertía también en un *router* con ciertas características para mantener una conexión estable a Internet y evitar rezagos durante los juegos. Con esto los usuarios tienen la idea de que conocen a profundidad sus computadoras y pueden identificar con facilidad qué podría estar fallando durante sus partidas.

Una vez resuelta la cuestión del *hardware* sigue tener mayor control de lo que ocurre en el juego con *software* especializado. Los jugadores suelen utilizar un amplio catálogo de servicios y aplicaciones para esto, algunos recurren a servicios de comunicación en tiempo real como *Discord* con lo que el equipo agiliza la toma de decisiones y de estrategias durante las partidas. Para asegurar una victoria no basta con mantener comunicación con el equipo, los jugadores recurren a la revisión estadística de los jugadores con aplicaciones como *op.gg* donde se muestra el historial de partidas de cualquier jugador; esto permite que desarrollen la habilidad de predecir el comportamiento de sus adversarios en función de una gran cantidad de datos y gráficas que nos remiten directamente a una racionalidad del juego y de la cuantificación de todos los actos que los jugadores lleven a cabo.

Mejorar estos puntajes y valores del juego significa desarrollar una capacidad reflexiva sobre qué se hace bien o mal en momentos decisivos durante las partidas, para esto se recurría a *RiftAnalyst* un servicio que permite grabar las partidas para su consecuente análisis, lo cual puede hacerse de forma individual o en equipo. Sin embargo, también encontramos jugadores que contratan a entrenadores y analistas para realizar esta tarea ya sea de forma presencial o en línea. Quien no puede pagar a un entrenador o analista recurre a plataformas como *Twitch* y *Youtube* donde siguen a jugadores profesionales

que transmiten o suben sus partidas. Ahí los jugadores pueden incluir formas de leer situaciones que ocurren en las partidas, términos, ideas y estrategias de otros.

El principio fundamental de *League of Legends* es destruir la base enemiga, lo cual puede lograrse matando a los contrincantes y eliminando los obstáculos para llegar a esta, sin embargo, los jugadores que aspiran a un mayor control desarrollan estrategias de ataque para obtener más puntos, distinguen momentos del juego en relación al tiempo, revisan las características de los personajes y los cambios en sus habilidades -que también pueden cuantificarse y graficarse-.

¿Por qué es importante este interés por tener la mayor cantidad de control sobre el juego? Cuando observamos a los jugadores frente a sus pantallas es necesario saber que cada uno asume una postura distinta ante el juego, me interesa destacar a los jugadores que aspiran a un mayor control porque esto revela la importancia que tienen los puntajes y los rangos que se crean dentro del juego, podríamos decir que tener control significa divertirse porque se asegura la victoria de una partida. Paralelamente tener un historial de partidas con puntajes altos permite a los jugadores monetizar su experiencia en el juego, a veces siendo contratados por equipos profesionales u obteniendo patrocinios de empresas dedicadas a la tecnología.

El rango y las aspiraciones de los jugadores

League of Legends ha desarrollado una jerarquía para organizar a los jugadores de menor a mayor puntaje dentro del juego. Cada rango está dividido en 4 subcategorías -excepto en los últimos tres- por lo que tenemos el siguiente orden: Hierro, Bronce, Plata, Oro, Platino, Diamante, Maestro, Gran Maestro y Challenger o Retador. Para subir de nivel, por ejemplo de Hierro a Bronce, es necesario que pasemos cada subcategoría desde Hierro IV a I para así jugar 4 partidas clasificatorias donde se define si subiremos o no de rango. El proceso para esto es largo y puede volverse tedioso, puesto que buena parte de nuestra clasificación depende de los elementos que antes he señalado sobre el control del juego, así como del trabajo de equipo que se desarrolle, muchas veces, con jugadores que se asignan aleatoriamente.

Esto explica por qué nuestro rango se convierte en un elemento importante al momento de presentarnos ante otros jugadores, de alguna forma nos distingue y refleja nuestra experiencia como jugadores. Por otra parte, no subir de nivel puede convertirse en una fuente de ansiedad y frustración que suele sobrellevarse con chistes y bromas al respecto, de aquí que muchos memes incluyan frases como "es hora de dejar de manquear" (que juega como si no tuviera manos), "ya es hora de salir de bronce", "ir directo a *platinoob*" (una mezcla de las palabras platino y noob, es decir novato).

Siguiendo la idea de Ortega y Rodríguez (2011) sobre los rituales de reconocimiento, podemos pensar que esta jerarquía se integra en una dinámica de intercambio de reconocimiento simbólico: los usuarios esperan cierto nivel de juego dependiendo del rango y suelen felicitarse unos a otros si el desempeño del equipo ha sido satisfactorio. Así los jugadores intercambian este crédito simbólico ya sea a través del chat que ofrece el juego durante y después de las partidas o, también de manera presencial. Es común escuchar que los usuarios felicitan a otros por ser jugadores excepcionales o por haber manejado al personaje de formas novedosas; sin embargo debido al alto grado de competitividad que existe también notaremos que los usuarios pueden hostigar y molestar a otros como una forma de minimizar sus habilidades y capacidad para jugar. Cuando lo "divertido" es ganar, perder se convierte en una fuente de frustraciones e incluso molestia y enojo.

Los rangos generan intercambios simbólicos, pero también económicos, una búsqueda rápida en el sitio de mercado libre o ebay nos mostrará la compra/venta de cuentas con rangos altos o usuarios que ofrecen servicios de asesoría y coaching, donde jugadores más experimentados son contratados para dar consejos personalizados por una suma de dinero. Existe también el servicio de *eloboost*, donde un jugador experimentado entra a la cuenta de uno de menor rango y lo ayuda a subir de nivel, es decir, juega por él. Esta práctica es considerada "ilegal y antideportiva" de acuerdo con el reglamento que *Riot Games* redactó para *League of Legends* y es castigada con la suspensión de la cuenta por cierto tiempo. Como he mencionado anteriormente, para la mayoría de los jugadores ser mejor en *League of Legends* es un tema fundamental si no es que el más importante. La tarea que esto supone demanda mucho tiempo, esfuerzo y, si visitas regularmente los *gaming centers* o cibercafés, dinero.

La profunda relación que se establece entre jugador y máquinas, así como la aspiración a un control total de los elementos que afecten nuestro desempeño durante el juego se mezclan con el objetivo de ganar las partidas, el respeto y reconocimiento de los otros y el ganar dinero de la experiencia que hemos construido en el juego. Lo agónico figura aquí como un elemento fundamental del juego y estimula un interés sobre los artefactos tecnológicos y su manipulación, se les reconoce como agentes activos y constitutivos de los jugadores a tal punto que el juego adquiere un rasgo de seriedad y disciplina similar al de cualquier entrenamiento deportivo.

Sin embargo, algunos jugadores descubren que existe la posibilidad de que nunca lleguen a jugar profesionalmente por más esfuerzos que se hagan para mejorar sus puntajes. Esto los lleva a buscar otras formas de integrar el juego con sus aspiraciones profesionales, por ejemplo, creando colectivos de jugadores para producir contenido para la comunidad, organizar torneos, encuentros, concursos y demás actividades relacionadas al juego, aunque no necesariamente a participar en un equipo profesional.

Esto me llevó a involucrarme en diversas actividades que tenían como tema central los videojuegos, una de estas fue participar como parte del staff de un grupo universitario que buscaba proponer los juegos de video como una actividad que pudiera ser reconocida por una universidad del país. El grupo universitario consiste en un pequeño colectivo de jugadores que en septiembre de 2016 comenzaron a reunirse con la intención de realizar actividades -que ellos consideran extracurriculares- como torneos, concursos y encuentros en *gaming centers* de la ciudad sin que esto genere algún reconocimiento académico o de práctica profesional. Con esto el colectivo mantiene contacto con jugadores, *casters* (comentaristas de partidas), patrocinadores de empresas de cómputo y jugadores profesionales, además, suelen involucrarse regularmente en torneos semiprofesionales como la liga universitaria o el campeonato intercolegial universitario.

Uno de los temas más debatidos del grupo universitario era demostrar que jugar podía ser útil académicamente, esto supone por un lado modificar estereotipos y creencias alrededor de los videojuegos, pero también construir y proponer perspectivas alternativas sobre quiénes son los videojugadores y qué hacen. Para esto se hablaba continuamente de lograr que las instituciones educativas reconocieran a los videojuegos como deporte electrónico, con lo que era posible incluir las ideas de disciplina, entrenamiento, dedicación, esfuerzo y en última instancia trabajo.

Algunos de los argumentos del grupo incluían que en universidades de otros países -principalmente europeas y estadounidenses- hay una preocupación por impulsar los deportes electrónicos de forma más "profesional", de hecho en muchos de estos proyectos institucionales se otorgan becas a los jugadores que mejor se desempeñen como una forma de estimularlos a mejorar su rendimiento académico y deportivo. En México proyectos como U-League, CIM (Campeonato Intercolegial Mexicano) o LCE (Liga Colegial de Esports) son evidencia de la creciente participación de estudiantes universitarios en la organización de torneos internos para jugar diversos títulos, vale mencionar que en muchos casos los equipos se sienten orgullosos de poder representar a sus instituciones en dichos eventos.

Para lograr que la universidad reconozca el juego como deporte y actividad extracurricular requería que el grupo universitario mantuviera una actitud de seriedad y formalidad en todo momento. Las actividades que organizan se intentan llevar a cabo con una actitud políticamente correcta donde se evitan los comentarios misóginos, ofensas, chistes pesados y groserías que -paradójicamente- caracterizan parte del ambiente cotidiano de los jugadores, lo que significa nuevas formas de apropiación y resignificación del acto de jugar. Esto es así porque el grupo está consciente de que está representando a la universidad y, para ganar el apoyo de esta, es necesario adecuar su comportamiento donde se conjuguen los valores de ser universitario y jugador.

Durante una de las reuniones que se llevó a cabo a través de la aplicación *Discord*, los fundadores del grupo presentaron su proyecto con los objetivos de estimular e inculcar los valores competitivos y profesionales para los estudiantes. En este discurso los videojuegos sirven para disciplinarse, ser mejores sin perseguir necesariamente una victoria en la partida sino para lograr sinergia en el trabajo en equipo, aquí el videojuego adquiere elementos de normalización, control e incluso de compromiso ético y moral. Así se comprende por qué los jugadores de este grupo invitan a los miembros a no hacer chistes o comentarios que puedan incomodar a otros, a esto ellos lo llamaban una “cultura de no flameo” o de no agresión, con lo que la comunidad genere redes de apoyo y pueda ayudarse mutuamente a mejorar.

Ubicar a nuevos jugadores y apoyarlos para que pudieran competir en torneos más grandes o profesionales suponía otro de los objetivos del grupo universitario, con esto apareció el tema de la complicada situación laboral a la que se enfrentan no solo como estudiantes sino también como jóvenes en este país. Emplearse como jugadores profesionales les ofrece oportunidades de crecimiento laboral, personal y profesional, aquí el apoyo de las instituciones se volvía fundamental porque el respaldo de la universidad representaba un apoyo donde se validaba que el juego no era una actividad de ocio, sino una disciplina deportiva tan seria como cualquier otra.

El proyecto requiere que los colaboradores del grupo asuman su participación como parte de una actividad formal, se espera que los miembros del grupo se incluyan en los valores, misiones y visiones del proyecto donde no hay líderes identificados, sino más bien una red donde todos pueden colaborar y apoyarse a alcanzar metas planteadas. Ya que se trata de un proyecto universitario era necesario que los estudiantes mantuvieran una postura crítica y seria sobre los videojuegos, que hubiera construcciones argumentativas sólidas. Por ejemplo, quienes se dedicaban exclusivamente a producir contenidos, era necesario que supieran referenciar en formato APA, hacer citas correctamente con la finalidad de evitar el plagio; también se fomentaba adquirir software y hardware original para no estimular la compra de piratería; igualmente se pedía mantener una actitud de respeto hacia los demás compañeros. Toda esta serie de normas actitudinales -como he mencionado antes- contrastan con lo que encontramos en los *gaming centers* y en las mismas comunidades de jugadores de *League of Legends*. Ahí las burlas, los comentarios hirientes u ofensivos -también llamado *trash-talk* (Taylor, 2011)- circulan cotidianamente y de hecho forman parte de las charlas entre jugadores. Sin embargo mantener una distancia con estos comportamientos forma parte de una especie de reconstrucción identitaria de los videojugadores que suelen ser vistos como socialmente aislados, hostiles o apáticos. Estas prácticas por otra parte nos ayudan a distinguir los elementos que van transformando el juego de tal forma que parece adquirir lo que Hamayon (2016) llama un carácter mítico fundamental en los deportes.

Deportivización del videojuego

En estos fragmentos de mis hallazgos durante el trabajo de campo se hace evidente un cambio donde el videojuego no es ya una actividad puramente lúdica, de hecho, adquiere rasgos mucho más racionales e, incluso, reflexivos sobre las prácticas de los jugadores donde el disciplinamiento, el control corporal y el análisis de resultados aspira a concebir los videojuegos como una actividad deportiva. Este proceso -como veremos- no es casual ni fortuito, de hecho, podemos encontrar algunos antecedentes que nos permiten comprender la compleja relación entre la industria de los videojuegos y deportiva.

Brookey y Oates (2015), en su introducción al libro *Playing to win: Sports, videogames and the culture of play*, señalan que los primeros juegos exitosos fueron simulaciones de deportes como es el caso del Pong. Los autores enfatizan la importancia de los simuladores de fútbol, basquetbol y hockey para el establecimiento del mercado masivo de los videojuegos, de hecho, se hace evidente que "central al éxito inicial de los videojuegos, los juegos de simulación deportiva tienen un lugar importante en la historia de todos los sectores del mercado de los videojuegos desde las máquinas de arcade, las consolas y los juegos portables" (Brookey & Oates, 2015, p. 2). Es claro que la industria de los videojuegos ha lanzado una infinidad de simuladores deportivos con lo que generan una relación fuerte con marcas, franquicias y la industria de los deportes en general. Es difícil dejar de notar que los deportes en la actualidad están impregnados por los videojuegos y que cada vez resulta más complicado separar a las dos industrias.

Los videojuegos -que comenzaron como representaciones abstractas- son cada vez más realistas, dinámicos y narrativamente más complejos, situación que les permite ser culturalmente más expresivos. Debemos mantener presente que la relación entre deportes y videojuegos requiere que consideremos aspectos culturales y sociales más específicos, por ejemplo, las relaciones laborales y la construcción de la masculinidad a través de los dispositivos y los juegos, aspectos que deben leerse en la clave particular de cada contexto en que son consumidos, sin embargo es importante tener presente que las dos industrias -deportiva y de los videojuegos- establecen prácticas de control sobre la producción y distribución de sus contenidos y productos que van desde ropa, calzado, juguetes, etc.

Este aspecto comercial de los videojuegos supone una preocupación para el grupo universitario que busca introducirse en esta compleja red mercantil, puesto que permitiría abrir oportunidades laborales para ellos como jugadores. El grupo universitario intenta comprender todos los mecanismos mercadológicos para aprovecharlos a su favor, para ellos está claro que puedes trabajar no sólo como jugador, sino también como organizador, streamer,

diseñador, comentarista, editor de video o fotografía, etc. Sin embargo, obtener un trabajo bien remunerado relacionado a los videojuegos supone adaptarse a modelos laborales que bien pueden ser extenuantes y, en ocasiones, mal pagados debido a que muchos no cuentan con contratos formales, por lo que su situación laboral suele ser ambigua y extremadamente flexible. La industria de los videojuegos en general sabe que cuenta con una gran cantidad de jóvenes ansiosos y dispuestos a trabajar largos periodos de tiempo, a veces por salarios menores a los que se ofrecen regularmente. Oates y Brookey (2015) explican que este peculiar caso de explotación laboral ocurre también en empresas desarrolladoras de software y videojuegos, donde los jóvenes empleados a veces se ven obligados a trabajar más de 40 horas a la semana sobrepasando las 8 horas reglamentarias, generando así un agotamiento que lleva a las empresas a reemplazar a los empleados con nuevos jóvenes ansiosos por trabajar en la industria. Es probable que los miembros del grupo universitario no consideren este panorama -por momentos desolador- debido a que existe una incertidumbre laboral generalizada, ahora más que nunca los jóvenes se preguntan las posibilidades de tener un trabajo formal y más o menos estable. El panorama es tal que el videojuego aparece como una alternativa laboral que puede ser formal si se logra el apoyo de instituciones educativas que la regulen y, si además se asumen actitudes éticas y morales que construyan una imagen profesional de los videojugadores.

Concebir el videojuego como deporte electrónico por otra parte intensifica una masculinización de los videojuegos que de por sí ya estaba presente. Newman (2015) identifica que la centralidad de los deportes como tema recurrente en los primeros videojuegos, así como la concepción de las consolas de juegos como una forma de reconstruir a la televisión en una forma cultural participativa modificó la identidad del medio. El autor explica que "los primeros juegos remediaron formas de entretenimiento y recreación que ya estaban establecidos como masculinos, tales como la competencia profesional deportiva" (Newman, 2015, p. 42). Los videojuegos de deportes se presentaban como nuevas formas de hacer cosas que ya sabíamos, además que iban cargados de otros imaginarios masculinos como el gusto por la "alta tecnología" y el entretenimiento competitivo.

Los videojuegos que simulan deportes suelen ser una extensión de los imaginarios alrededor de los atletas, a pesar de que los videojuegos se piensen como opuestos a la actividad física, las representaciones deportivas en los juegos producen una asociación con el performance físico masculino. De hecho, explican Oates y Brookey (2015), los avatares en los videojuegos son capaces de habilidades físicas extraordinarias que engloban fuerza, agilidad y flexibilidad, pero sólo tienen esta capacidad cuando los jugadores los manipulan exitosamente a través de los dispositivos. Así la actividad no-atlética de estar sentado presionando botones se convierte en una expresión de superioridad masculina, de control o dominación; la representación digital del atleta ganador

es gracias al jugador, quien de forma vicarial experimenta el performance de la masculinidad. Todos estos elementos pueden ayudarnos a comprender parcialmente por qué los hombres suelen ser reacios a aceptar a jugadoras en sus equipos sin que esto signifique que están en una condición de desventaja.

Newman (2015) explica que, en los años 70's en Estados Unidos, los videojuegos tuvieron que reinterpretarse para poder pensarse como actividades competitivas similares al billar o el tiro al blanco más cercanas a los deportes. Esto permitió que se pensara el uso de la video-tecnología como una práctica más activa que ver televisión la cual se representaba como pasiva, de hecho la presencia de los deportes en los primeros videojuegos fue una de las razones por las que estos nuevos medios se adoptaron como activos, competitivos y por ende masculinos. No se trataba de sentarse y ver la televisión pasivamente, sino que ahora la audiencia podía transformar su televisión en un medio para competir activamente. Para Newman (2015) es claro que los videojuegos combinan una especie de tradición sobre el entretenimiento masculino con medios electrónicos y tecnológicos en general.

No bastó con adjudicar a los videojuegos un carácter activo y de control, poco a poco han ido volviéndose más complejos en su aspiración a emular fielmente la realidad, algunos de los videojuegos de deportes en la actualidad basan su jugabilidad en estadísticas sobre el desempeño de los atletas de carne y hueso de tal forma que la experiencia del videojugador puede cambiar en función de esta matematización que aspira a ser científica y racional. Con ello se espera que el juego sea -como explica Baerg (2008)- cuantitativamente real. Baerg (2008), en su análisis sobre el videojuego de fútbol americano Madden, explica que las expresiones científizadas del juego revelan una especie de poder sobre el número que sirve como un cuadro epistemológico a través del cual los jugadores pueden interpretar el realismo que tiene el juego. Por otra parte, la manifestación tecnológica de los deportes a través de un medio digital es ejemplar para pensar el nexo entre género, ciencia y deporte mediado. Aunque no todos los juegos aspiran a representar fielmente la realidad, este giro les permite agregar un aspecto científicista donde se incluyen datos, números, medidas y rangos.

En el caso de *LoL*, por ejemplo, subir o bajar de nivel depende del sistema de puntuación *Elo* desarrollado por Árpád Élo, se trata de un método matemático basado en cálculo estadístico que califica la habilidad relativa de los jugadores de deportes, aunque originalmente fue creado para ajedrez ahora se ha adoptado para otros juegos competitivos. Esta implementación ha permitido que aparezcan sitios como el mencionado *op.gg* que presentan gráficos con estadísticas en tiempo real del desempeño de los jugadores. Con esto queda claro que jugar implica también introducirse en este mundo de cálculo del riesgo en función de datos duros y no en función del instinto, emociones o sentimientos.

El enlace entre videojuegos, deportes y género ha tenido muchas causas (Newman, 2015), sin embargo y como hemos podido observar se trata de una dinámica continua y compleja que incluye tecnologías, representaciones, prácticas sociales y formas de comprender la identidad. Newman (2015) explica que:

la idea de que a través de la tecnología, uno puede jugar contra otros competidores de alto nivel, y que esta experiencia pueda ser como en los deportes *reales*, apela a una cultura masculina de logro y maestría física, de reconocimiento por estos logros. (p. 41)

Oates (2015), en su análisis sobre el juego Madden, explica que dicho título promueve una serie de fantasías hipermasculinas que se acompañan de diversas estrategias de mercadeo, constituyendo lo que el autor llama un “imaginario Madden” que incluye agresión, fuerza, habilidad, control y autoridad.

Sin embargo, el proceso de reinterpretación del videojuego a deporte electrónico supone establecer una diferencia entre el juego y el deporte, cuestión que para los jugadores y el grupo universitario sigue siendo imprecisa. Durante la presentación de objetivos para el staff del grupo se hablaba de distinguir deportes electrónicos de juegos competitivos, aunque no quedaban claras las características de cada uno. Voorhees (2015) intenta identificar algunos rasgos para pensar esta distinción, que es fundamental para guiarnos en esta transición.

Voorhees (2015) identifica el proceso de “deportivización” de los juegos digitales para reflexionar sobre la racionalidad neoliberal y las construcciones de masculinidades en la cultura occidental actual, este proceso ha permitido la creación de ligas nacionales, torneos internacionales y equipos de ciberatletas que son patrocinados por empresas sin embargo esto -explica Voorhees (2015)- es efecto de una hegemonía de la mentalidad deportiva. Para el autor *deportivizar* los juegos digitales permite la producción de un tipo de subjetividad masculina neoliberal que se caracteriza por la maestría tecnológica, la racionalidad económica, inteligencia, control y maestría física o corporal y el ennoblecimiento de la violencia en juegos que bien pueden ser considerados añados. El concepto de neoliberalismo utilizado por Voorhees (2015) puede por momentos ser problemático, puesto que parece ser exclusivo de la disciplina económica, sin embargo la perspectiva del autor se alimenta del trabajo de Foucault, específicamente de las lecturas del curso el nacimiento de la biopolítica de los años 1978-1979 en el Colegio de Francia; la lectura que Voorhees hace le lleva a destacar que ahí la noción de neoliberalismo busca plantear la posibilidad de que todo puede comprenderse “económicamente”, haciendo un cálculo del costo y beneficio. Es en parte por esto que el planteamiento de Voorhees (2015) debe recurrir obligatoriamente al concepto de gubernamentalidad para explicar los moldes que organizan y permiten la subjetivización, el proceso a través del cual las personas se convierten a sí

mismas en sujetos. La gubernamentalidad opera a distancia, no actúa directamente, sino que ayuda al establecimiento de condiciones que regulen los aspectos económicos, políticos o culturales de un sistema. De tal forma que para Voorhees comprender la construcción de los deportes electrónicos significa mantenerse atento a cómo el sistema social posibilita la creación de una nueva rendija o molde en el que se establece un rango de conductas, discursos, actos y prácticas que parecen coherentes en situaciones específicas y que, a base de prueba-error, establece la efectividad de dichas acciones, cuestiones que hemos podido observar cuando los jugadores hacen algo más que simplemente conectarse para jugar, pues pasan tiempo mejorando ciertos aspectos de su juego con la aspiración de iniciar una carrera profesional con los videojuegos.

Para Voorhees (2015, p. 67), la profesionalización de los juegos digitales hace uso de una racionalidad neoliberal como una tecnología del yo que produce un *Homo economicus*, un individuo que navega las posibilidades permitidas por el entorno material y cultural en busca de las probabilidades más ventajosas, para este sujeto es central pensar a través del costo y beneficio de cada acción potencial. Cobra un nuevo sentido pensar, por ejemplo, en el uso de datos duros para jugar (estadísticas, rangos y jerarquías), la identificación de momentos que existen en las partidas (juego temprano, juego medio y tardío), las técnicas que desarrollan los jugadores para alcanzar objetivos de forma más eficiente (por ejemplo, la técnica de *last-hiteo* durante el *farmeo*, es decir de dar el último golpe a los contrincantes para obtener más puntos, la optimización de recursos, la construcción de objetos para la *build* o construcción de habilidades de los personajes, etc.). En este sentido, Voorhees (2015) identifica la ubicuidad de la gubernamentalidad neoliberal en la profesionalización de los juegos digitales.

Para Voorhees (2015) el juego puede distinguirse en 3 formas -bastante cercana a la pensada por Hamayon (2016)-: Uno (play) caracterizado por el juego que estimula la improvisación y los actos libres, el segundo (gameplay) que plantea actos estructurados -aunque arbitrarios- que proveen de cierta convencionalidad, normas y reglas que controlan la dinámica del juego y, de acuerdo al autor, permiten también la transmisión y refinamiento cultural y una última forma (sportive play) que se caracteriza por la especialización de actividades, la igualdad de condiciones de competición, racionalización de los actos, burocratización de reglas, cuantificación de resultados y fetichización de los registros.

En el deporte los jugadores practican, se disciplinan y entrenan para ejecutar actos que llevados a cabo de manera específica les permiten alcanzar objetivos deseados, aquí las reglas cobran importancia porque estas legitiman la racionalización del juego, lo que simultáneamente hace evidente el esfuerzo que hace cada jugador para profesionalizarse y promoverse. Hamayon (2016), explica que habremos de prestar atención a qué juegos logran convertirse en

deportes, -con lo que adquieren simbólicamente una especie de superioridad mítica- sin embargo, podemos distinguir que las ideas de entrenamiento, competencia y profesionalización pertenecen exclusivamente al reino del deporte y no del juego reglamentado (*game*) ni del juego (*play*).

El juego deportivo implica, por lo tanto, un conocimiento profundo del cuerpo, del estado mental de los jugadores a través de años de estudio y ejercicio reflexivo con la finalidad de tener el mayor control sobre los actos. Situación que intenta aplicarse en el proceso de *deportivización* de los videojuegos, con esto tiene sentido pensar en la aparición de entrenadores y analistas de partidas de LoL o de iniciativas para crear universidades especializadas en dar clases sobre esports, como es el caso del proyecto *Playeek* de los españoles Pablo Valls, Daniel Blázquez y Carles Pons.

Hamayon (2016), plantea que el deporte incluye situaciones de performance, así como elementos rituales, aspecto que es discutido por Voorhees (2015), cuando señala que en la cultura occidental la masculinidad hegemónica está caracterizada por la fuerza física, la violencia, la dominación patriarcal sobre mujeres y niños, el individualismo y la heterosexualidad; para el autor el género masculino supone, además, una cierta sensación de las tensiones musculares y corporales, de aquí que cuando se estudia el deporte los cuerpos sean objetos y agentes de la práctica social, puesto que a través de éstos se visibiliza la masculinidad en la cultura. Por otra parte, esto explica por qué cada acto de los videojugadores constituye un ejercicio performativo que incluye una práctica reflexiva sobre el cuerpo y, de alguna manera, permite la construcción de una forma de masculinidad que se actúa mientras se juega.

Paralelamente podemos identificar que el deporte se constituye también por elementos de espectáculo y entretenimiento que en el juego están ausentes (Hamayon, 2016), ahí la construcción del espectáculo se centra en el cuerpo masculino hegemónico donde se evidencian los valores de cómo debe actuar un hombre, cómo lidia con la frustración, la ansiedad o cómo se sobrepone a desventajas y desafíos que se le presentan (Voorhees, 2015). Los nuevos artefactos tecnológicos ofrecen una nueva alternativa para la masculinidad, distinta al menos de la que encontramos en los deportes que requieren esfuerzo físico. Para Voorhees (2015) -igual que como lo plantea Thornham (2011)- los juegos digitales son una práctica corporal que permite a los jugadores navegar más exitosamente en el terreno social contemporáneo y, que requiere el conocimiento y control de los artefactos tecnológicos acompañado del ejercicio mental y lógico para leer lo que ocurre en la pantalla. Voorhees (2015, p. 83) rescata la reflexión de Taylor cuando explica que el performance de los ciberatletas "se inscribe en el cuerpo de los jugadores perfeccionando ciclos de acción a lo largo del tiempo, esta es una de las razones por las que los ciberatletas practiquen diariamente". Esto corrobora la idea de que los jugadores deben conocer las características técnicas de las máquinas, pero también las mecánicas del juego, herramientas, armas, mapas, los personajes,

comandos y cómo interactúan con lo que estén haciendo los demás jugadores, de tal forma que sea posible improvisar o renovar las formas de juego. Así es posible localizar la centralidad y el valor que tienen las manos y los dedos de los videojugadores a diferencia de, por ejemplo, las piernas para un corredor o un futbolista.

Este proceso de deportivización señalado por Voorhees (2015), adquirió nuevos sentidos cuando encontré durante mi trabajo de campo la tensión constante entre hombres y mujeres, así como los roles que debían asumir cada uno en el juego. El hostigamiento y acoso padecido por las mujeres videojugadoras es resultado de la creencia de que ellas no pueden jugar tan bien como un hombre, por lo que su presencia en los equipos puede verse como un agente contaminante igual que el de un jugador novato. Esto quiere decir que el afán por subir de nivel dentro de los rangos del juego, alimentado por la mecánica competitiva o agónica intrínseca del mismo, permite que los jugadores mantengan creencias sobre su propio performance del género antes, durante y después de las partidas, con ello permanece inalterable la idea de que los videojuegos son un terreno exclusivamente masculino

Este fenómeno en particular ha ganado cierta atención y ha sido abordado por académicos de diversas áreas, aunque vale destacar la perspectiva de Thornham (2011), por su estudio etnográfico sobre la forma en que consolas y videojuegos propician la determinación de normas y reglas, muchas veces establecidas por los hombres que los consumen, en el espacio privado. Desde esta mirada las consolas no sólo implantarían estos modelos de conducta, sino que también suponen una actividad corporal que implica un performance del género específico mediado por las experiencias tecnosociales. Las lecturas sobre el mundo virtual suelen estar atravesadas por una fantasía masculina así como por una construcción binaria de los géneros aun cuando suele pasar desapercibida. Aquí surge otra construcción binaria donde lo femenino se levanta como lo corpóreo, el terreno o la matrix a través de la cual el sujeto masculino viaja (Thornham, 2011, p. 3); dicha construcción reaparece cuando el cuerpo es negado, socavado o descartado en favor de una identidad incorpórea que puede -por ejemplo- experimentar su sexualidad sin consecuencias "reales", que puede acarrear distintas insinuaciones sexuales de una matrix femenina lista para ser penetrada, colonizada, dominada, explorada, etc. Estos ejemplos representan promesas de incorporalidad y fantasías de reincorporación a través de una especie de "autogénesis" donde el cuerpo imaginado es masculino (Thornham, 2011, p. 3).

Esto lleva a la autora a plantear la importancia de concebir los videojuegos siempre como actividades que están enraizadas en entornos sociales específicos, con situaciones socioculturales que deben ser analizadas detenidamente. La lectura de Thornham sobre los videojuegos revela cómo estos se encuentran incrustados en las culturas de tecnologías domésticas y en las dinámicas de poder de las casas, como ella misma lo expone: "Los juegos no

se juegan ni experimentan en un vacío, son contingentes sobre otras relaciones, y otras experiencias de juego que encuadran y producen la práctica y el significado de jugar” (Thornham, 2011, p. 8). Así resulta fundamental -por ejemplo- quién de la familia compra una consola o computadora y cómo decide cuál es su lugar en el espacio doméstico, así como las regulaciones de tiempo para su uso, el tipo de juegos o software que se compra para ser utilizado por los demás miembros de la familia, etc.

La perspectiva de Thornham nos da indicios de efectos que están relacionados con el desarrollo histórico de la relación entre videojuegos y deportes antes señalada, así como de la forma en que se articulan con prácticas cotidianas que ocurren en el espacio privado. Es particularmente interesante notar que los jugadores suelen integrar sus aspiraciones profesionales con los videojuegos con actividades escolares o laborales de forma paralela, de día van a la escuela o trabajan, pero durante la tarde/noche se conectan para entrenar. En muchos de los casos los jugadores -jóvenes y que viven aún en casa de los padres- deben asumir compromisos con la familia para poder mantener este ritmo que muchas veces no es bien visto. Se observa así que los juegos se incrustan en circunstancias distintas para cada usuario dependiendo de las dinámicas familiares particulares en cada caso.

Como podemos notar, la transición de videojuego a deporte supone la construcción de nuevos significados sobre diversos aspectos que se encuentran profundamente relacionados: las prácticas cambian y con ellas lo que pensamos, sentimos y decimos de eso que hacemos. Los jugadores adquieren una cierta necesidad por ser mejores, cuestión que responde en parte al carácter agónico de los videojuegos, con lo que se ve modificada la propia noción de quiénes son como videojugadores. Basta con pensar los clichés y estereotipos que circulan sobre los llamados *gamers*, *geeks* y los intentos que algunas comunidades tienen por replantearlos -como es el caso del grupo universitario-. La situación en la que se encuentra el proyecto del grupo universitario sintetiza una serie de problematizaciones bastante complejas sobre la profesionalización del juego, la situación laboral de los jugadores como estudiantes universitarios y la ejecución de performances que se ajustan a lo que Voorhees (2015), llama una tecnomasculinidad liberal.

Los jugadores interpretan de forma distinta su acercamiento al juego, puesto que no siempre tiene un fin puramente de ocio o entretenimiento. Por eso podemos distinguir entre el jugador que aspira a competir profesionalmente de aquél interesado en conseguir el apoyo de alguna institución para organizar otras actividades. Los deportes electrónicos no están del todo consolidados en nuestro país, los equipos profesionales que existen aún no cuentan con la visibilidad de la que gozan otros deportes como el fútbol o el béisbol, sin embargo es innegable que los jugadores hacen algo más que solo presionar botones frente a las pantallas. Los videojugadores de este siglo ven más cercana la posibilidad de construir una carrera profesional, donde la

imagen del jugador aislado se va transformando en una especie de emprendedor tecnologizado que requiere habilidades técnicas que mutan constantemente. La triada videojuego-deporte electrónico-trabajo, permite una reflexión conceptual sobre el problema fundamental del juego como objeto de investigación en vista de su presencia en la sociedad contemporánea de la mano con el uso de tecnologías digitales. Podemos plantear que en las prácticas cotidianas expuestas en el texto se gesta esa resignificación donde el juego se convierte en trabajo remunerado y en disciplina deportiva. El papel del dinero, aunque en principio parece alejado de la reflexión teórica del juego como objeto de investigación, nos permite dar sentido al compromiso de los jugadores y al proyecto de deportivización del mismo videojuego, de alguna manera nos remite nuevamente al valor del número, de las jerarquías y de las relaciones que se gestan entre los jugadores y la compleja red sociotécnica que se produce cuando el juego, como actividad lúdica eminentemente agónica, está profundamente relacionada con el deporte y el trayecto profesional de los jóvenes usuarios.

REFERENCIAS

- Apperley, T. (2009). *Gaming rhythms: play and counterplay from the situated to the global*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Baerg, A. (2008). "It's (Not) in the Game": The Quest for Quantitative Realism and the Madden Football Fan. En Hugenberg, L., Haridakis, P. & Earnheardt, A. (2008). *Sports mania : essays on fandom and the media in the 21st century*. (pp. 218-228) Jefferson, N.C: McFarland & Co.
- Berens, K. & Howard, G. (2008). *The rough guide to videogames*. London New York: Rough Guides Distributed by the Penguin Group
- Bijker, W. (1995). *Of bicycles, bakelites, and bulbs : toward a theory of sociotechnical change*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Bijker, W. & Law, J. (1992). *Shaping technology/building society : studies in sociotechnical change*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Brookey, R. & Oates, T. (2015). *Playing to win: sports, video games, and the culture of play*. Bloomington: Indiana University Press.
- Caillois, R. (1997). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Bogota: Fondo de Cultura Económica.
- Codina, N., Munne, F. (1996). Psicología social del ocio y el tiempo libre. En Estramiana, J., Garrido, A. & Torregrosa, J. (1996). *Psicología social aplicada*. (pp. 429-450). Madrid: McGraw-Hill.
- Díaz, R. (2007). *Una propuesta para los estudios culturales de la tecnociencia*. pp. 313-340, UAM México.

- Hamayon, R., Simon, D. & Puett, M. (2016). *Why we play: an anthropological study*. Chicago: Hau Books.
- Hjorth, L. & Richardson, I. (2014). *Gaming in social, locative and mobile media*. Basingstoke: Palgrave Macmillan
- Huizinga, J. & Imaz, E. (2005). *Homo ludens : el juego y la cultura*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Morillas, C. (1990) Huizinga-Caillois: Variaciones sobre una visión antropológica del juego. *Enrahonar no. 16*, pp. 11-39. Recuperado el 12 de Septiembre de 2018.
- Morley, D. & Polo, M. (2008). *Medios, modernidad y tecnología : hacia una teoría interdisciplinaria de la cultura*. Barcelona: Gedisa.
- Newman, M. (2015) The Name of the Game Is Jocktronics: Sport and Masculinity in Early Video Games. En Brookey, R. & Oates, T. (2015). *Playing to win: sports, video games, and the culture of play*. (pp. 23-44). Bloomington: Indiana University Press.
- Rodríguez Suárez, J., & Agulló Tomás, E. (2002). Psicología social y ocio: una articulación necesaria. *Psicothema, 14* (1), 124-133.
- Voorhees, G. (2015) Neoliberal Masculinity: The government of play and masculinity in E-Sports. En Brookey, R. & Oates, T. (2015). *Playing to win: sports, video games, and the culture of play*. (pp. 63-91). Bloomington: Indiana University Press.
- Taylor, N. (2011). Play Globally, Act Locally: The Standardization of Pro Halo 3 Gaming. *International Journal Of Gender, Science And Technology, 3*(1). Recuperado de <http://genderandset.open.ac.uk/index.php/genderandset/article/view/130>
- Thornham, H. (2011). *Ethnographies of the videogame: gender, narrative and praxis*. Farnham, Surrey, England Burlington, Vt: Ashgate.



“Los videojuegos como deporte. El caso de videojugadores en Ciudad de México” por Iván Flores Obregón es un texto registrado bajo una licencia [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

GEOGRAFÍAS Y MAPAS DE LAS JUVENTUDES CONTEMPORÁNEAS, EN MÉXICO Y AMÉRICA LATINA

* * *

GEOGRAPHY AND MAPPING OF CONTEMPORARY YOUTH, IN MEXICO AND LATIN AMERICA

Alfredo Nateras Domínguez¹

Sección: Artículos

Recibido: 11/11/2018

Aceptado: 18/02/2019

Publicado: 10/03/2019

Resumen

La finalidad de este texto es delinear una serie de viñetas, a manera de imágenes — para armar/desarmar— que den cuenta de una forma rápida y concreta, de ciertas reflexiones teórico-metodológicas, a tener presentes cuando se trabaja a partir de la academia de la investigación y de la intervención comunitaria -en este caso desde la psicología social- con las juventudes en general -indígenas y rurales también- y, en lo particular, con las situadas en las precariedades; marcadas por la criminalización de sus prácticas sociales/de ciertas expresiones culturales y, por las violencias de muerte —el “¿juenicidio?”— (Valenzuela, 2015a), que ciertos sectores están padeciendo, en este México violento y en una América Latina convulsionada. A su vez, se señalarán ciertas rutas a contemplar, cuando se interviene con estas juventudes; al borde, al límite y en los umbrales de la “para legalidad” (Valenzuela, Nateras y Reguillo, 2007).

Palabras clave: psicología social, precariedad, criminalización, “juenicidio”, intervención

¹ Profesor e investigador de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa. Correo electrónico: tamara2@prodigy.net.mx Página personal: www.alfredonateras.com ORCID: 0000-0001-6450-6746

Abstract

The purpose of this text is to outline a series of bullets, in the form of images —to arm/ disarm— that explain quickly and concretely, certain theoretical-methodological reflections, to keep in mind when working from the academy of research and community intervention- in this case from social psychology- with youth in general- indigenous and rural as well- in particular, with those located in precariousness; marked by the "*criminalization*" of their social practices / of certain cultural expressions and, for the violence of death —the "*¿youthicide?*"— (Valenzuela, 2015a) that certain sectors are suffering, in this violent Mexico and in a Latin America convulsed. At the same time, certain routes to contemplate will be pointed out, when intervening with these youths; to the edge, to the limit and in the thresholds of "*para legality*" (Valenzuela, Nateras y Reguillo, 2007).

Key words: social psychology, precariousness, criminalization, "youthicide", intervention

Presentación

Coordenadas de entrada

Vamos a describir y a problematizar -de una manera plástica, flexible y plural- lo que he denominado como *juventudes situadas y sitiadas*.² Esto implica, por una parte; anclar/ligar a las/a los jóvenes, a sus contextos económicos, políticos, sociales, culturales e históricos, alejados de los determinismos —en su localidad— a fin de entenderlos y comprenderlos —en su globalidad— de la mejor manera posible, a partir de la diversidad de sus prácticas sociales, la variedad de sus expresiones culturales y la heterogeneidad de sus acciones políticas —*he ahí lo situado*— y, por la otra; volver a ubicar y a denominar las circunstancias/las condiciones más difíciles y complejas que están enfrentando en el hacer de sus vidas diarias/cotidianas -en el aquí y en el ahora social- y, que les están dando los rostros, los matices y las tesituras, a su condición contemporánea como jóvenes, ya sean hombres o mujeres —*he ahí lo sitiado*— tanto en México como por extensión, en América Latina, resaltando ciertas similitudes y, sin negar, o pretender borrar -en el análisis psicosocial- las diferencias que también existen.

Parto de una premisa o hipótesis teórica central, que he esgrimido en diversos espacios académicos y escritos anteriores: pensar a nuestras juventudes tendría que pasar necesariamente por reflexionar a nuestro país/a nuestros países; y, pensar a nuestro país, o a nuestros países, tendría que incluir invariablemente reflexionar a sus juventudes. ¿Por qué? No sólo por su presencia numérica, que es indiscutible, sino sobre todo, porque es claro que una parte de las juventudes tanto en México como en América Latina, están siendo los actores y los sujetos sociales más emblemáticos y protagónicos —por lo que representan y lo que significan— ya que dan cuenta de una manera más nítida *versus* los hegemónicos mundos adultos; de las tensiones y de los conflictos del modelo civilizatorio y del proyecto neoliberal —el del capitalismo depredador/salvaje/de “*cuates*”— que los ha colocado, a una gran parte de ellos y de ellas, en los umbrales de la precariedad (Jiménez y Boso, 2012; Moraña y Valenzuela, 2017); en los márgenes de las desigualdades sociales galopantes (Saraví, 2015); en los límites de la pobreza extrema y; orillado a insertarse en las lógicas y en los códigos de la “*para legalidad*”³; o a incorporarse abiertamente a las filas del crimen organizado -en

² Al respecto -para profundizar en tales conceptos sugeridos y construidos desde el quehacer etnográfico y la evidencia empírica- el lector interesado puede consultar los siguientes textos: Alfredo Nateras (2016a) (Coordinador) *Juventudes sitiadas y Resistencias afectivas*. Tomo I. *Violencias y aniquilamiento*; Tomo II (2016b). *Problematizaciones (embarazo, trabajo, drogas y políticas)*. México. Gedisa-UAM-I.

³ La “*para legalidad*”, se propone considerarla como un registro con sus propias “reglas” y lógicas de “verdad” y de sentido, como, por ejemplo, el comercio informal, o las “economías criminales”. Ver, entre otros textos: Ricardo Monreal (2016) *La Economía del delito* (2016). L.D. Books. México.

su versión de narcotráfico, *sicariato*, secuestros, o tratantes de blancas- en tanto que no les queda de otra, a fin de hacer el día a día⁴.

A su vez, en la versión de jóvenes féminas, desde esta perspectiva de género —cada vez más— se están visibilizando las situaciones de abusos del patriarcado/del machismo y, de las violencias sociales; al protestar en contra de los acosos sexuales, como fue el suceso de un buen número de estudiantes universitarias chilenas que pararon sus universidades por lo menos tres meses como una forma de protesta y de visibilizar esos acontecimientos, a mediados del año pasado (2018). Y, por lo que hace a una parte de las féminas jóvenes estudiantes mexicanas, tenemos también una ola de protesta en varias Preparatorias y Colegios de Ciencias Sociales y Humanidades (CCH) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) —la máxima casa de estudios del país— e incluso esto también se está dando en la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM). Y, qué decir de la *Ola Verde*, impulsada por las jóvenes mujeres argentinas, que han tomado las calles para protestar y denunciar una diversidad de estas situaciones de violencias de género, a todas luces inaceptables.

Está claro también que en términos amplios, las prácticas sociales y las expresiones culturales, e incluso los posicionamientos políticos de una gran parte de las juventudes tienen el carácter de ser transnacionales/globalizadas, es decir, estamos frente a adscripciones, culturas e identidades juveniles (Feixa, 1998) locales/nacionales y, al mismo tiempo, globales/transnacionales, interrelacionadas entre sí, fagocitadas en parte, por el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TICS).

Lo importante es situar a esas juventudes en sus particulares contextos, ya que estos devienen en textos como pistas hermenéuticas/comprendidas y, no como determinismos/estructuralistas; ya sean del signo que fuesen —económicos, sociales o psicológicos. Esto conlleva a señalar y a marcar las diferencias y similitudes entre las distintas formas de ser juventudes tanto en lo local/nacional como en lo global/transnacional, por lo que estamos ante la imperiosa necesidad de plantear y de llevar a cabo estudios comparativos y con un nivel de análisis *meso*, es decir, articulando lo macro/lo micro social, lo *etic*/lo *emic*.

⁴A partir de los presupuestos básicos de una sociología visual (Ver, Ortiz, 2017) y, de lo que se podría postular como una psicología social de la imagen (Ver, De Alba, 2010); la imagen fija —la fotografía— y, las móviles —videos, films y documentales: son narrativas, relatos y discursos contruidos -de inicio por el investigador(a) y, el cineasta- plagados de sentidos y de significados -significación- que habría que desentrañar o re significar. En ese espíritu, es que vale la pena analizar psicosocialmente la película, *El Infierno* (2010), del cineasta mexicano, Luis Estrada, ya que en esta película —entre otros aspectos— se da cuenta de que el modelo identificatorio para una gran parte de niños, adolescentes y jóvenes, en nuestro país, es ser narcotraficante, dados los contextos de precariedad y, de falta de horizontes de presente y de futuro, en los que se encuentran una gran parte de tales agrupamientos etarios-.

Además, otro aspecto a contemplar y a tener muy presente con respecto a nuestras juventudes mexicanas y Latinoamericanas, es lo relacionado a ciertas adscripciones a las que se les considera como "*identidades descreditadas*" o "*identidades deterioradas*" (Goffman, 1993); o también las podemos referir desde la sociología de la desviación como los *Outsiders* (Becker, 2009), por citar algunos ejemplos; a las y a los usuarios de drogas ilegales —en el país que fuese, pensando en la *Mariguana* o en la Heroína;⁵ a los integrantes de "pandillas" como los "cholillos" de *NezaYork*, en México; los *Latín Kings*, en Ecuador; o la *Mara Salvatrucha (MS-13)*, o el *Barrio 18 (B-18)*, en el Triángulo del Norte Centroamericano —El Salvador, Honduras y Guatemala; o a las juventudes migrantes (ahora con el éxodo de más de 7 mil personas que vienen en la primera oleada o caravana desde Honduras en su camino hacia los Estados Unidos de Norte América); o las juventudes nicaragüenses señaladas como desestabilizadoras del Estado, que están siendo reprimidas y asesinadas por el autoritarismo del presidente Daniel Ortega y su esposa —la vicepresidenta, por cierto—; o las y los jóvenes en situación de pobreza/de precariedad; o las y los jóvenes negros (afro descendientes mexicanos, o brasileños); o los que están privados de la libertad (en el encierro) entre otros y, tantas circunstancias desfavorables que suscitan los discursos y las narrativas ultraconservadoras —tipo Donald Trump— llenos de prejuicios -hacer una valoración social negativa sin conocimiento de causa- y, de posturas discriminatorias y, racistas (ver, con una mirada descriptiva y analítica, la película del cineasta y activista social, Spike Lee, *El infiltrado del KKKlan*, ganadora de un Óscar (2019), en la categoría de mejor guión adaptado).

Desarrollo

Los lugares de enunciación

Uno de los aspectos centrales a tener en cuenta y a reflexionar siempre e incluso de manera permanente, a partir del lugar de la academia y de los territorios de la investigación cuando se indaga algo de la realidad social —como, por ejemplo, las juventudes o las violencias sociales— así como al intervenir en ella, digamos desde la psicología y el trabajo comunitario, serían: ¿Para qué investigo lo que investigo?, ¿cuál sería la utilidad social de lo que indago y de lo que intervengo?, ¿qué hago con eso de lo que descubrí o lo que hallé?

Atendiendo a las interrogantes anteriores, lo primero que hay que recalcar es que: al investigar o intervenir cierta realidad social compleja, no existe una posición neutra o aséptica del lado del investigador o de la investigadora, o del

⁵ En lo que corresponde a México, es casi inminente que, a finales del mes de diciembre del año 2018, o en los primeros meses del 2019; finalmente se apruebe el uso lúdico de la marihuana con fines recreativos/lúdicos. Situación muy interesante ya que implicaría, entre otras consideraciones, replantear todas las políticas públicas prohibicionistas y los programas preventivos que han sido un rotundo fracaso y colocar en el centro del debate el derecho al consumo del *cannabis*.

que o la que interviene esas determinadas realidades socioculturales, es decir, desde algún lugar se está implicado o implicada/se está comprometido(a); ya sea con los actores sociales, o con la comunidad, o con los sucesos/los fenómenos, o con los contextos, o con la propia actividad o profesión de uno, cualquiera sea ésta. Lo cual nos remite a tener que considerar la parte subjetiva del investigador(a) en su quehacer de reconstruir las subjetividades sociales, no ya del "otro", sino con el "otro", desde una epistemología del sujeto que conoce en una relación social con el "otro conocido" (Vasilachis, 2006), que se traduce en lo concreto, en la apuesta y, en el diseño de dispositivos metodológicos horizontales, dialógicos y colaborativos (Corona y Kaltmeier, 2012).

Quizás, a partir de poner en el centro de la discusión lo referente a la subjetividad del investigador o investigadora, valdría traer a la luz, la propuesta de Bourdieu (2003), Bourdieu y Wacquant (1995), en relación a la reflexividad/la auto reflexividad como una vía en la construcción del conocimiento objetivo, o un mecanismo que nos podría dar claridad a la interrogante de: ¿cómo objetivar la parte subjetiva del investigador(a) que investiga?; o desde la *formación del espíritu científico*, apelando al gran epistemólogo francés, Gastón Bachelard (1982), de que todo hombre de ciencia debe guardar una *vigilancia epistemológica*, es decir, permanentemente atender la cualidad del tipo de conocimientos y de saberes que está produciendo, o construyendo; o reconocer las *ansiedades* que se le despiertan al etnógrafo(a), en la medida de que está investigando o interviniendo una realidad social determinada, de ahí que George Devereux (1994), postula que el dato más importante de la indagación, es el investigador. Por todo esto, habría que considerar seriamente la subjetividad del investigador como una categoría o dimensión de análisis más, dentro de la matriz categorial que está trabajando.

Preguntábamos también acerca del ¿Para qué? Algunas respuestas provisorias, desde el lugar de la academia de la investigación —que al final de cuentas es una intervención de lo real complejo (Morín, 1998): lo que hacemos, entre otras consideraciones, es construir determinados tipos de saberes y de conocimientos, para tratar de comprender e incidir de la mejor manera posible esos fenómenos psicosociales como las migraciones, las precariedades y, las violencias, por ejemplo y; así dar cuenta de las tensiones y de los conflictos sociales en su configuración; de tal suerte que tendríamos que explicar ¿cómo y por qué se generan las violencias contra las juventudes? ¿Cuáles son las narrativas y los discursos hegemónicos que *criminalizan* ciertas prácticas sociales y determinadas expresiones culturales de las y de los jóvenes, como, por ejemplo, fumar marihuana, o cuando se interviene el espacio público a través del *grafiti*?

En este sentido —a la interrogante con respeto a la utilidad social de lo que se investiga, o se interviene— es imperativo y urgente, entre otros aspectos, que se construyan argumentos, narrativas/discursos teórico-metodológicos, lo suficientemente sólidos/potentes/convincentes y, con solvencia etnográfica, evidencia empírica, a fin de contraponerlos a ciertos discursos del sentido común

(me refiero a esa sociología y psicología social ingenua); de las explicaciones fáciles/de las narrativas hegemónicas/dominantes cuando se dice acerca de esos fenómenos o prácticas sociales y expresiones culturales —por ejemplo, de las identidades juveniles— a fin de desmontarlos y desarmarlos; ya que por lo común están plagados de lugares comunes, de estereotipos y de estigmas (Gofman, 1993). En otras palabras, se entraría a la disputa en la construcción de sentidos con respecto a otras narrativas, discursos y postulados en el campo disciplinar y, con otros actores, o sujetos sociales.

Y, ¿qué hacemos con eso de lo indagado? Construir sentidos y significados, es decir, dar cuenta, visibilizar, nombrar, enunciar, poner en palabras, en términos y en conceptos, edificar y proponer nuevas categorías de análisis de aquello que en las coordenadas de lo social, de lo cultural y de lo político, está emergiendo/está irrumpiendo de una forma estridente/ruidosa como en su momento fue el caso de la desaparición y después aparición de mujeres asesinadas, casi todas jóvenes, especialmente en Ciudad Juárez, Chihuahua, México, conocido en su momento como *las muertas de Juárez* y; que ahora reconocemos desde el concepto de "*feminicidio*", en el entendido de que si no se nombra, si no se dice, si no se pone en palabras, si no circula en el lenguaje académico, difícilmente existiría en el imaginario colectivo, o en los discursos, o en las narrativas, o en las consignas y, en las arengas de ciertos movimientos sociales de denuncia y de resistencia. Situación que está aconteciendo como un clamor que se expande en varios países de América Latina, por ejemplo, en la Argentina, o en Brasil, o en México, principalmente; a partir de la protesta callejera y de irrumpir el espacio público de las calles y de las plazas, bajo el eslogan: ¡Ni Una Más! ¡Ni una Menos! ¡Nos queremos vivas!

¿Cómo se construyen socioculturalmente las juventudes?

De inicio es importante afirmar que no hay una sola forma de ser joven y, además, no se reduce a un rango de edad. Uno se hace o se construye joven —o juventudes— a partir de la interrelación y de la combinación compleja de varias categorías o dimensiones de análisis de lo sociocultural -Ver, Maritza Urteaga, 2010, 2011-, por ejemplo; la clase social, sea que se pertenezca al sector favorecido (alto) o desfavorecido (bajo), o a lo que queda de la clase media de este país; a partir de la etnia o de la raza (indígena, negroide, mestizo o "morochó"); o de sus creencias religiosas: cristiano o seguidor de la Santa Muerte o de San Juditas (religiosidad popular); de las afiliaciones políticas, sean cuales fuesen: ultra conservador (seguidores de Bolsonaro, el presidente neofascista de Brasil), o liberal, o de centro izquierda, o de centro derecha; o del lugar geográfico en el que se viva: del norte o del sur del país; o del género al que se pertenezca hombre/masculino o mujer/femenino; e incluso, en función de las preferencias sexuales que se tengan: heterosexual o no heterosexual y de la familia que le toco a uno, por accidente biológico: violenta o protectora, por ejemplo.

En este sentido, la juventud —o, mejor dicho, las juventudes— son una categoría de análisis de lo sociocultural, situadas en un tiempo social y en un espacio histórico definido, caracterizadas por lo múltiple, lo diverso y lo heterogéneo. De ahí que sea una etapa de la vida transitoria (como cualquier otra, la infancia/la adultez) por la que se pasa y, no por la que se está permanentemente (Valenzuela, 1997). Luego entonces, podemos construir una metáfora al respecto —decir una cosa para dar a entender otra— (Lakoff y Johnson, 1980): las juventudes se parecen a los productos lácteos como el *yakult*, el requesón, o el *yogurt*; ya que tienen fecha de caducidad, en este caso, social y cultural.

Sin embargo, hay que considerar —como en otros países está pasando, España, por ejemplo— que la etapa de las juventudes ha tendido a extenderse en el tiempo social y en el espacio histórico de ser considerada en un rango de edad entre los 12 y los 29 años, para ciertas instituciones como el Instituto Mexicano de la Juventud (IMJ), ahora se le ubica a partir de los 12, hasta los 34, o incluso, 36 años de edad, para ser considerados jóvenes, hombres como mujeres. Esto es así, por las condiciones difíciles de vida marcadas sustancialmente por las precariedades en lo laboral, lo económico y lo educativo, que están impidiendo alcanzar la plena independencia con respecto a los mundos adultos.

Ligado con lo anterior, es muy controvertido hoy en día explicar las prácticas sociales y las manifestaciones culturales de una parte de las juventudes desde las narrativas de la psicología social psicológica/clínica —cuya unidad de análisis es el individuo, en este caso, el joven o el adolescente— que tienden a sustraer lo social a lo individual y a individualizar lo social; de tal forma que determinadas conductas o comportamientos juveniles —como *grafitear*, o consumir alguna droga ilícita, digamos la *marihuana*, o tener inclinaciones sexuales *gay* o lésbicas— todavía son consideradas por lo común como expresiones patológicas, de *anomia*, o antisociales; el determinismo psicológico en toda su presencia y expresión.

En este sentido, las miradas holistas y comprensivas, provenientes de lo que se ha dado en llamar, la sociología y la antropología de las juventudes (Feixa 1998; Urteaga, 2010, 2011; Valenzuela, 1997), por ejemplo, suelen ser más pertinentes y potentes, ya que apuntan no sólo al hecho fáctico, o desde la materialidad de esas prácticas sociales y de tales manifestaciones culturales, sino que interesa el valor simbólico, a nivel de las subjetividades sociales juveniles, desde sus colectividades y sus adscripciones identitarias, en otras palabras; las reflexiones, las preguntas y, las interrogantes que podríamos formular, podrían ser: ¿qué me quiere decir, comunicar o expresar ese o esa joven cuando *grafitea* alguna pared de la ciudad, del pueblo o de la localidad correspondiente; o cuando fuma un *carrujo* de *mota* (marihuana) en un concierto de música de Rock/de Hip Hop; o por el particular diseño de su estética corporal, que por lo común está plagado de tatuajes y de perforaciones? Eso es lo importante y lo trascendental a entender y a comprender, desde las coordenadas y matices de lo simbólico.

La propuesta del estado benefactor ha expirado

El Estado benefactor mexicano duró relativamente muy poco, de los años 40s, a los 80s. Y con la llegada del discurso y de la narrativa del proyecto neoliberal (traducido como la tecnocracia o los tecnócratas) el Estado se fue debilitando y desapareciendo en el ejercicio de sus más elementales funciones como procurar el bienestar social de la población en general —educación, salud, trabajo, vivienda, recreación, cultura— y también como garante de la seguridad pública o ciudadana; aspectos en los que ha quedado en deuda. Situación que llevó irremediablemente —incluso para gran parte de los países de América Latina— que segmentos importantes de la población —especialmente las juventudes— empobrecieran. Y esto es una de las características que marcan los rostros y las tesis de una gran parte de las juventudes en Guatemala, El Salvador, Honduras, Brasil y Argentina, por mencionar tan sólo a estos países.

Hoy en día existen en la República Mexicana -según reportes del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI/2015)- 119 millones 530 mil, 753 habitantes en México. De esos se calcula que hay alrededor de 36 millones, 210.692 jóvenes entre los 12 y los 29 años, es decir, un tercio de la población total. En la Ciudad de México, antes Distrito Federal, se estima que hay 2 millones 494.657 jóvenes. Y Según un reporte del Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social (CONEVAL/2014) existen 14.9 millones de hombres y mujeres jóvenes en situación de pobreza multidimensional, por lo que proporcionalmente es alto el número de jóvenes pobres, es decir, pareciera ser que nuestras juventudes son las más afectadas con respecto a la implementación del proyecto neoliberal que no sólo es económico sino también cultural y los coloca en situaciones de desventaja social, es decir, en la precariedad (económica, laboral, educativa), lo que explica en una parte el asunto de los procesos migratorios en los que las juventudes son uno de los actores sociales más visibles, en tanto están huyendo de la "marginalidad" y también de las violencias sociales de muerte.

No tengo ninguna duda en afirmar y en sostener que esa es una de las características contemporáneas que definen los rostros, las tesis y los matices de una gran parte de nuestras juventudes en México como en el resto de América Latina. Estas situaciones de precariedad, hace que las y los jóvenes experimenten y consideren que el futuro social no existe, es decir, aquellas narrativas y discursos festivos del Estado, de sus gobiernos y, de sus instituciones, contruidos en las *bonanzas de la modernidad tardía*, acerca de que los jóvenes son el futuro del país, es y ha sido una falacia. Situación que ha llevado a la configuración de determinados climas afectivos de zozobra, de melancolías colectivas, de incertidumbre, e incluso de tristezas compartidas, por lo complicado que están siendo sus existencias.

Para empezar, las juventudes son el presente del país, lo que nos queda de él/o lo que nos han dejado. Y, no hay que olvidar que es controlado más o menos

por 20 familias, lo cual se traduce en que cada vez más los ricos están siendo una minoría muy poderosa con respecto a las mayorías empobrecidas muy debilitadas. En este tenor, una gran parte de las juventudes, no tienen posibilidades reales de ni siquiera diseñar su presente, en el aquí y en el ahora de su vida social, por lo que ingresan o se incorporan a los circuitos de la "*para legalidad*", que tiene al menos dos vertientes como ya habíamos señalado: *una*, el comercio informal y, *la otra*, el crimen organizado.

Existe una precariedad material, es decir, en los ámbitos de lo económico, en lo laboral, en lo educativo, en la salud y de vivienda para las juventudes, pero también una a nivel de lo simbólico, que tiene que ver con lo afectivo, que conlleva a tener que hablar de una precariedad del espíritu, máxime cuando se dan situaciones al límite/de riesgo, de vulnerabilidad/de violencia, de tener que migrar/o de usar, particularmente, determinadas drogas ilegales. Tal aspecto por ejemplo, en el caso mexicano, lleva a determinados agrupamientos juveniles como los *reagueatoneros*, o los autodenominados *tepichulos* y *tepichulas* (oriundos(as) del barrio bravo de Tepito, en la Ciudad de México, reafirmando su identidad local) a la configuración de las religiosidades populares, en torno al culto de *San Juditas*, el benefactor de las causas imposibles/de las situaciones difíciles, ya que le piden que las y los ayude a conseguir trabajo, o incluso que puedan ingresar al sistema educativo nacional, ya sea a la preparatoria, o a alguna universidad pública como la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), o la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), o al Instituto Politécnico Nacional (IPN).

Una de las interrogantes, a partir de estas situaciones difíciles y muy compleja, para una gran parte de las y de los jóvenes de nuestro país sería: ¿Qué les quedaría a estas juventudes, más por su valor simbólico? *En primer lugar*; el barrio, los "*carnales*", los "*cuates*" y la "*pandilla*"; ya que les posibilita construir un lugar social, tener un grupo de referencia y de pertenencia, *en segundo término*; un trocito de escuela (prepa o universidad) para aquellos que logran ingresar y llegar a esos niveles de estudio, *en tercero*; sus cuerpos o sus corporalidades (Muñiz, 2010) en tanto que es un espacio de toma de decisiones relativas de sí, en el entendido de que con su cuerpo pueden hacer lo que les venga en gana y, *en cuarto*; cuando el Estado, sus gobiernos y las instituciones, no proporcionan recursos o estrategias para solventar esas situaciones al límite/al borde, aparece el crimen organizado —nos agrade o no— como modelo identificadorio.

Las narrativas del crimen organizado como matriz identificadoria; exaltan y pregonan vivir con intensidad. Ofrece un sentido de la existencia basado en la fugacidad, en la inmediatez y, en la rapidez del presente —y, por consiguiente, en la búsqueda constante del placer: mujeres, drogas, dinero, joyas, autos— ya que no es a largo plazo. Esto va configurando también la "*vida líquida*" (Bauman, 2005) —una forma en la que se vive en las sociedades contemporáneas— y, la prontitud de los afectos y de las emociones en la edificación del sentido de la vida social. Tal situación se da sobre todo en los varones y, en el caso de una

parte de las mujeres jóvenes, por lo común se crea otra constitución de sentido algo diferente y muy fuerte: convertirse en mamás, ya que quizás sea lo único que pareciera les quedaría (García, 2016).

Para estas jóvenes mujeres, ser mamá favorece la reconfiguración de sus identidades, ya que tienen y adquieren así una identidad para **ser**; por lo mismo presionan al varón a que las embarace o se embaracen, ya que es el único sentido donde pueden asirse contraponiéndose a la fatalidad de las violencias de muerte, ya que probablemente alcanzaría a sus parejas hombres, más rápido que tarde. Regularmente esto se da en las jóvenes “pandilleras” integrantes de los “cholillos” de *NezaYork*, en el Estado de México (Valenzuela, Nateras y Reguillo, 2007), o en las adscritas a la Mara Salvatrucha (MS-13) y al Barrio 18 (B-18), en El Salvador, Honduras y Guatemala (Nateras, 2015).

Este mismo anhelo de ser mamás, sucede en el día a día de la mujer joven en situación de precariedad (económica, laboral o educativa), ya que no encuentra sentido, ni en la familia, ni en el barrio y, tampoco en la escuela. Prefieren embarazarse por más que sean conscientes del complicado/difícil presente y futuro que les espera. Sienten que ser mamás les gestionará un lugar social, además de una identidad del lado de la maternidad y, algo importante, cierto respeto del “otro” /de los “otros” y del todo social (García, 2016).

Hay que señalar también que una situación que ha estallado en el caso mexicano, es el asunto del embarazo de las chicas adolescentes, ya que además de que va en aumento, se sabe que esta situación, en la mayoría de los casos, tiene que ver con la violencia de género que sufren particularmente en el espacio privado de su familia, lo que conlleva que por lo común son violadas y, de ahí, la situación de embarazo, que tienen que enfrentar en las condiciones materiales y afectivas más desfavorables, habidas y por haber.

La educación.

Con respecto al asunto de la escuela/de la educación, si bien es una de las temáticas más tratadas y recurrentes en los estudios de las juventudes, quizás junto con el tema del empleo/el trabajo, es muy interesante lo que está ocurriendo con las juventudes mexicanas, tanto a nivel de la secundaria como de la preparatoria/el bachillerato, principalmente. Recuérdese que una de las rebeliones y de los movimientos juveniles más importantes al respecto, se ha dado en Santiago de Chile, desde 2011, a la fecha (Andino, 2011).

Además de que la calidad de la instrucción escolar, en términos generales, es muy mala. Se sabe que en el nivel de la preparatoria el índice de deserción escolar es el más alto con respecto a los demás niveles de educación; lo revelador es que la primera causa para abandonar la escuela, no es por cuestiones económicas, que es la segunda, sino que una gran parte de las y de los jóvenes desertan porque se aburren, es decir, no les crea ningún sentido ir, o estar, o permanecer

en la escuela, en función de lo que les están enseñando y de lo que están aprendiendo (Suárez, 2015; Suárez y Pérez, 2008; Pogliaghi, Mata y Pérez, 2015).

A la escuela, no sólo se va a aprender, lo que cognitivamente se tenga que saber —Español, Matemáticas, Biología, Antropología, Sociología o Psicología Social— sino que más que nada les sirve y, les ayuda, para agruparse y hacer comunidades de pares y agrupamientos de sentido y, seguir diseñando o rediseñando sus identidades estudiantiles-juveniles, en otras palabras, es de los pocos espacios socioculturales que les permiten y les facilitan a las y a los jóvenes encontrarse con las y los otros parecidos/similares a ellos/a ellas, y, también diferentes, incluso desde sus problemáticas y, sus múltiples preocupaciones, inventivas y creatividades. De tal suerte que es un lugar y un territorio psicosocial muy significativo que facilita la construcción identitaria de lo juvenil como estudiantes que son.

Aunado a lo anterior, probablemente en la escuela como ámbito educativo y de socialización secundaria (Berger y Luckmann, 1991), se vayan aprendiendo determinado tipo de herramientas frente, por ejemplo, al asunto de la tolerancia ante la diversidad en la orientación sexual de las y de los otros-; o quizás se den las primeras experiencias afectivas en torno al amor o al desamor; y los acercamientos frecuentes e intensos a las fiestas y; al consumo de ciertas sustancias prohibidas como pueden ser la *mariguana* o la cocaína; o a las participaciones en lo político; o asistir a las manifestaciones de protesta callejera, para manifestar el malestar y el descontento juvenil.

Aunque en términos amplios, para determinadas juventudes, la escuela les dice muy poco, hay que hacer algunos cortes analíticos a fin de no homologar y de no generalizar estos comportamientos para todas y todos los jóvenes y, aunque parezca obvio, es necesario describirlo y explicarlo, a través de determinados matices, tonos y tesituras.

Para una parte de las juventudes de lo que queda de la clase media de nuestro país, están teniendo bastantes conflictos y tensiones en el espacio escolar y, con las figuras de autoridad, representadas por las autoridades, las/los profesores, las/los orientadores vocacionales, e incluso con los prefectos. Es en sus filas donde se están registrando más vacíos/pérdidas de sentido y, de significación, a la interrogante de: ¿para qué estudio si no me garantiza una mejor situación de vida o cierta movilidad social?

Por el contrario, en un segmento de las juventudes de zonas y de barrios populares, de extracción humilde (pobres) la escuela todavía tiene algo de sentido y de significado, ya que probablemente —con respecto a sus padres y a sus familiares como generación inmediatamente anteriores— van a ser las y los primeros que alcancen una instrucción escolar más alta, o incluso, las y los primeros que logren terminar una licenciatura, por lo que además adquirirán un lugar/un reconocimiento social y prestigio ante “el otro” u los otros, en el todo social.

Y, ¿qué pasa, en términos amplios con las juventudes escolares más favorecidas desde sus capitales económicos, sociales o culturales, es decir, de las clases altas? Por lo común, la universidad es un territorio con la idea de consolidar su estatus social, en el entendido de que reciben bastante presión de sus familias para que concluyan sus estudios, a fin de que estén en las condiciones sociales, culturales y profesionales de llevar a cabo los relevos generacionales y, así hacerse cargo de los negocios familiares, de conducir sus empresas desde el lugar de gerentes, o las industrias que heredaran en el futuro. Al mismo tiempo, sus aspiraciones están más ubicadas en seguir, en todo caso, sus estudios a nivel de posgrados en las universidades norteamericanas y europeas, también por todo el prestigio social que ello implica.

Es importante resaltar que se han generado otro tipo de estructuras educativas para que las y los jóvenes estudien y se formen desde lugares alternos como la Fábrica de Artes y Oficios (FAROS).⁶ La oferta en estos centros es cultural; actividades que tienen que ver con el teatro, con la danza, con la música, o la serigrafía. Además, los FAROS, están situados en zonas de escasos recursos y de marginalidad. En este sentido, sigue siendo urgente seguir abriendo espacios en los que se ofrezca ciencia, tecnología y cultura, para habilitar mecanismos de auto gestión, lo cual implica, entre otros aspectos, que hay que dirigir la propuesta educativa-estudiantil, además, a las Bellas Artes.

Actualmente con el gobierno de Andrés Manuel López Obrador (2018-2024), se están implementando como programas culturales lo que han llamado: Puntos de Innovación, Libertad, Arte, Educación y Saberes (PILARES), como una estrategia para la inclusión comunitaria y, dispositivo a fin de disminuir las violencias sociales en cada una de las 16 alcaldías de la Ciudad de México.

65

Las tecnologías de la información y de la comunicación (TICS): ¿la *ciber militancia* juvenil?

Bastante se ha insistido con respecto a una de las características que están definiendo a gran parte de las juventudes -locales y globales- de finales del Siglo XX y, principios del Siglo XXI; me refiero al uso de las llamadas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (las TICS). Sus usos, por lo común, se han satanizado y han sido una de las críticas más fuertes y desmedidas que una parte de las instituciones del Estado (la familia, la escuela y, por supuesto, determinado segmento de los hegemónicos mundos adultos) han hecho con respecto a las y a los jóvenes que utilizan tales tecnologías.

En el imaginario colectivo se cree y se piensa que esto favorece al hiper individualismo y la falta de interacción social de las y de los jóvenes con los "otros", es decir, que los está alejando de una manera preocupante de los espacios de la socialidad y de la socialización primaria y secundaria (Berger y

⁶ Los FAROS dependen de la Secretaría de Cultura de la Ciudad de México y actualmente se cuenta con seis: Aragón, Oriente, Indios Verdes, Milpa Alta, Tláhuac y Milpa Alta-Miacatlán.

Luckmann, 1991). Sin embargo, lo importante a entender es que con la llegada y la incorporación de estas tecnologías en las vidas diarias; las prácticas sociales, las expresiones de las afectividades y las manifestaciones políticas de una parte de las juventudes -entre otras consideraciones- han cambiado sustancialmente y están siendo difíciles de comprender para una gran parte de los mencionados mundos adultos.

A través de las TICS, los vínculos sociales con el grupo de pares han favorecido la proximidad/la cercanía, además de que se crean y, se es parte de *comunidades virtuales*, es decir, de comunidades de sentido y de significación, que ayudan a la construcción de identidades juveniles y además, son un ordenador y un articulador socio-cultural muy significativo, que ha vehiculado una gran diversidad de temáticas, de sucesos, de acontecimientos, de preocupaciones y de problemáticas sufridas y compartidas en común/colectivamente a partir de su condición de ser jóvenes —hombres como mujeres— en el aquí y ahora social.

Por otra parte, ha sido notorio y sobresaliente el uso de las denominadas redes sociales o redes digitales, por una parte de las y de los jóvenes, a fin de dar cuenta de su enojo, de su malestar y de su descontento social, por las condiciones desfavorables en las que por lo común transcurren sus vidas cotidianas en la configuración de nuevas formas de organización social y de participación política en una gran diversidad de espacios públicos tanto en lo local como en lo global, a través de lo que se está empezando a denominar como la *ciber militancia*, la *ciber política* (Feixa, 2014; Reguillo, 2017), o la *tecno política*. Algunas rebeliones juveniles, movilizaciones, o nuevos movimientos sociales (Valenzuela, 2015b) como los casos de #Yo Soy 132 y *TodosSomosPolitécnico*, en la Ciudad de México y, *Movimiento Passe Livre* y *de los Secundaristas*, en la Ciudad de Sao Paulo-Brasil (Andrade, 2018); dan cuenta precisamente de estas reflexiones, señaladas líneas atrás.

66

En los bordes del desencanto, o lo que es lo mismo; en las periferias colectivas-existenciales de los límites

Un estado de ánimo/de clima afectivo y de conciencia que continuamente aparece en el imaginario de las juventudes insertas en los códigos del crimen organizado es que pronto van a ser asesinados o desplazado por otros. Esto conlleva una particular/especial condición y, situación de vida, cruzada por una suerte de constelación de énfasis en ciertas prácticas sociales, como por ejemplo; el uso de drogas legales (demasiado alcohol) y, también ilegales (marihuana, crack, cocaína, ácidos); incluso la constante vivencia o exposición con la violencia de muerte, activa mecanismos de conversión religiosa, o de una efervescencia con lo que se ha dado en llamar, la religiosidad popular, plagada de rituales y de santos protectores, por ejemplo, *La Santísima Muerte*, *La Dama Blanca* o *San Juditas* y la veneración de la *Virgen de los Sicarios*.

Con respecto al uso de drogas ilegales, para una parte de las juventudes — pensemos en las que están en situación de precariedad y, las que conforman las "pandillas"/ los "barrios"/las "clicas"— le da sentido a la vida del desencanto y de la incertidumbre. Y hay al menos dos rutas imaginadas para elegir el tipo de droga, *la primera*; la *marihuana*, porque en los relatos y en las historias orales se cuenta/se dice, que no mata y que es justa para los "callejeros", o para los que caminan el barrio: los pandilleros/los "homies" (Ver, Nateras, 2015). *La segunda*; la *cocaína/el crack*, que es más dañina/letal y, se dice que esa sí mata. Desgraciadamente la *cocaína* y el *crack* son las que más consumen las juventudes desfavorecidas; la cocaína activa el cuerpo y como tal lo va consumiendo; la marihuana activa el espíritu y se entra en una especie de letargo social con tintes de cierto misticismo o espiritualidad, es decir, se experimenta la vida social a un ritmo muy lento.

El uso de las drogas ilegales, al parecer se acomoda en un "lugar" o en "algún sitio", en la construcción de sus identidades o culturas juveniles, es decir, es una práctica o expresión cultural más, como podría ser escuchar determinado tipo de música; o diseñar o rediseñarse cierta estética corporal ataviados con un particular corte y color de cabello; o traer tatuajes y arracadas; mucho en función de sus grupos de pertenencia y de afiliación, así como de su organización social y de su participación política.

Este desencanto, aunado a las fachas y a la estética corporal (el estilo juvenil) con la que se vive y se circula la ciudad, el pueblo, la colonia, el barrio, o la comunidad, están produciendo que determinadas prácticas sociales y expresiones culturales de una parte de estas juventudes, tiendan a ser *criminalizadas*. Explico: como una manera de apropiarse simbólicamente de los espacios públicos de las ciudades, algunos jóvenes -hombres como mujeres- rayan, pintan y *grafitean* un buen número de paredes y de edificios públicos/privados, por lo que comúnmente son detenidos, reprimidos y, tratados como si fuesen delincuentes, cuando a lo más no deja de ser una falta administrativa; o cuando están bebiendo cerveza en la esquina, o en la calle, o fumando *marihuana*, pasa algo parecido, ya que esas prácticas sociales y manifestaciones artísticas se han *criminalizado*.

La situación se complica aún más cuando concurren y se articulan las siguientes características socioculturales; imagine el lector o la lectora, que un joven hombre está caminando por la calle, o circulando su ciudad y, es indígena, o el color de su piel morena; vive en zonas populares; trae una estética corporal muy llamativa -tatuajes/perforaciones/el cabello de colores-; pertenece a una cultura o identidad juvenil desacreditada (Goffman, 1993), por ejemplo: *cholillo* o *reagueatonero* y; es pobre; por lo que tendrá muchas probabilidades sociales y culturales de ser detenido por los cuerpos de seguridad del Estado (policía federal, estatal, municipal, el ejército, o los marinos) ya que es sospechosamente sospechoso de ser joven y, además, afea el paisaje *neoliberal* con su presencia y estética.

A su vez, una parte considerable de estas juventudes en México como en los demás países de América Latina, especialmente en El Salvador, Honduras, Guatemala, Colombia, Brasil y Argentina- están siendo -además de *criminalizados*- asesinados, ejecutados extrajudicialmente y desaparecidos. Situación emergente que se está empezando a nombrar y a decir como "*juvenicidio*" (Valenzuela, 2015a). Si bien estamos frente a un término y un concepto nuevo y en construcción, lo que se desea caracterizar es que desde las narrativas y el imaginario del Estado/sus instituciones y, de sus cuerpos de seguridad, estas juventudes supuestamente frenan el desarrollo, ahuyentan el capital y, por lo tanto, los hacen fracasar, de tal suerte que son fácilmente desechables/aniquilables. Agregar, que el "*juvenicidio*", no sólo implica la muerte "artera", sino también las condiciones de precariedad: lo laboral, la salud, la recreación, la escuela, la vivienda en la que se encuentran una gran parte de estos jóvenes (hombres como mujeres) que desde su valor simbólico representaría la muerte social en vida.

Conclusiones

¿Cómo investigar psicosocialmente e intervenir comunitariamente con estas juventudes?

Se debe ser muy claros de que se trabaja, por *una parte*, en y, con el desorden/el caos social; las tensiones/los conflictos; las violencias y la violación constante de los derechos humanos, por *la otra*; con el desencanto cada vez más amplio de la gente en general; con las precariedades/las desigualdades sociales; con la pobreza/la miseria; por lo que se tienen que establecer -aunque sea- un mínimo de tácticas y de estrategias, para la intervención e inmersión psicosocial/sociocultural, en tales contextos, escenarios y, particularmente, con respecto a las juventudes más desfavorecidas de nuestro país y, por extensión, las de América Latina.

De inicio, hay que transitar de la erudición teórica-teorética del *confort* del cubículo, o de la oficina y, desplazarse a donde están y, conviven, las y los jóvenes -el quehacer etnográfico, o desde el dispositivo del trabajo comunitario-; entender y comprender junto con ellos sus códigos, sus coordenadas de sentido; no hay que olvidar que las juventudes (y no sólo ellas) se debaten, entre otras cuestiones, en la configuración y en el re diseño de sus identidades, es decir, en lo más profundo de su ser como jóvenes (hombres/mujeres) está el asunto de ser alguien, de pertenecer a algo, de alcanzar un lugar y cierto reconocimiento social, por lo común negado por el *des dibujo* del Estado benefactor y, por el fracaso de las políticas sociales, a fin de contrarrestar la incertidumbre social en la que una gran parte de ellos y de ellas, se encuentran y viven.

Una de las rutas y de los caminos (no los únicos) es trabajar en la comunidad con diferentes dispositivos, por ejemplo, con talleres culturales ya sea con

niños(as), adolescentes y jóvenes, principalmente. Lo relacionado a valores universales y, no con valores generacionales ya que es excluyente y, un callejón sin salida, es decir; los valores universales ayudan a establecer relaciones sociales más igualitarias/horizontales con las y los otros, independientemente del grupo etario al que se pertenezca; tenderían a fomentar el respeto al otro, a ejercitar la escucha, a saber dialogar y argumentar.

Recordar, que una de las/los actores y, sujetos sociales imprescindibles en el trabajo comunitario y, con la comunidad, es la figura materna, las madres, ya que son claves en el dialogo por su valor en esta sociedad también matriarcal; es el miembro de la familia que tiene un valor real como simbólico muy significativo e importante socio-culturalmente; son las dadoras de vida, las protectoras (en la mayoría de los casos) no en balde las consignas y las pintas que uno se encuentra caminando el barrio, por ejemplo, en El Salvador y, andando por las comunidades, versan así: "*vivo por mi madre y muero por mi barrio*" (Nateras, 2015).

Esta situación es muy interesante, ya que desde este imaginario social/colectivo, la madre es la primera —la que "*rifa*" /la "*jefecita*"— y, además, la primera madre, desde el sentido y el fervor religioso, es la Virgen de Guadalupe; por lo tanto, desde este valor simbólico, las madres/las mamás son estratégicas como actoras comunitarias, para facilitar el acercamiento-inter barrial, la conversación intergeneracional e, incluso, inter pandilleril en la colonia. Y, en concreto, son muy importantes para incidir en la regulación o disminución de las violencias sociales que se estén padeciendo y afrontando. Por su parte, las juventudes, en su mayoría, respetan a la figura de la madre porque "ser mamá", es de los pocos sentires muy profundos y que calan hondo, por lo que todavía provocan afectos/emociones positivas/creativas que vehiculizan una de las posibilidades para retejer los vínculos sociales y colectivos rotos.

Otros actores, o sujetos sociales a considerar como aliados para el trabajo comunitario son los que conforman, o los que se han dado en nombrar la Pastoral Urbana, constituida por una gran diversidad de cultos o de congregaciones religiosas, por ejemplo: los *pasionarios de cristo*, o *los jesuitas*. Ya en el trabajo con los adolescentes y los jóvenes, no se trata de adoctrinarlos (política o religiosamente) sino de respetar la diversidad, recuperar la parte humana de la humanidad de estos adolescentes y juventudes, es decir, apuntar a lo esencial de lo cristiano: la amistad, la confianza, la solidaridad, el compañerismo, el amor, la preocupación por el otro y los otros. En este sentido, hay que ir más allá de cualquier creencia religiosa; no implica refugiarse en un discurso o narrativa que trate de encontrar certezas o verdades absolutas; sino de ser continentes, de gestionar, es decir, acompañar los procesos afectivos, emocionales, sociales y culturales, a que haya lugar.

En el trabajo y en el quehacer con las juventudes inmersas en las precariedades y en las violencias de muerte, se busca volver a recuperar el valor de la vida social/comunitaria y, aunque pareciera que la existencia no vale nada y, no tendría sentido —como cantaba José Alfredo Jiménez— entonces hay que

construirlo/edificarlo y, apuntar -a pesar de todo- a que es viable la justicia social y, apostarle a lo cultural, sobre todo a la música. Y, de los plurales ritmos, al rock; ya que, desde sus orígenes, es una música de las juventudes, tocada por jóvenes, que da cuenta de las realidades socioculturales de una gran parte de ellos y de ellas. Algo semejante puede decirse del Rap que habla, entre otras cuestiones, de drogas y de violencia y también del Hip Hop, que refiere a las minorías de la diversidad cultural. A través, principalmente de una parte de estas músicas -*Rock, Rap y Hip Hop*- es viable incentivar a los grupos de la comunidad, para que se instalen y, se vehiculicen discursos/narrativas a favor de la equidad de género; o apoyando a la heterogeneidad social con respecto a las orientaciones sexuales no heterosexuales; o a las comunidades indígenas/de los pueblos originarios.

Este tipo de músicas, o mejor dicho, las músicas, ciertamente son una herramienta privilegiada en el trabajo comunitario/con la comunidad que debe contemplarse y facilitarse ya que son y han sido una matriz muy potente de sentido y de significación, a partir de la cual, han abrevado una gran variedad de juventudes en México y en los demás países de América Latina y del mundo en la construcción de sus culturas e identidades juveniles, de mediados del siglo pasado/siglo XX y, de lo que va de este siglo XXI. Y, no solamente estamos hablando de las y de los jóvenes urbanos, o de las grandes ciudades, sino también de las juventudes indias/indígenas, o de la ruralidad, que, en sus lenguas originarias, transmiten mensajes y comunican de las vivencias y de sus realidades como juventudes indígenas.

Hay una tendencia cada vez más pronunciada en el trabajo comunitario, en utilizar las estrategias de la cultura y del arte, para enfrentar las diversas situaciones de las violencias sociales, de favorecer la construcción de ciudadanías juveniles, de luchar por los derechos sexuales/ reproductivos/humanos, de fomentar una cultura de paz. Aunque se reconoce y se sabe, que la cultura y las bellas artes, no resolverán las problemáticas referidas, sin embargo, sí mejoran las relaciones sociales y, posibilitan construir y, estar en un mundo diferente y mejor.

Otra cuestión muy significativa para tener en cuenta desde la intervención psicosocial y comunitaria es saber que el discurso judeocristiano no tiene tanto impacto en una parte de las juventudes que ejercen determinado tipo de violencias; ya que no inhibe su práctica social de seguir las ejerciendo, ni tampoco les enciende, o motiva una experiencia religiosa tradicional. En cambio -como ya se mencionó líneas atrás- hay que reconocer que en la religiosidad llamada popular (San *Juditas*, o la Santísima Muerte —*La Dama Blanca*—), crean más sentido y significado socio-espiritual, ya que se ven identificados como agrupamientos o conglomerados que viven en los umbrales y en los circuitos de la "*para legalidad*"; o que habitan los "*bajos mundos*" y, que constantemente se encuentran en el juego de la vida y de la muerte, por lo que hacen.

Como un caso más, en Colombia y en México, la llamada "*Virgen de los Sicarios*"; es central ya que tales santos, le dan sentido tanto a la precariedad en

la que se está viviendo como a la dignidad ante la muerte que por el estilo de vida que se lleva se puede aparecer en cualquier momento, es decir, la vida adquiere sentido a través de la muerte, por la forma en que se va a morir, situación muy clara para las y los integrantes de los *cholillos* en México; o de la Mara Salvatrucha (MS-13), o de la pandilla del Barrio 18 (B-18), en El Salvador, Honduras y Guatemala; ya que para ellos y ellas, morir en la batalla urbana por defender al barrio; o por un *homie*, es un acto de honor y de bastante valentía, que la *clica* lo reconocerá, adquiriendo así un lugar de prestigio social ante la comunidad, después de la muerte (Nateras, 2015).

REFERENCIAS

- Andino, R. (2014). *La Rebelión estudiantil en Chile. Una generación con voz propia*. Santiago de Chile, Chile: Ocean Sur.
- Andrade, H. (2018) *Prácticas políticas juveniles contemporáneas. Los casos de #YoSoy132y#TodosSomosPolitécnico en Ciudad de México y Movimiento Passe Livre y de los Secundaristas en Ciudad de Sao Paulo-Brasil*. México. Tesis de Maestría en Estudios Latinoamericanos. UNAM.
- Bachelard, G. (1982). *La formación del espíritu científico. Contribución a un psicoanálisis del conocimiento objetivo*. Ciudad de México, México: Siglo XXI.
- Bourdieu, P. (2003). *El oficio de científico. Ciencia de la ciencia y reflexividad*. Barcelona, España: Anagrama.
- Bourdieu, P. y Wacquant, L. (1995). *Respuestas por una antropología reflexiva*. Ciudad de México, México: Grijalbo.
- Bauman, Z. (2005) *Vida Líquida*. Madrid, España: Paidós.
- Becker, H. (2009). *Outsiders. Hacia una sociología de la desviación*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI.
- Berger, P. y Luckmann, T. (1991). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu
- Corona, S. y Kaltmeier, O. (coords). (2012). *En diálogo. Metodologías horizontales en Ciencias Sociales y Culturales*. Barcelona, España: Gedisa.
- De Alba, M. (2010). "La imagen como método en la construcción de significados sociales", EN: *Aproximaciones cualitativas a problemas sociales*. Iztapalapa. Revista de Ciencias Sociales. UAM-Iztapalapa, pp. 41-61.
- Devereux, G. (1994). *De la ansiedad al método en las ciencias del comportamiento*. Ciudad de México, México: Siglo XXI.
- Feixa, C. (1998). *El Reloj de Arena. Culturas juveniles en México*. Ciudad de México, México: SEP/CAUSA JOVEN/CIEJ/.
- Feixa, C. (2014). *De la generación@ a la #generación. La juventud en la era digital*. Barcelona, España: NED.

- García, G. E. (2016). *Mi hijo, lo mejor que me ha pasado en la vida. Una aproximación a los significados de las trayectorias sexuales reproductivas de madres adolescentes en contexto de pobreza*. Ciudad de México: México: IMJUVE-UAM-I.
- Goffman, E. (1993). *Estigma. La identidad deteriorada*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
- Jiménez, M. y Boso, R. (2012). *Juventud Precarizada*. Ciudad de México, México: UNAM.
- Lakoff, G. y Johnson, M. (1980). *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid, España; Cátedra.
- Monreal, R. (2016). *La Economía del delito*. Ciudad de México, México: L.D.Books.
- Moraña, M. y Valenzuela, J.M. (Coords.). (2017). *Precariedades, exclusiones y emergencias. Necropolítica y sociedad civil en América Latina*. Ciudad de México, México: UAM-Iztapalapa/Gedisa.
- Morin, E. (1998). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona, España: Gedisa.
- Muñiz, E. (2010). "Las prácticas corporales. De la instrumentalidad a la complejidad". En: Elsa Muñiz. (Coord.), *Disciplinas y prácticas corporales. Una mirada a las sociedades Contemporáneas* (pp.17-48). Ciudad de México, México: Anthropos/UAM.
- Nateras, A. (Coord.). (2016a). *Juventudes sitiadas y Resistencias afectivas*. Tomo I. *Violencias y aniquilamiento*. Ciudad de México, México: Gedisa/UAM-Iztapalapa.
- Nateras, A. (Coord.). (2016b). *Juventudes sitiadas y Resistencias afectivas*. Tomo II. *Problematizaciones (embarazo/trabajo/drogas/políticas)*. Ciudad de México, México: Gedisa/UAM-Iztapalapa.
- Nateras, A. (2015). *Vivo por mi madre y muero por mi barrio. Significados de la violencia y la muerte en el Barrio 18 y la Mara Salvatrucha*. Ciudad de México, México: Tirant/UAM-Iztapalapa.
- Ortiz, M. (2017). *Sociología visual. La fotografía y el video documental como instrumentos para la construcción y difusión del saber en ciencias sociales*. Ciudad de México, México: UNAM.
- Pogliaghi, L.; Mata, L.A. y Pérez, J.A. (2015). *La experiencia Estudiantil: Situaciones y percepciones de los estudiantes de bachillerato de la UNAM*. Ciudad de México, México: Seminario de Investigación en Juventud, UNAM.
- Reguillo, R. (2017). *Paisajes insurrectos. Jóvenes, redes y revueltas en el otoño civilizatorio*. Guadalajara, México: NED/ITESO.
- Saraví, G. (2015). *Juventudes fragmentadas. Socialización, clase y cultura en la construcción de la desigualdad*. Ciudad de México, México: FLACSO/CIESAS.
- Suárez, M.H. (Coord.) (2015). [Jóvenes estudiantes@unam.mx](mailto:Jóvenes_estudiantes@unam.mx) realidades y representaciones de I@s estudiantes de licenciatura. Ciudad de México, México: UNAM.

- Suárez, M.H y Pérez, J. A. (2008). *Jóvenes Universitarios en Latinoamérica, hoy*. Ciudad de México, México: Miguel Ángel Porrúa/ UNAM.
- Urteaga, M. (2011). *La construcción juvenil de la realidad. Jóvenes mexicanos contemporáneos*. Ciudad de México, México: Juan Pablos Editor/UAM-Iztapalapa.
- Urteaga, M. (2010). "Género, clase y etnia. Los modos de ser joven". En: Reguillo, Rossana (Coordinadora) *Los jóvenes en México* (pp.15-51). México. FCE.CNCA.
- Valenzuela, J. M. (Coord). (2015a). *Juvenicidio. Ayotzinapa y las vidas precarias en América Latina y España*. Ciudad de México, México: NED/ITESO/ El Colegio de la Frontera Norte.
- Valenzuela, J. M. (Coord). (2015b). *El sistema es antinosotros. Culturas, movimientos y resistencias juveniles*. Tijuana, México: UAM-Iztapalapa/Gedisa/El Colegio de la Frontera Norte.
- Valenzuela, J. M; Nateras, A. y Reguillo, R. (Coords). (2007). *Las Maras. Identidades juveniles al límite*. Ciudad de México, México: UAM-Iztapalapa/Juan Pablos Editor/El Colegio de la Frontera Norte.
- Valenzuela, J. M. (1997). "Culturas juveniles. Identidades transitorias". En: *JÓVENes. Revista de Estudios sobre Juventud*. México. Cuarta época. No.3. 12-35. CIEJ. Causa Joven.
- Vasilachis, I. (coord.) (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona, España: Gedisa.



"Geografías y mapas de las juventudes contemporáneas, en México y América Latina" por Alfredo Nateras Domínguez es un texto registrado bajo una licencia [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

**ANÁLISIS INSTITUCIONAL DE PRIMARIAS: REFORMA
EDUCATIVA COMO DETONANTE DEL SUFRIMIENTO
DOCENTE**

***INSTITUTIONAL ANALYSIS OF ELEMENTARY SCHOOLS:
EDUCATIONAL REFORM AS A TRIGGER FOR TEACHER
SUFFERING***

**Santos Noé Herrera Mijangos¹; Dayana Luna Reyes²; y Josefina
Barojas Sánchez³**

Sección: Artículos

Recibido: 24/09/2018

Aceptado: 28/02/2019

Publicado: 10/03/2019

Resumen

Las reformas educativas en México han sido un detonante para diversas manifestaciones y conflictos entre el gremio de los profesores y el Estado. Y ante el hermetismo en que la Secretaría de Educación Pública, mantiene a las escuelas en cuanto a lo que sucede en la cotidianidad de estas, el objetivo de este artículo consistió en realizar un análisis institucional del contexto externo e interno que padecen los profesores en las escuelas primarias. Se trata de un trabajo cualitativo de corte

¹ Profesor de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Correo electrónico: psicologonoe@yahoo.com.mx ORCID: 0000-0001-6567-0986

² Profesora de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Correo electrónico: daysi2902@gmail.com ORCID: 0000-0001-9687-2521

³ Profesora de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. Correo electrónico: barojas642@hotmail.com ORCID: 0000-0003-2916-2188

descriptivo e interpretativo que ha recolectado datos mediante entrevistas a profundidad con profesores de educación básica en Hidalgo, México. Los resultados ponen de manifiesto que el contexto externo e interno de la escuela primaria ha provocado que los profesores se desvíen de su tarea fundamental para dedicarse a complacer a sindicato, directores y padres de familia, así como atender las demandas de la reforma educativa y la evaluación que amenaza su permanencia en el sistema.

Palabras Clave: análisis institucional, reforma educativa, profesores educación básica

Abstract

The educational reforms in Mexico have been provoking several conflicts between teacher and the government. The Department of Education keeps the schools closed and it is very difficult to get in, so that it is impossible to know what is going on inside the schools. The objective of this study was an institutional analysis to know the internal-external context of elementary school as well as the sufferings that teachers get. This is a qualitative, descriptive and interpretative work. There were done several interviews to teachers; they are working in elementary education in Hidalgo, Mexico. The results show that the external and internal context of the schools has provoked that teachers forget the target of the education because they are pleasing: the union, directors and parents, as well as the demands of the educational reform and the evaluation that threatens their work

Key words: institutional analysis, educational reform, teachers, elementary schools

Amigo político, enemigo público y aliado estratégico

El distanciamiento del Estado y el gremio magisterial, es una problemática que enfrenta la educación en México, ambos fueron amigos y se beneficiaron mutuamente durante más de un siglo, desde la época del Porfiriato, particularmente con uno de los fundadores de la Universidad Nacional Autónoma de México, Justo Sierra Méndez hasta 2012 con la Maestra Elba Ester Gordillo que aunque nunca fue Secretaria de Educación, sus alianzas políticas la llevaron a ser considerada la mujer más influyente en la educación de México. Gordillo fue la líder del Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación (SNTE) durante 24 años y sus nexos políticos con los presidentes en turno trajeron beneficios a los profesores. El apoyo del gremio magisterial en las elecciones del 2006 y 2012 fue determinante para Vicente Fox Quesada y Felipe Calderón Hinojosa. Estas alianzas con el Partido Acción Nacional (PAN) le otorgaron puestos importantes como la Secretaria de Seguridad Pública (SSP), el Instituto de Seguridad y Servicios Sociales de los Trabajadores del Estado (ISSSTE) y por supuesto la Secretaría de Educación Pública (SEP) entre otros. Aunque también le provocó algunas rupturas importantes con el Partido Revolucionario Institucional (PRI), particularmente con Emilio Chuayffet del grupo de Atlacomulco quien le guardó la factura cuando se confrontó y perdió la dirigencia de la bancada del PRI en la administración de Vicente Fox.

A finales del 2012 se evidenció la primera señal de rompimiento entre los encargados en turno del Estado y los profesores, entre los amigos. El Presidente electo emergido de la cantera de Atlacomulco anunció que Emilio Chuayffet estaría a cargo de la Secretaria de Educación Pública y en su discurso de toma de protesta como Presidente de México, Enrique Peña Nieto notificó como un pilar de su administración, la Reforma Educativa que fue inmediatamente aprobada por el Congreso de Unión. La fractura total con el gremio magisterial comenzó con el arresto de Elba Ester Gordillo en febrero del 2013. Sin la líder del SNTE, la reforma educativa siguió su cauce, así también los conflictos emergieron con aquellos que habían sido amigos por más de un siglo. Los docentes comenzaron con manifestaciones en distintas partes del país. En Nochixtlán, Oaxaca inclusive hubo media docena de muertos y un centenar de heridos el 19 de junio de 2016. Según Cordero (2016), "artículos periodísticos dan cuenta de los problemas que ha enfrentado la reforma a partir del rechazo de los maestros" (p. 16).

El Estado ante las diversas manifestaciones del gremio magisterial no escatimó recursos para contrapesar a los profesores que dejaron de ser amigos para convertirse en enemigos públicos. "De 2013 a 2017, la SEP destinó 4 mil 443 millones de pesos a comunicación social a pesar de que el Congreso de la Unión le autorizó únicamente 406 millones de pesos en ese lapso. [En el 2017] el gasto en el rubro de comunicación social ascendió a 5.3 millones de pesos al día en propaganda" (Aristegui Noticias, 2018), aunque el gasto excesivo no le alcanzó a la SEP y los encargados en turno para convencer a los profesores de las bondades

de la Reforma educativa. En el 2018 con un voto cruzado, el gremio magisterial apoyó a un candidato de izquierda que durante la campaña prometió ayudar a los profesores. Con el cambio de gobierno, el gremio magisterial dejó de ser enemigo público y se convirtió en aliado para derogar la Reforma Educativa.

Las problemáticas

La educación en México enfrenta múltiples retos en su cotidianidad que van desde la mayor demanda debido al crecimiento demográfico en el país, hasta la aceptación de las reformas educativas que se han aplicado sistemáticamente desde inicios del presente siglo. En los últimos cien años, "la matrícula en educación primaria creció poco más de 16 veces al pasar de 868 mil alumnos a 14.8 millones" (Robles, Rojas y Ángeles, 2015, p. 20). En tanto que la educación básica, que se conforma de los niveles de secundaria, primaria y preescolar, ha requerido "un poco más de 1.2 millones de maestros en 226,300 escuelas" (SEP, 2017, p. 39).

Las reformas educativas en México llevan década y media: "En 2004 y 2006 se implementaron las reformas de la educación preescolar y secundaria" (Arzola, 2013, p. 59); tres años después, en 2009, inició la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) con cambios medulares en el modelo educativo, "uno de cuyos rasgos más importantes fue que el plan de estudio y los programas de asignatura se organizaron bajo el enfoque por competencias" (Cuevas, 2015, p. 68). La RIEB se implementó por etapas: "En el ciclo escolar 2009-2010 se trabajó con los grupos de primero y sexto grados, en el ciclo 2010-2011, se incorporan los estudiantes de segundo y quinto; y finalmente en 2011-2012" (Arzola, 2013, p. 60) la reforma llega a los de tercero y cuarto grados.

Las reformas educativas de 2004, 2006 y 2009 no fructificaron como se esperaba, de lo cual fue reflejo el serio cuestionamiento que enfrentó el sistema educativo mexicano con los pésimos resultados de los estudiantes en las distintas pruebas nacionales como el Examen para la Calidad y el Logro Educativo (EXCALE) y la Evaluación Nacional del Logro Académico en Centros Escolares (ENLACE), en las internacionales como el Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA, por sus siglas en inglés). Por ello, en 2012 inició otro proceso con el cual se reformaron "los Artículos 3° y 73° constitucionales, se modificó la Ley General de Educación, y se crearon la Ley General de Servicio Profesional Docente y la Ley del Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE)" (SEP, 2017, p. 43). Estas reformas fueron muy ambiguas ya que, al poner en práctica el modelo educativo en las diversas regiones del país con reglas inflexibles y rígidas, dejaron "de lado la cultura escolar que tiene lugar en la vida cotidiana" (Cuevas, 2015, p. 82), aunque la orientación del currículo se sustente en los principios de *aprender a aprender*, *aprender a ser*, *aprender a convivir* y *aprender a hacer*, "desde la educación preescolar hasta la educación media superior" (SEP, 2017, p. 71).

El modelo educativo de la reforma de 2012 coloca a los estudiantes en el centro de la política educativa y como la razón de ser del sistema educativo nacional e incorpora las habilidades socioemocionales en la educación obligatoria que imparte el Estado. Así mismo, coloca a las escuelas en el centro del sistema educativo y a los padres de familia se les otorga una categoría especial: "de manera puntual, el Artículo 10° de la Ley General de Educación se reformó para reconocer a los padres de familia como agentes del sistema educativo, y promover su participación de manera más activa, organizada y corresponsable" (SEP, 2017, p. 179).

Para llevar a buen puerto las reformas educativas, la Secretaría de Educación Pública (SEP) ha estado capacitando a los profesores y directivos de las primarias, aunque esta acción no ha sido exitosa ya que para capacitar a 1.2 millones de docentes se requiere de una labor titánica y una estructura que no tiene México en su sistema de educación básica. En un censo de 2011, se daban las siguientes cifras:

En los 534 centros de maestros y 40 extensiones de las 32 entidades federativas, se encontró que, en promedio, cada centro atendía a 267 escuelas (92 preescolares, 128 primarias, 47 secundarias y una normal), y para hacerlo, 83% del conjunto total contaba con un equipo conformado por no más de 10 personas [...] De acuerdo con los coordinadores, sólo 2 de cada 5 centros contaban con las condiciones de espacio necesarias para su buen funcionamiento. (Medrano, Ángeles y Castillo, 2015, p. 119).

Sin la infraestructura y el personal para capacitar, la SEP ha intentado suplir sus deficiencias con dos estrategias. Con la primera ha pretendido que sean los directivos los que capaciten a los profesores replicando la información que ellos adquieren; sin embargo, los directivos han dado testimonio de que no han "tenido una formación adecuada sobre la RIEB [Y que] Este proceso se dio a partir de tres diplomados: diplomado 1, a primero y sexto grados; diplomado 2, a segundo y quinto grados; diplomado 3, a tercer y cuarto grados" (Cuevas, 2015, p. 81). La impartición de estos cursos se realizó entre 2009 y 2011. En la segunda estrategia, aplicada recientemente, se ha intentado convertir a las primarias en centros de capacitación, donde los profesores se autocapacitan, de tal manera que "las escuelas se conviertan en comunidades de aprendizaje que hagan de la reflexión colectiva sobre la vida escolar y la práctica pedagógica un trabajo inherente a la profesión docente y al quehacer diario de las escuelas" (SEP, 2017, p. 136). Esta estrategia *in situ* pretende generar círculos y grupos de estudio que desarrollen soluciones orientadas al proceso de aprendizaje.

Con la precaria infraestructura y carencia de personal para capacitar a los profesores, la SEP ha faltado a su propio mandato que dicta que "los docentes deben recibir apoyo en su formación para desarrollar las capacidades que el aprendizaje exige" (SEP, 2017, p. 133). Y deja de lado los artículos 3° y 73° constitucionales que se reformaron en 2012 para crear la Ley del INEE

“incorporando la evaluación como una herramienta clave para la mejora continua” (SEP, 2017, p. 43). De igual modo, se debilita la creación del Servicio Profesional Docente (SPD) y del INEE “que define los mecanismos para el ingreso, la promoción, el reconocimiento y la permanencia de los maestros” (SEP, 2017, p. 131), “e instrumentos técnicos utilizados para estas evaluaciones” (Degante, Robles, Serrano y Castro, 2015, p. 55). Como se aprecia, las reformas educativas se han contradicho. En los documentos emitidos se prometen grandes logros, pero en la práctica se ha llevado otro rumbo y tal reforma se ha perdido como un barco que sale del puerto con rumbo fijo, pero que las inclemencias del tiempo lo hacen perderse en altamar.

En la literatura sobre el tema se encuentran diversas investigaciones en torno a las condiciones de vida de los profesores, las reformas educativas y las consecuencias producto de los cambios en la cotidianidad de las escuelas y los docentes. El fenómeno del doble trabajo entre los profesores de América Latina es uno de los casos analizados: “Los resultados de la investigación señalan que uno de cada tres docentes tiene un segundo trabajo remunerado, el que principalmente se refiere al enseñar en una segunda escuela” (Murillo y Román, 2013, p. 893). Las conclusiones de estos autores conducen a reflexionar sobre el tiempo que los docentes le dedican a la preparación de sus clases en su hogar, a la colaboración con otros profesores y a la calidad de atención que brindan a los estudiantes cuando tienen uno y dos empleos. Arzola (2013) indagó en Chihuahua —un estado al norte de México— sobre “aspectos relacionados con las responsabilidades extracurriculares de los docentes, programas o comisiones; así como percepciones acerca del trabajo directivo y las relaciones al interior de los colectivos escolares” (p. 59). La investigación de Arzola permite conocer las dinámicas institucionales dentro de las escuelas primarias entre los actores institucionales: directivos y estudiantes, entre otros. Por su parte, Cuevas (2015) identifica e interpreta las representaciones sociales que tienen los directivos sobre la reforma educativa “encontraron dos representaciones sociales: la primera proyecta a la Reforma como un cambio favorable, mientras que la segunda expresa desconcierto hacia la RIEB” (p. 67). Otro aspecto que ha sido abordado es la forma en que los profesores de primarias de tiempo completo interpretan y dan sentido a su actividad profesional, y en las conclusiones destacan “una apropiación común relacionada con la trascendencia del rol de ser maestro a partir de las experiencias, las trayectorias formativas y los saberes tácitos” (Pérez, Ferrer y García, 2015, p. 512). Estos autores, debe acotarse, toman en cuenta el contexto y la cotidianidad académica.

Las problemáticas e investigaciones previamente descritas retratan un escenario que hace ver la distancia que hay entre lo que plantean las reformas educativas y la realidad que viven las escuelas y profesores de educación básica. Este artículo retoma las aportaciones de otras investigaciones y devela los sufrimientos de los profesores en las instituciones de educación básica, entendiendo el sufrimiento como un malestar físico o psíquico que puede ser

manifiesto en alguna parte del cuerpo o estar latente en el sentir del profesor. Estos sufrimientos ocasionan daños leves, moderados y severos en la vida social y personal del académico dentro y fuera de la institución educativa, lo que le provoca una incapacidad temporal, parcial o permanente (Herrera y Luna, 2017). Por ello, el objetivo principal es un análisis institucional del contexto externo e interno que sufren los profesores en las instituciones de educación básica a partir del planteamiento de varias preguntas de investigación. En cuanto al contexto externo, ¿ejerce violencia el Estado para la aplicación de las reformas educativas?, ¿son presionados los profesores por los partidos políticos y sindicatos para alinearse a sus demandas? Y respecto del contexto interno de las primarias, ¿qué tipo de violencia prevalece?, ¿tienen participación los padres de familia en la educación de sus hijos?, ¿qué implicaciones ha tenido en la vida académica de los profesores la implementación de las reformas y el nuevo modelo educativo?

Encuadre teórico

Las instituciones participan en la producción y reproducción de la sociedad, organizan las tareas socialmente necesarias, "contienen un conjunto de formas y estructuras sociales instituidas por la ley y la costumbre, en todo momento, regulan nuestras relaciones, nos preexisten y se imponen ante nosotros" (Kaës, 1989, p. 22). Las instituciones representan a los encargados del orden establecido que organizan, protegen y dan seguridad a los seres humanos. Han regulado la sociedad desde hace siglos para protección del mismo hombre, recordemos la famosa frase: "el hombre es el lobo del hombre" (Hobbes, 2006, e.o. 1651). Cualquiera que amenace el orden establecido en la institución (Kaës, 1989), corre el peligro de ser expulsado ya que sin instituciones sería inconcebible cualquier civilización. Fernández (1996) afirma: "una institución es en principio un objeto cultural que expresa cierta cuota de poder social" (p. 17), mantienen intercambios con el medio más allá de sus propias fronteras funcionando como caja de resonancia de los fenómenos externos e incidiendo a través de sus productos materiales y simbólicos. Los acontecimientos del contexto local afectan las dinámicas internas de la institución.

Para el propósito de este trabajo, se traen a escena tres tipos de instituciones: *totales, voraces y educativas*. Las primeras como asilos, hospitales psiquiátricos, cárceles, campos de concentración y cuarteles entre otras, se encuentran comúnmente rodeadas "por una barrera a la defección y la interacción social con el exterior, que a menudo es parte integral del establecimiento físico de la institución, en forma de puertas cerradas, muros altos, alambradas de púas, arrecifes, agua, bosques o páramos" (Goffman, 1961 como se citó en Coser, 1978, p. 15). En el siglo XIX se tenía orgullo de las prisiones y su eficiencia, Foucault (2004, e.o. 1975) describe dos modelos: Uno de ellos es Auburn, donde la principal regla era el silencio absoluto y los presos sólo podían hablar en voz baja con el permiso de los custodios; dicho centro penitenciario era similar al modelo

monástico que repetía a la sociedad misma. El otro consistía en el aislamiento absoluto y se pedía al recluso un análisis de sí mismo desde lo profundo de su conciencia. Foucault fija la formación del sistema carcelario el 22 de enero de 1840 cuando se inaugura la prisión *Mettray*, ya que esta prisión concentra todas las tecnologías coercitivas del comportamiento. En las instituciones *totales* los individuos que se encuentran reclusos están sometidos a los guardianes del orden. El interno es controlado de acuerdo a las reglas sin su autorización.

Las instituciones *voraces* son exclusivas y elitistas, para aquellos que están dispuestos a sacrificar todo por el ideal a seguir, demandan "renunciar a la autonomía conquistada por las personas que viven en la intersección de muchos círculos sociales, y sustituirla por una sumisión heterónoma a las demandas voraces de organizaciones que devoran íntegramente al hombre para moldearlo a una imagen al servicio de sus intereses" (Coser, 1978, p. 26). Estas instituciones voraces como los partidos políticos y la Iglesia Católica, pueden exigir el celibato (González, 2006) de sus miembros con el fin de neutralizar la creación de una familia y los compromisos que esto conlleva.

La institución *educativa* es considerada la institución universal portadora del mandato social de asegurar la continuidad de la comunidad que la sostiene a través de la transmisión de la cultura que la define como tal (Fernández, 1996, 1998). La escuela afirma la continuidad del grupo social más allá de la vida biológica de los individuos. Su principal tarea consiste en guiar la conducta de los individuos hacia representaciones deseables de la cultura para que éstos sean capaces de vivir en sociedad, aunque muy frecuentemente son "campos de lucha, divididas por conflictos en curso o potenciales entre sus miembros, pobremente coordinadas e ideológicamente diversas" (Ball, 1994, p. 35). Hay un descontento entre actores institucionales, principalmente los profesores sienten impotencia porque las decisiones importantes en la vida académica no las deciden los académicos. "Una cosa que resalta en este tipo de situación es, literalmente, el sentido de la diferencia entre "ellos" y "nosotros". "Ellos" toman las decisiones, y "nosotros" tenemos que soportarlas" (Ball, 1994, p. 243). Tal es el caso de las reformas y modelos educativos entre otras decisiones que provoca sufrimiento en la institución.

De acuerdo con Kaës (1989): "La institución es un objeto psíquico común: hablando con propiedad, la institución no sufre. Nosotros sufrimos de nuestra relación con la institución, en esa relación; hablar del sufrimiento de la institución es una manera de designar esta relación en nosotros, evacuándonos como sujeto, activo o pasivo" (p. 57). Desde la perspectiva de Kaës (1989) se padece por la proyección del sujeto hacia la institución, aunque existen diversos factores que producen sufrimiento en los actores institucionales, el principal de ellos es por no realizar la tarea primaria, aunque en muchas ocasiones, las tareas complementarias absorben gran parte de las funciones que realiza el sujeto. Otra causa de sufrimiento es provocada por el exceso de la institución, es decir: vivir sólo para ella dejando de lado la vida personal.

Método

El análisis institucional es la metodología de esta investigación. Para este trabajo, se utiliza el método inductivo-analítico, no se evalúan modelos, hipótesis, ni teorías preestablecidas. La realización del análisis institucional requiere la descomposición de la realidad para convertirla en objeto de estudio; la indagación se hace desde un enfoque situacional, aquí y ahora y desde un enfoque histórico, cómo fueron y llegaron a ser lo que son. El método aborda el mundo empírico. No aborda a los actores institucionales como variables, se interesa por su biografía e interpretación de su realidad. Se busca conocer la historia de los individuos en la institución que denominamos *novela institucional*. Los actores institucionales al narrar su novela, lo hacen desde su perspectiva aunque el evento fuera vivido en colectivo. Al transmitir la historia, se convierte en el actor principal sin importar el lugar que ocupó en el hecho, permite observar el quehacer cotidiano, lo sufrido en el tiempo. El pasado institucional tiene como propósito aclarar el presente, que es el tiempo desde donde observamos al pasado. Torres (2004) afirma: "para contar una vida requerimos de trozos pequeños de realidad que formen una imagen, organizar las marcas y colocarlas en una secuencia, en un ir y venir en los momentos de la vida donde encajen los datos duros y se entretejan los datos sustantivos" (Torres en Remedi, 2004, p. 138).

En el análisis institucional, los procesos y las estructuras psíquicas de las instituciones muchas veces son posibles a partir del sufrimiento que en ellas se experimenta (Kaës, 1989). Un sufrimiento simbólico en dos dimensiones: *manifiesto* por lo que aparece y puede ser descrito a partir de la observación directa y *latente* por lo que permanece oculto o negado y se infiere a partir de la interpretación, así como también de la violencia que en las instituciones se marca. Cabe destacar que "llevar a cabo el análisis institucional significa enfrentarnos a diversas temporalidades, pero a la vez hacen presencia las dimensiones sociales, institucionales, personales" (Romo en Remedi, 2004, p. 95) porque "seamos o no miembros de la institución que estudiamos, estaremos de todos modos comprometidos emocionalmente con ella pues, de forma inevitable, la índole del material conmueve nuestras imágenes y vínculos con las instituciones sociales" (Fernández, 1998, p. 30).

La investigación es de tipo cualitativo, de corte descriptivo e interpretativo; su objetivo principal fue el análisis institucional del contexto externo e interno que sufren los profesores en las instituciones de educación básica. Para llevar a cabo este trabajo, se contactó a un director que mostró gran apertura a este tipo de investigación con la garantía de conservarlo en el anonimato. Fue así que, en una reunión de fin de mes en febrero de 2018, se presentó el proyecto a los profesores de dos primarias, una del turno matutino y otra más del vespertino. Ambas escuelas están ubicadas en la zona urbana, la del turno matutino está en

una colonia de nivel económico medio y la otra alto ya que fue de las primeras que se construyeron en Pachuca. Ambas escuelas cuentan con todos los servicios: agua, luz, drenaje, teléfono e internet. La del turno matutino inclusive tiene un servicio de vigilancia con cámaras que permiten observar casi todas las instalaciones de la primaria. Tiene 18 salones y están registrados 625 alumnos distribuidos en 18 grupos los cuales son atendidos por 30 personas entre directivos, secretarías, profesores e intendentes. La del turno vespertino tiene 27 salones, una matrícula de 171 alumnos distribuidos en nueve grupos que son atendidos por 22 personas. Cabe destacar que ingresar a las escuelas públicas de nivel básico para realizar investigación es casi imposible por el hermetismo que la Secretaría de Educación Pública impone en sus instalaciones, lo cual coincide con Cuevas (2015) "uno de los aspectos más difíciles a los que se enfrentan los investigadores educativos es la entrada al campo" (p. 72).

La muestra elegida para el estudio es no probabilística y se integró con cuatro participantes, aunque la invitación se hizo a todos los profesores. Cabe destacar que se denota temor de perder el trabajo porque los supervisores y líderes sindicales prohíben que difundan información. Los participantes se encuentran trabajando en escuelas públicas de educación básica en Pachuca de Soto, Hidalgo, México, en calidad de titulares frente a grupo en los turnos matutino y vespertino. Son un hombre y tres mujeres con una antigüedad de doce, siete, trece y veintiocho años respectivamente. El hombre tiene 40 años y está casado. Dos mujeres tienen 35 años de edad y otra 53 años. Son madre soltera, casada y divorciada. Para protección de los informantes, los fragmentos de entrevista que se presentan utilizan un seudónimo. Se tiene autorización de los profesores para publicar fragmentos de las entrevistas con fines académicos. Cabe destacar que los participantes decidieron colaborar voluntariamente con la condición de mantenerlos en el anonimato.

Las entrevistas fueron a profundidad, conversación abierta de acuerdo a la narrativa del entrevistado. Es prudente destacar que en este tipo de entrevistas, el narrador construye la *novela institucional* por haber presenciado múltiples historias micro o macro-sociales. Al compartir la suya, el entrevistado se convierte en el protagonista que la reconstruye, resignifica y retransmite. Las entrevistas fueron audiograbadas y se utilizó un formato semiestructurado con siete dimensiones de análisis. De la primera a la tercera se exploró sobre el contexto externo, académico y ambiente laboral en la institución de educación básica. La cuarta se enfocó en el modelo educativo implementado desde hace varios años en dichas instituciones. De la quinta a la séptima se preguntó sobre el estado biológico (médico), psicológico y social que los profesores manifiestan. Las entrevistas fueron transcritas e identificaron ejes y categorías preestablecidas y emergentes. Una vez obtenidos unos y otras, se alinearon las narraciones con el objetivo de la investigación. El análisis es artesanal, no se utiliza *software* que generaliza resultados. De igual manera, con el fin de tener información confiable se utilizó una estrategia de validación cruzada para poder confirmar la

información. Los ejes de la entrevistas fueron los mismos; sin embargo, al cruzar los datos se pudo confirmar la información, pero también desechar las proyecciones de los sujetos hacia el otro, hacia la institución.

El trabajo de campo se cumplió en cuatro diferentes espacios en marzo de 2018 a la hora y lugar que los entrevistados decidieron. Dos entrevistas se efectuaron en la casa de los profesores, fuera de su jornada laboral. Las otras dos tuvieron lugar en el salón de clases, mientras los estudiantes cumplían actividades extracurriculares en otro espacio de la escuela.

Contexto externo

Los profesores de educación básica (primaria) expresaron cuatro principales preocupaciones relacionadas con el contexto externo de las escuelas: la violencia del Estado contra su gremio, la presión de los partidos políticos, los conflictos entre los sindicatos y la descomposición e inseguridad que padece la sociedad. En relación con la violencia del Estado, un profesor comentó:

El gobierno se ha encargado de mal informar a la población y nos perjudicó con la reforma educativa. No es una reforma educativa, ni está ayudando al profesor, al contrario, es una reforma laboral. Los maestros estamos realmente mal. No tenemos derecho a nada, no tenemos ni voz ni voto. El maestro está pisoteado. ¿Cómo es posible que el profesor tenga que evaluarse una vez al año y si reprueba, está fuera? (Ángel, comunicación personal, 21 de marzo, 2018).

Al iniciar en diciembre de 2012, el periodo de gobierno del presidente de México, Enrique Peña Nieto, se anunció una reforma educativa que provocó un conflicto y el divorcio entre el Estado y el gremio de los profesores. Ante dicho problema, también tomaron postura algunos líderes políticos y sus partidos, lo que obligó a los profesores a elegir un bando:

El partido Nueva Alianza presiona para participar, aunque no seamos militantes por convicción, somos militantes por laborar dentro del magisterio. Es una obligatoriedad velada, tenemos que asistir cuando convoca el jefe a determinados procesos electorales. Sabemos que somos libres de decir no voy, la cuestión es que si después queremos solicitar algún apoyo está negado. (Miriam, comunicación personal, 19 de marzo, 2018).

Los profesores saben que la vía para "estar en paz" con los jefes, es la participación en los eventos políticos del partido que "los representa", de lo contrario serán relegados y congelados en sus puestos de trabajo. Como una profesora narró:

Tengo un compañero que pertenece a la Coordinadora. Se afilió a Morena y por eso están negados cualquier tipo de apoyos a pesar de que tenga la preparación y clave de director. A él nunca le van a dar una dirección. Se lo han dicho clara y

abiertamente: "para ti no hay dirección porque perteneces a Morena y eres militante de la Coordinadora (Miriam, comunicación personal, 19 de marzo, 2018).

En el gremio de los profesores existen dos sindicatos: el Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación (SNTE) y la Coordinadora Nacional de Trabajadores de la Educación (CNTE). Ambos se encuentran en disputas internas que afectan seriamente la cotidianidad de los profesores. Una docente señaló:

Dentro de la zona escolar hay dos grupos. En un mismo edificio, el turno matutino pertenece a una corriente y el vespertino a otra, entonces hay conflictos entre ambos turnos. En la ciudad hay escuelas de la Coordinadora que están etiquetadas. No tan fácil entran a esas escuelas personas que pertenecen a ese sindicato (Miriam, comunicación personal, 19 de marzo, 2018).

Aunque hay fórmulas veladas que todos conocen y agilizan cualquier trámite:

En Pachuca no se mueve nada si no conoces a una persona que está en el Sindicato porque existe mucho compadrazgo, el amigo, el irte de borracho con ellos. Si no, no te apoyan. (Ángel, comunicación personal, 21 de marzo, 2018).

La cuarta preocupación que afecta a los docentes se relaciona con la descomposición social e inseguridad que afecta a gran parte de la población mexicana. Tres profesoras lo exponían del modo siguiente:

La inseguridad nos afecta al interior de las escuelas. Un papá muy amable, muy atento, llevaba regalitos a todos el Día del Maestro, en Navidad. De repente dejó de ir el niño. Pues resulta que el papá tenía una casa de seguridad, era narcotraficante. (Miriam, comunicación personal, 19 de marzo, 2018).

El tráfico de sustancias ilícitas ha permeado a todos los niveles de la sociedad. Los niños de las primarias viven situaciones nunca antes vistas en el contexto nacional. Tengo un niño que su papá era narcotraficante y lo deportaron de Estados Unidos. El niño tiene muchos problemas de dicción, invierte palabras, tiene dislexia y también disgrafía. (Fernanda, comunicación personal, 20 de marzo, 2018).

De nuestra zona escolar, la más afectada por el narcomenudeo es la colonia Palmitas. Algunos niños de nueve y diez años de primero y segundo son niños extra edad que pertenecen a bandas. Viven con problemas de dependencia y situaciones muy complicadas. Algunos papás están detenidos en el CERESO [Centro de Readaptación Social], andan prófugos o son adictos (Miriam, comunicación personal, 19 de marzo, 2018).

La descomposición social e inseguridad que se padece en México ha permeado hasta la célula básica de la sociedad: la familia. Si bien es cierto que no todas las familias participan en acciones ilícitas, sí lo es que en algunas primarias los

profesores viven con miedo por las represalias que puedan padecer por parte de los familiares de los alumnos.

Contexto interno

El contexto interno de las instituciones de educación básica está anclado a las problemáticas externas del país. Las escuelas son una caja de resonancia de la sociedad. Dentro de las primarias, los profesores enfrentan tres principales fuentes de sufrimiento en su cotidianidad laboral: el clima laboral de violencia, conflictos con los padres de familia y el modelo educativo.

Violencia laboral

Al igual que sucede en las instituciones de educación media y superior, en las de educación básica los directivos generan divisiones entre los profesores y ambientes de trabajo dominados por la violencia y manipulación de padres de familia (en las universidades esta manipulación se lleva a cabo a través de los alumnos) (Herrera y Luna, 2017). Los directores comúnmente crean tres grupos: sus aliados, los neutros que no representan peligro y los enemigos que son violentados por no alinearse a sus demandas y pueden quitarles el poder. Para los amigos:

todo es diferente. Pueden tener errores y problemas con los padres de familia, pero los protegen" (Miriam, comunicación personal, 19 de marzo, 2018).

El chico intendente es la mano derecha del director. Cuando quiere barre. Hay otra maestra que es de su equipo y no hace sus guardias, también llega a veces a las nueve (Fernanda, comunicación personal, 20 de marzo, 2018).

Para los del equipo del director:

el ambiente es muy fiestero, muy cálido. Se acoplan mucho entre compañeros y los nuevos nos vamos acoplando a su nivel de vida, compañerismo, trabajo. Realmente está muy bien aquí (Yolanda, comunicación personal, 20 de marzo, 2018)

aunque la percepción y visión de aquellos que no son allegados al director es otra, una profesora, desde esta posición, explicó que:

No nada más conmigo, sino con las que no estamos de acuerdo e integrábamos a su grupo. Es un ambiente muy hostil, no se tiene libertad de hablar, ni siquiera de ir a preguntarle a una compañera sobre algún trabajo de la misma escuela, compartir saberes, material. Se vive un clima muy pesado (Miriam, comunicación personal, 19 de marzo, 2018).

El acoso laboral llega a ser insoportable para aquellos que no son amigos de la dirección. Hay molestia y se relega a los que no forman parte del círculo de amistad de los directivos:

Hubo una maestra que tuvo que irse porque no soportó. Hubo un momento que nadie le hablaba. Duró muy poquito, se tuvo que ir a otra escuela (Fernanda, comunicación personal, 20 de marzo, 2018).

Los directivos, asimismo, poseen y aplican diferentes tipos de violencia en contra de los que no están en su grupo. Algunos profesores se sienten observados, vigilados y presionados en su trabajo cotidiano, inclusive se utiliza a los padres de familia para producir miedo entre ellos para que dejen de estar en contra de las autoridades del plantel y renuncien o dejen la plaza, de tal manera que el próximo que llegue se integre al grupo que domina y así obtengan más poder.

La directora empezó a inmiscuirse todo el tiempo en el trabajo cotidiano, averiguando, investigando cómo era mi labor con los niños, con los padres de familia. Movié a los padres en mi contra. Los mismos papás nos lo decían:

Discúlpeme, la directora nos había dicho determinadas situaciones de su trabajo, de su persona. Y así como conmigo podía hacerlo con todas las demás. Si había cualquier conflicto por pequeño que fuera, que pudiera arreglarse negociando con los papás, ella misma los instruía: ¿Saben qué? váyanse a Derechos Humanos, a la Procuraduría. Junten firmas. Ella orientaba a los papás para buscar problemas con el maestro (Miriam, comunicación personal, 19 de marzo, 2018).

Los padres de familia

Los conflictos con los padres de familia representan una de las tareas más difíciles y delicadas que los profesores deben sobrellevar cotidianamente, pero la problemática empeora cuando los primeros son manipulados desde la dirección. La mayoría de los profesores han vivido la complejidad de este tipo de situaciones con los padres de familia y la han afrontado sin el apoyo de sus superiores:

Nosotros como maestros no tenemos apoyo de los directores. El director por no meterse en problemas le da muchas veces la razón al papá (Ángel, comunicación personal, 21 de marzo, 2018).

Existen tres escenarios principales que provocan el sufrimiento de los docentes en su relación con los padres de familia: la falta de apoyo de estos, su involucramiento para que los alumnos tengan un mejor proceso de aprendizaje, y la falta de respeto hacia la persona del docente. En cuanto al primer punto, dos profesores explicaron:

No hay apoyo de los papás, a nosotros nos repercute si el papá no les exige a los niños cierta responsabilidad en cuanto a tareas, a trabajos. (Fernanda, comunicación personal, 20 de marzo, 2018).

Hay niños que faltan semanas seguidas y tienen más de cuarenta faltas. Se habla con los padres, los concientizamos que el trabajo es de ambos y les vale. Mandan alumnos sin libros, no les compran lápiz. Los padres de familia nos quieren dejar todo el trabajo a nosotros como maestros (Ángel, comunicación personal, 21 de marzo, 2018).

Como se observa, el proceder de los padres de familia provoca que la responsabilidad de la educación formal de los infantes recaiga sobre todo en los profesores:

Nosotros somos los responsables de su éxito o fracaso, cuando realmente no es así. Las primarias son consideradas como guarderías. Los niños se cosifican. ¡Un buen maestro está cuidando a los niños como si fueran cosas, no personas! (Miriam, comunicación personal, 19 de marzo, 2018).

Y cuando los padres consideran que un profesor pide o exige académicamente demás

[...] te llegan a ofender o faltar al respeto, algunos se alebrestan inmediatamente. He aprendido que debo mantener la raya para no involucrarme más allá de lo que me corresponde porque es muy complicado tener situaciones con los papás. (Yolanda, comunicación personal, 20 de marzo, 2018).

Nos consideran muchos padres de familia como gente a su servicio doméstico. Debemos estar obligadas a tolerar todo; si pudieran, me golpeaban. (Miriam, comunicación personal, 19 de marzo, 2018).

Ahora el papá ya no respeta, ahora te exige, ya ni te pide de favor. (Ángel, comunicación personal, 21 de marzo, 2018)

Otro aspecto que ha llegado para generar dinámicas conflictivas en el aula es el tipo de relación que hay entre los alumnos con sus padres:

los niños cada vez vienen más malcriados, más abandonados. Anteriormente los niños eran más educados, más obedientes, más maleables." Estos cambios en la convivencia de los salones son multifactoriales porque "los niños siempre son naturales, lindos y silvestres. Quienes los afectamos somos nosotros, los adultos (Miriam, comunicación personal, 19 de marzo, 2018).

Modelo educativo

La implementación del nuevo modelo educativo tampoco ha sido una tarea ordenada y perfectamente planeada. A pesar de que ello comenzó, como ya fue dicho arriba, hace década y media, el modelo de 2009 llegó a las aulas al aplicarse pruebas piloto en algunas escuelas, cuando eso se debió de haber planeado años atrás. Al respecto, una profesora puntualizó:

Las escuelas piloto modificaron todo lo que tenían cuando entró el plan 2009. Empezaron con preescolar, después fue primero y sexto. Hasta ahí todo iba bien, se suponía que el siguiente año entró segundo y quinto. Después se cambió al plan 2011. Tenemos nosotros textos todavía del plan 2009, ni siquiera plan 2011. No llegaron todos los planes y programas de estudio a las escuelas. Nos han ido bajando toda la información en cascada, llega fragmentada. (Miriam, comunicación personal, 19 de marzo, 2018).

Hay una molestia generalizada entre los profesores porque las autoridades de la SEP no han socializado de manera asertiva la metodología de trabajo en cuanto la aplicación de los planes y programas de 2009, 2011 y la más reciente anunciada en la reforma educativa de 2012.

No tenemos claro hacia dónde vamos. No tenemos el plan de estudio que vamos a trabajar el próximo ciclo escolar [2018-2019]. En algunas escuelas no han dado grupos. ¿Con qué trabajas? El plan es genérico para todos, pero realmente el que te interesa trabajar es el de tu grado. Apenas estamos reconociendo el plan 2011 que tampoco lo bajaron, no hubo círculos de estudio para analizarlo. Los mandaron y ahora vete a trabajar (Miriam, comunicación personal, 19 de marzo, 2018).

Hay una realidad que no se puede negar

el modelo educativo se implementa el próximo año [2018-2019]. En preescolar: primero, segundo y tercero; en primaria: primero y segundo; la parte de la convivencia escolar viene para los seis grados; en secundaria: primero; y en bachillerato: los seis semestres (Yolanda, comunicación personal, 20 de marzo, 2018)

pero con las elecciones presidenciales del 1 de julio de 2018 que dieron el triunfo a un presidente de izquierda, nadie sabe lo que pasará.

Cabe destacar que, para la implementación del modelo educativo de 2012, cuyo escrito se presentó apenas en 2017, la SEP diseñó una plataforma con diez módulos en línea e instruyó a los directores de las primarias para que en las reuniones de los consejos técnicos escolares orienten y compartan sus experiencias entre los profesores y así todos asuman los compromisos que se requieren para la ejecución. Cabe destacar que no hay cursos presenciales impartidos por la SEP. Una profesora expuso que:

Parece que en abril [2018] van a abrir cursos presenciales, son limitados de cupo porque no hay suficiente personal para capacitar. Este es el primer año que nos piden que nos preparemos y formemos en línea, aunque no todos estamos capacitados para trabajar en línea, nos faltan muchos saberes e involucrarnos con el trabajo académico (Miriam, comunicación personal, 19 de marzo, 2018).

Aparte de que, para algunos profesores, el curso en línea no es del todo satisfactorio:

Para mí no funciona, para ingresar e inscribirte las líneas están súper saturadas. Solamente ingresas después de las dos, tres de la mañana" (Ángel, comunicación personal, 21 de marzo, 2018).

La dificultad de la capacitación para apropiarse del nuevo modelo educativo ha provocado que los profesores generen sus propias estrategias:

Hemos hecho un grupo de amigos colegiado para trabajar esa parte (Fernanda, comunicación personal, 20 de marzo, 2018)

A nosotros nos corresponde seguir trabajando nuestro grado en línea de manera autónoma (Yolanda, comunicación personal, 20 de marzo, 2018).

Para que el nuevo modelo educativo se lleve a la práctica, es necesaria su apropiación por parte de los docentes, ya que son estos quienes llevan al aula aquello que fue planeado en el escritorio. Los profesores saben que la puesta en marcha del modelo es una obligación de sus funciones y lo tienen que asumir.

De todas maneras, lo vamos a tener que retomar en nuestro trabajo, [aunque] dependerá mucho del contexto, del maestro (Yolanda, comunicación personal, 20 de marzo, 2018).

Por otro lado, aunque la implementación del nuevo modelo educativo es una obligación de las funciones de los docentes, en la realidad, algunos pueden sabotear esa implementación. Se hallaron opiniones diciendo que el modelo educativo no llegará a buen puerto porque

si no hay convencimiento de nosotros como docentes no va a aterrizar (Miriam, comunicación personal, 19 de marzo, 2018).

Pero, además:

el nuevo modelo educativo pretende que el maestro deje de ser tradicionalista. ¿Cómo puedes trabajar de una manera diferente cuando contexto, sociedad, escuela

y alumnos no te permiten que trabajes así? (Ángel, comunicación personal, 21 de marzo, 2018).

En las entrevistas, los profesores se refirieron a cuatro principales causas que evitarían la consolidación del nuevo modelo educativo: la gran distancia que hay entre la teoría y la realidad, la resistencia al cambio, la falta de infraestructura en las escuelas, y la evaluación docente. En cuanto a qué tan lejana se encuentra la teoría de la realidad, una profesora comentó:

Está muy bonito en papel, pero bajarlo y aplicarlo, es complejo. ¿Cuántos modelos, planes de estudio han pasado?, ¿y ha habido cambio? De entrada, tenemos que apropiarnos de los nuevos tecnicismos que se están utilizando, después el convencimiento de que puedo hacerlo. Finalmente, tenemos que empezar a cambiar las dinámicas de trabajo con los alumnos. (Miriam, comunicación personal, 19 de marzo, 2018).

En efecto, se requiere que los docentes transformen sus dinámicas de trabajo cotidiano; no obstante, para algunos de ellos esto resulta inviable por la resistencia al cambio:

Hay maestros longevos con muchos años de servicio que vienen haciendo este tipo de prácticas innovadoras y hay maestros nuevos que son muy tradicionalistas (Fernanda, comunicación personal, 20 de marzo, 2018).

Una realidad es que estamos acostumbrados a prácticas añejas. Lo que me ha funcionado, me sigo sobre ello. Me ha tocado ver a compañeros que tienen su libreta de muchos años con un mismo grado, tienen sus ejercicios hechos, contestados y los trabajan año con año, entonces cambiar esa dinámica es difícil (Miriam, comunicación personal, 19 de marzo, 2018).

La resistencia al cambio coadyuva a que no se consolide el nuevo modelo educativo, aunque es la infraestructura de las escuelas la que da una estocada mortal a una reforma educativa que no contempló las necesidades de los profesores y sus espacios de trabajo:

La infraestructura de las escuelas está por las calles. Las escuelas deben llevar inglés y computación, ¿cómo están las computadoras? No sirven, no hay clases de computación. Ahorita que vienen las lluvias, no pueden trabajar por las goteras (Ángel, comunicación personal, 21 de marzo, 2018).

El cuarto punto que ha impedido la consolidación del modelo educativo de 2012 y que representa el principal conflicto entre las autoridades y los profesores es la evaluación docente. Los profesores han aceptado la falta de dirección por parte de la SEP en cuanto a la implementación del modelo educativo, la carencia de cursos de capacitación, la infraestructura rudimentaria con que se cuenta y un

sinfín de anomalías, pero la evaluación docente es el punto de quiebre por el cual los profesores se encuentran en desacuerdo con la reforma educativa. No hay claridad en cuanto a lo que sucede cuando un profesor no aprueba la evaluación. Al ser un punto nodal en el conflicto y sufrimiento que padecen los académicos cuando se evalúan, una profesora que ha pasado por el proceso narra:

En la nueva reforma educativa todo maestro debe ser evaluado para saber si es competente frente al grupo. La Secretaría de Educación Pública y el órgano de evaluación notifican sobre la evaluación para valorar la calidad que tienen los profesores. Hace tres años se notificó a unos, hace dos a otros, y el año pasado a otros, hasta que todos los maestros de la república mexicana sean evaluados. Me tocó ser notificada para la evaluación nacional del desempeño docente el 8 de agosto de 2017. La evaluación fue de septiembre a noviembre y en diciembre el examen. De septiembre a noviembre, la primera etapa de la evaluación es una planeación y aplicación de las necesidades de desarrollo cognitivo de los niños. Un diagnóstico del contexto familiar-escolar de los alumnos. Se debe recabar evidencias en fotos y videos, de igual manera, se requieren muestras de que se trabaja con otros docentes. Esta etapa contó un 60%, el director de la primaria valora un 10% y el examen de conocimientos tiene un valor del 30%. El examen de conocimientos lo realizamos en las instalaciones de la Universidad Politécnica que están rumbo a Ciudad Sahagún. En una computadora respondimos 119 preguntas de opción múltiple con tiempo estimado de cuatro horas. El examen viene relacionado con nuestra práctica, los contenidos, los alumnos, el fortalecimiento de la sana convivencia en los niños y los valores. Otra parte abarca el plan y programa de estudio que se enseña con las competencias y aprendizajes esperados. En los resultados tenemos dos opciones. Uno, no aprobado. Los reprobados tienen otra oportunidad el próximo año, pero deben estar actualizándose constantemente. Dos, aprobado con tres niveles: suficiente, bueno y destacado. A los destacados, se les aumenta un 35% su sueldo base. Los dichos dicen que quienes no aprueban la evaluación, les quitan el trabajo o los reacomodan en cuanto a su función. No eres bueno para ser docente, te vas como administrativo. Cabe destacar que hasta la fecha [tres meses después] no me han dado resultados. (Yolanda, comunicación personal, 20 de marzo, 2018).

Muchos profesores no tienen certeza de las consecuencias de que reprueben la evaluación. Entre pasillos se dice que pueden perder su empleo o serán reacomodados en puestos administrativos. Lo cierto es que las autoridades no han dejado un mensaje claro y los docentes consideran que se trata más de una reforma laboral que educativa.

Comentarios

Los resultados mostraron que las instituciones *educativas* tienen características de instituciones *totales y voraces*. Se evidenció que cualquiera que amenace el orden establecido en la institución (Kaës, 1989), corre el peligro de ser expulsado como aquellos profesores que cambian de sindicato o desobedecen a los

guardianes del orden institucional. De igual manera los informantes evidenciaron que la institución educativa perdió poder social (Fernandez, 1996) por la inseguridad, narcotráfico y descomposición social que padecen los alumnos y sus padres. Lo que nos permite afirmar que, lo que sucede más allá de sus fronteras, afecta las dinámicas internas de las instituciones de educación básica.

En cuanto al contexto externo, se identificó en las entrevistas lo que Ball (1994) afirma respecto a las políticas educativas que proponen las autoridades del sistema educativo. Esta dinámica crea distancia en los profesores, “Ellos” [autoridades del Estado] toman las decisiones, y “nosotros” [profesores] tenemos que soportarlas” (Ball, 1994, p. 243). Los profesores “suelen tenerle desconfianza porque las propuestas y sugerencias realizadas por los reformadores, estudiosos de gabinete, no consideran las actividades que realizan en el día a día” (Cuevas, 2015, p. 82). Ni tampoco toman en cuenta las diferentes regiones del país y la diversidad de los profesores “por el tipo de enseñanza que imparten (generalistas o de asignatura), por el número de grupos que atienden de manera simultánea, por la posibilidad o no de contar con apoyo por parte de colegas para la formación física y artística de sus alumnos” (Santos y Delgado, 2015, p. 158). Lo que aumenta su preocupación es la carencia de cursos de formación para que estén en condiciones de poner en marcha el nuevo modelo educativo y enfrentar con éxito la evaluación a la que son sometidos ya que “el recurso destinado a esta actividad —\$363.91 anuales por docente— es mucho menor al que se considera necesario. Además, se proporciona en condiciones inadecuadas” (Santos y Delgado, 2015, p. 159). Este recurso es muy limitado comparado con lo que en el 2017 “ellos” gastaron (5.3 millones de pesos al día) en el rubro de comunicación social para promover la reforma educativa.

En cuanto al contexto interno, los profesores confirmaron que las instituciones de educación básica son lugares de batallas permanentes “campos de lucha, divididas por conflictos... [...] pobremente coordinadas” (Ball, 1994, p. 35) por los directores que crean grupos de amigos, aliados y enemigos entre los profesores. Se pudo constatar que las instituciones *educativas* tienen rasgos de instituciones *totales* similar a los dos modelos que Foucault (2004) describe: Auburn, modelo monástico y el de aislamiento absoluto que después se convierten en *Mettray*, la prisión que concentra todas las tecnologías coercitivas del comportamiento. En los resultados reportamos lo que dos profesoras padecen: “No se tiene libertad de hablar, ni siquiera de ir a preguntarle a una compañera sobre algún trabajo de la misma escuela... [...] Hubo una maestra que tuvo que irse porque no soportó.... Nadie le hablaba”. Otra medida coercitiva la encontramos con el apoyo de la tecnología ya que una de las escuelas tiene un sistema de video cámaras que permite observar desde la dirección todos los espacios de la escuela y desde el teléfono móvil, el director puede conectarse por internet en su casa y observar las actividades de los profesores.

De igual manera se detectaron rasgos de instituciones voraces que exigen renunciar a la vida personal, devorar al hombre y moldearlo al servicio de sus

intereses (Coser, 1978). Específicamente cuando se les obliga a participar con el partido político del magisterio y hacer proselitismo a favor de sus dirigentes, así como cuando se les somete a la evaluación docente que requiere meses de trabajo y preparación, dejando de lado la vida privada de los profesores con la amenaza de ser expulsados del sistema si obtienen una calificación reprobatoria.

Finalmente, desde la perspectiva de Kaës (1989) se evidenciaron múltiples sufrimientos en los profesores recordando que "la institución no sufre. Nosotros sufrimos de nuestra relación con la institución, en esa relación; hablar del sufrimiento de la institución es una manera de designar esta relación en nosotros, evacuándonos como sujeto, activo o pasivo" (p. 57). Se evidenciaron diversos factores que producen sufrimiento en los profesores como el malestar contra los padres de familia porque no se involucran en las actividades académicas de sus hijos, cuando son manipulados en su contra desde la dirección. También se encontró "una expresión de malestar docente cuyo sustento reside en la intensidad de los ritmos de trabajo y en la estandarización de las actividades cotidianas" (Pérez, Ferrer y García, 2015, p. 525). Los profesores de educación básica, al igual que los de educación media y superior se quejan de tener que cumplir múltiples actividades administrativas, por lo que "las responsabilidades adicionales terminan por absorber una gran cantidad de energía que desvía la atención de los educadores de su tarea principal: la atención de los alumnos y sus necesidades de aprendizaje" (Arzola, 2013, p. 73). Al ocuparse de esta clase de actividades, los docentes emplean una gran cantidad de tiempo fuera de su jornada laboral, lo que se complica todavía más cuando tienen dos trabajos. El resultado es que "dedican proporcionalmente menos tiempo a preparar clases, a trabajar en equipo y a atender estudiantes fuera de clases" (Murillo y Román, 2013, p. 920). Este fenómeno es muy común, "uno de cada tres profesores y profesoras que enseñan en escuelas primarias de América Latina complementa su labor como docente con otro trabajo" (Murillo y Román, 2013, p. 919). Si bien es cierto que las tareas complementarias absorben gran parte de las funciones que realizan los profesores, la principal fuente de sufrimiento radica en no realizar la tarea primaria, así como sienten que viven sólo para la institución dejando de lado la vida personal.

Conclusiones

La investigación presentó el análisis institucional de las instituciones de educación básica y aunque no se pretende caer en generalidades, los casos seleccionados pueden tomarse como una evidencia de la cotidianidad que viven muchas instituciones de educación básica en México ya que todas están subordinadas a la SEP.

De igual manera se ha dado respuesta a las preguntas de investigación sobre la violencia que el Estado ejerce para la aplicación de las reformas educativas, la coerción que padecen los profesores por parte de los partidos políticos y de los

sindicatos, y a las inquietudes sobre la violencia que prevalece en las primarias, la participación de los padres en la vida académica de sus hijos y las implicaciones que han tenido que enfrentar los profesores por la implementación de las reformas y el modelo educativo.

La importancia de este artículo radica en que los profesores pudieron manifestar sus inquietudes en un entorno seguro. Ello dio pauta para que expresaran abiertamente. No se oponen a trabajar con el nuevo modelo educativo, ni a recibir capacitación o realizar múltiples actividades endémicas a su labor docente, sino que su inconformidad estriba en la ambigüedad de la información sobre la evaluación, las repercusiones de no aprobar este proceso, no contar con capacitación de calidad para la asertiva aplicación del modelo educativo, así como carecer de las condiciones físicas y de infraestructura para llevar adecuadamente la implementación de la reforma educativa. Una maestra concluía:

No nos negamos, sabemos que los cambios son necesarios (...) Falta mucha formación académica para que podamos realmente apropiarnos de cualquier plan de estudio, estar más tiempo metidos en los libros para hacer un mejor trabajo. La cuestión es que tenemos demasiado trabajo administrativo, presiones laborales [y sociales] que nos impiden enfocarnos al trabajo cotidiano (Miriam, comunicación personal, 19 de marzo, 2018).

Los docentes se encuentran temerosos por la reforma educativa y el cambio de gobierno federal que se realizará el 1 de diciembre de 2018, así como por los avatares propios de su profesión. Cabe destacar que la limitación de este trabajo radica en que, es casi imposible pronosticar el futuro de la reforma educativa y su modelo. Desde el dirigente de la SEP, líderes sindicales, directivos, profesores, alumnos y población en general están a la espera de encontrar una guía que haga reflotar el barco naufragado. La solución es compleja y nada fácil para los próximos encargados del sistema educativo mexicano

REFERENCIAS

- Aristegui Noticias. (12 de mayo de 2018). "En 2017, Aurelio Nuño (SEP) gastó más de 5 millones de pesos en propaganda ¡al día!" *MVT*. Recuperado de <https://aristeguinoticias.com/1205/mexico/en-2017-aurelio-nuno-sep-gasto-mas-de-5-millones-de-pesos-en-propaganda-al-dia/#.XIAd2clTzjk.whatsapp>.
- Arzola, D. (2013). La organización de las escuelas primarias: docentes y directivos, dinámicas y relaciones. *Revista de Investigación educativa de la REDIECH*, 4 (6), pp. 59-75. Recuperado el 12 de junio de 2018 en <http://www.rediech.org/inicio/images/k2/Red6-p59-76.pdf>.

- Ball, S. (1994). *La micropolítica de la escuela. Hacia una teoría de la organización escolar*. Barcelona: Paidós.
- Coser, L.A. (1978). *Las instituciones voraces. Visión general*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Cordero, G. & González, C. (2016). Análisis del modelo de evaluación del desempeño docente en el marco de la reforma educativa Mexicana. *Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, 24(46). Recuperado de <http://dx.doi.org/10.14507/epaa.v24.2242>.
- Cuevas, Y. (2015). Representaciones sociales de la reforma de educación básica. La visión de los directivos. *Perfiles educativos*, 37 (147), pp. 67-85. Recuperado el 12 de junio de 2018 en http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S018526982015000100005&lng=es&tlng=es.
- Degante, L., Robles, H., Serrano, V., & Castro, R. (2015). Condiciones laborales de los docentes. En M. N. Orduña (Ed.), *Los docentes en México. Informe 2015* (pp. 53-82). México: Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación.
- Fernández, L. (1996). *Instituciones educativas. Dinámicas institucionales en situaciones críticas*. Argentina: Paidós.
- Fernández, L. (1998). *El análisis de lo institucional en la escuela. Un aporte a la formación autogestionaria para el uso de los enfoques institucionales*. Argentina: Paidós.
- Foucault, M. (2004) (e. o. 1975) *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. México: Siglo XXI.
- González, F.M. (2006). Marcial Maciel. *Los legionarios de Cristo: testimonios y documentos inéditos*. México: Tusquets.
- Herrera, S., & Luna, D. (2017). Síndrome Adquirido por el Trabajo Académico en Educación Media Superior: la escuela como espejo familiar. En M. Briseño, M. Guadarrama, O. Grijalva & M. Paz (Coords.), *Espacios educativos e investigación científica en la sociedad actual* (pp. 97-122). México: Scriptus.
- Hobbes, T. (2006) (e. o. 1651) *Leviatán o la materia, forma y poder de una república, eclesiástica y civil*, México, Fondo de Cultura Económica (FCE).
- Kaës, R., Bleger, J., Enriquez, E., Fornari, F., Fustier, P., Roussillon, R., & Vidal, J. P. (1989) *La institución y las instituciones. Estudios psicoanalíticos*, Buenos Aires, Paidós.
- Medrano, V., Ángeles, E., & Castillo, Y. (2015). Formación de los docentes de educación básica y media superior. En M. N. Orduña (Ed.), *Los docentes en México. Informe 2015* (pp. 83-124). México: Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación.
- Murillo, J., & Román, M. (2013). Docentes de educación primaria en América Latina con más de una actividad laboral. Situación e implicaciones. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 18(58), pp. 893-924. Recuperado el 12 de junio de 2018 en

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S140566662013000300010&lng=es&tlng=es.

- Pérez, A., Ferrer, R. & García, E. (2015). Tiempo escolar y subjetividad. Significaciones sobre la práctica docente en las escuelas de tiempo completo. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 20(65), pp. 507-527. Recuperado el 16 de junio de 2018 en <http://www.redalyc.org/pdf/140/14035408009.pdf>.
- Remedi, E. (2004) *Instituciones educativas. Sujetos, historia e identidades*, México, Plaza y Valdéz.
- Robles, H., Rojas, R., & Ángeles, E. (2015). Estructura, tamaño y características generales de la planta docente. En M. N. Orduña (Ed.), *Los docentes en México. Informe 2015* (pp. 15-52). México: Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación.
- Santos, A. & Delgado, A. (2015). *Los docentes en México. Informe 2015*. México: Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación.
- Secretaría de Educación Pública (2017). *Modelo Educativo para la Educación Obligatoria*. México: Secretaría de Educación Pública. Recuperado el 16 de junio de 2018 en <https://www.gob.mx/sep/documentos/nuevo-modelo-educativo-99339>



"Análisis institucional de primarias: reforma educativa como detonante del sufrimiento docente"

por Santos Noé Herrera Mijangos; Dayana Luna Reyes;
y Josefina Barojas Sánchez

es un texto registrado bajo una licencia [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Cyberpunk, Ciberespacio & Realidad

Juan Carlos Huidobro Márquez¹

Sección: Disertaciones

Recibido: 14/10/2018

Aceptado: 24/10/2018

Publicado: 10/03/2019

El término ciberespacio, espacio cibernético, es un término que fue de modo original divulgado en la novela *Neuromante*, en 1984, por el escritor gringo-canadiense William Gibson, aunque tal noción procede de manera más exacta del texto *Johnny Mnemonic*, incluido en la compilación de cuentos cortos *Burning Chrome*. Esta novela, el *Neuromante*, está íntimamente ligada al término *cyberpunk*, a su vez también lanzado en 1984 por Gardner Dozois, director de la revista de Asimov *SF Magazine*, *Asimov Science Fiction Magazine*. Tal expresión había ya sido utilizada para designar un nuevo movimiento de literatura de ciencia ficción llamado *Punk SF*.

El *cyberpunk*, como movimiento, está vinculado en su origen, y fuertemente influenciado, por un grupo de escritores y poetas gringos, los poetas de la generación *beat*, los denominados paradójicamente *beatniks*, quienes integraban una tendencia social de contracultura, de revolución sexual y de pugnas antirracistas en los años cincuenta. Estos *beats*, críticos de la sociedad materialista, capitalista y autoritaria, intelectuales, aventureros, borrachotes y promiscuos, fueron quienes, desde la marginalidad, inyectaron al *cyberpunk* y a un cúmulo de generaciones posteriores, socialmente insurrectas, ese tan característico sentimiento de no satisfacción cultural, de nomadismo y de experimentación.

Pero igualmente el *cyberpunk* está vinculado a los *punks* de los años setenta. Sólo que tal vinculación se realiza en términos paradójicos: para tales *punks*, las nuevas tecnologías eran totalmente alienantes; ellos no tenían alguna esperanza en el futuro de la humanidad. De ahí la expresión *No future*, que se escucha en la bonita melodía *God save The Queen*, de los *Sex Pistols*. Para los *cyberpunks*, al contrario de los *punks*, las nuevas tecnologías asociadas a la informática podrían ser liberadoras, emancipadoras. Ellas portarían una esperanza de transformación de la vida social y, por supuesto, de libertad. Este cambio, pues, del pesimismo *punk* al optimismo *cyberpunk*, ligado a la tecnología, se ejecutaría

¹ Profesor de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Correo electrónico: jchm@unam.mx ORCID: 0000-0003-2009-0632

espléndidamente en las obras de ciencia ficción etiquetadas como *cyberpunk*. Y, así, se amalgamarían, de una manera particular, las nociones de tecnología y de rebeldía.²

En la primera novela de este género, del género *cyberpunk*, William Gibson describe un mundo donde se realiza una suerte de alianza entre la biología y la técnica en una misma entidad: la emergente unificación de la máquina y el cuerpo humano; la romántica metáfora del hombre-computadora. Y es, efectivamente, éste el personaje "femenino" de Molly Millions, la *cyborg* en el *Neuromante*, quien además utiliza su cuerpo como un elemento de expresión visual y violenta. Cuestión evidentemente heredada del *punk*.

En general, los personajes de estas novelas viven en realidades artificiales. Y éstas son, ahí mismo, sustentadas por medio de tecnología, lo que les asegura un característico *status* de realidad, aunque sean ellas virtuales o imaginarias. Al presente, tales realidades están asociadas de modo particular a la experiencia de la *internet*. Puede ser que los *hackers* de hoy en día sean homológamente Case, el personaje principal del mismo *Neuromante*.

Otro notable elemento en tales novelas refiere que los *cyberpunks*, obsesionados por la tecnología, se emplazan hacia una realidad que no existe aún, no obstante que ellos estén ya al pie de realidades futuras. Su idea es que muy pronto todo mundo será *cyberpunk*. Y aunque el mundo, evidentemente, todavía no lo es, éste, el mundo *cyberpunk*, está ya presente en nuestro mundo material; y lo hace, como dicen algunos, a través de una especie de arte-ficción bizarra hallada en los museos, en la literatura, en los videojuegos, en la televisión y en los films, por ejemplo. En estos últimos, incluso en su versión hollywoodense, se plasma la influencia del *cine negro*, de la novela policiaca y de las ya, tiempo atrás, imaginadas realidades postapocalípticas y distópicas. Ejemplos evidentes se muestran en *Blade Runner*, *Tron*, *Total Recall* y, por supuesto, *The Matrix*.

Pero igualmente el mundo *cyberpunk* fue y es aún germinado en revistas y boletines, denominados *ezines*, fanzines *underground*, diseminados, por supuesto, sólo por medios electrónicos. En ellos, grupos y comunidades, virtuales, interactúan bajo el supuesto de que la realidad material, con sus dimensiones tradicionales, es un límite frente a lo que por medio de la tecnología puede estar a su alcance. *Wired*, *2600 Magazine*, *Netfuture* y *Mondo 2000* expresan perfectamente tal subcultura en nichos donde reina el *ethos* de la libre circulación de la información.

En la música, también por ejemplo, el *cyberpunk* se esparce proveniente de compañías de música electrónica e industrial, sobre todo en los años ochenta y principios de los noventa, del siglo pasado, ya hoy históricas, como la *Wax Trax!* o la *Zoth-Ommog*. Ahí, una multiplicidad bandas, a través de sintetizadores e

² Como palabra, incluida por el Diccionario de Oxford en 2006, *cyberpunk* procede evidentemente del término *cyber*, del concepto *cybernetics*, gestado por Norbert Wiener en los años cuarenta del siglo pasado, en el contexto del "control y la comunicación en el animal y en la máquina".

instrumentos no tradicionales, se unen unas a otras en una mentalidad que manifiesta un mundo articulado en notas/códigos futuristas.

Pues bien, William Gibson utiliza, ya decía, por primera vez la palabra ciberespacio en su novela *Neuromante*. Él describe, con este término, un mundo todavía sin nacer, aunque en gestación, y que a su juicio podría, en un futuro, absorber y clausurar completamente la realidad material. Quizá ahí Gibson se empata con una referencia a un cuento de Jorge Luis Borges sobre un mapa (*Del Rigor en la Ciencia*), una representación, tan detallada que generaba una correspondencia biunívoca con su territorio. La idea de Gibson sobre el ciberespacio implicaría quedarse sólo con el mapa, ante la inexistencia futura del territorio. Y, de hecho, tal ciberespacio ya no correspondería más a una realidad, material, sino que la antecedería y la determinaría. Esta idea, entonces, haría reflexionar sobre un modelo virtual-real, el ciberespacio, por encima de cualquier otra realidad.

No obstante, en los años ochenta no existía algo que pudiera representar tal espacio. Era una completa abstracción. Y la pregunta es, entonces, de dónde surgió tal representación. Hay una larga cita de William Gibson (2011) que lo explica:

Estaba caminando por Vancouver, consciente de esa necesidad, y recuerdo haber pasado por una sala de videojuegos, una suerte de nuevo negocio en ese entonces, y vi a unos niños jugando esos viejos videojuegos en consolas multilaminadas. Los juegos tenían una representación gráfica muy primitiva del espacio y de la perspectiva. Algunos ni siquiera tenían perspectiva, pero ansiaban ya una y además dimensionalidad. Aun en esta forma tan primitiva, los niños que jugaban estaban tan involucrados físicamente que me pareció que querían estar dentro de los juegos, dentro del espacio nocional de la máquina. El mundo real había desaparecido para ellos, había perdido toda importancia. Estaban en ese espacio nocional y la máquina frente a ellos se había convertido en el nuevo *mundo feliz*.

Las únicas computadoras que había visto en esa época eran cosas del tamaño de un establo. Pero un día caminaba junto a una parada de autobús y había ahí un *affiche* de Apple. El *affiche* era una fotografía del brazo de un elegante hombre de negocios con una representación en tamaño real de una verdadera computadora que no era mucho más grande que una laptop actual. Todos van a tener una de estas, pensé, y todos van a querer vivir dentro de ellas. Y de alguna forma supe que el espacio nocional detrás de todas las pantallas de las computadoras sería un solo universo.

En efecto, la tecnología progresivamente se escurre hasta el fondo de la vida cotidiana y, a la par, parece escapar al control humano. Las circulaciones y movimientos electrónicos se hacen invisibles, aunque ellos ya en el ciberespacio se tornan manifiestos, virtuales. El ciberespacio es, pues, una manera en que se puede acceder a la *zona invisible* de las computadoras, por ejemplo, y conectarse con ellas con algunos mínimos intermediarios, restaurando, con ello, el sentido de control que se había perdido. En el caso del *Neuromante*, esta cuestión

evolució tanto que era posible, así, descargar constructos virtuales directamente al cerebro por medio de unos *jacks* neuronales que instauraban una alucinación consensual experimentada cotidianamente por miles de personas. Pero, una vez más, como este ciberespacio era imaginado, no existía, se le adjudicó, en consecuencia, un componente utópico.

La naturaleza de éste, así, sería no lineal, no local. Un espacio no euclidiano; un espacio extraño a las dimensiones, físicas, de Kaluza-Klein o de la Teoría de cuerdas, por ejemplo. Un espacio informativo, comunicacional, de modelado de realidades que ya no existen físicamente. La primera frase del *Neuromante* (Gibson, 1984) resume esta posibilidad o imposibilidad representacional: "El cielo sobre el puerto tenía el color de una pantalla de televisor sintonizado en un canal muerto".

Y, justamente, el ciberespacio, en sus múltiples formas, no tendría una medida real, empírica, física, a través de la cual fuera posible aprehenderlo. Quizá la mejor manera de poder hacerlo, ya decía, sea la *internet*, sin que estas dos realidades y/o conceptos sean sinónimos. Así que es admisible entender este ciberespacio, el más afamado de nuestros días, en términos de una red virtual de sitios, conexiones, situaciones, usuarios, objetos, informaciones, acontecimientos, relaciones, pensamientos. Un ciberespacio que implicaría todo y que además sería ilimitado. A éste se puede ingresar a través de una amplia gama de modalidades. Pero el punto no es ya si se ingresa o no, sino cómo se hace. Para ello, por ejemplo en la *internet*, hay diversos protocolos en los cuales se aparece el ciberespacio, o diversos ciberespacios accedados diferenciadamente: FTP, TELNET, POP3, HTTP, IRC, etc. Y arriba no sólo Case, el *hacker*, el vaquero informático, sino, hoy en día, cualquiera, sin importar su *status* económico, social, político y/o religioso. No obstante, el que se conecta no existe ahí adentro sino sólo como un *user*, un *avatar*, y en su caso un *avatar* que acompaña un *nickname*. En este ciberespacio no hay identidad que pueda o deba ser homologada mediante un *id* con la equivalencia real. No es necesario que aquél de afuera sea el mismo que viva adentro. No hay una INE ni un acta de nacimiento; no hay apellidos para equiparar tales identidades desarrollándose paralelamente a través de las cuales pueda darse un peso o legitimidad a las acciones desplegadas dentro de este espacio. Sólo hay *users*, *avatars*, *nicknames*. Y la tradicional interacción *vis-à-vis*, que tanto gusta a los sociólogos y psicólogos sociales, se transforma. Ésta se dirige preferentemente hacia lo visual, lo auditivo, a veces hacia lo quinestésico y, en muchos casos, sólo se produce por texto, o comandos particulares. Y si existiera un cuerpo, éste sería virtual y sería tallado al gusto del usuario. Se puede ser hombre o mujer, bi o trans o todos ellos al mismo tiempo. Raza y género no serían ya satisfactorios; no colmarían lo virtual. Se puede ser joven, viejo, adolescente o, incluso no haber nacido, sin violentar alguna ley o precepto biológico y/o religioso. Tal virtualidad plantea, entonces, un espacio absolutamente abierto, y complejo, con libertad de movimiento y posibilidades incluso a quienes, por fuera, contarán con alguna discapacidad.

Es posible, igualmente, vivir casi en cualquier región, o conquistar o inventar una sin tramitar documentos notariales. O viajar a través de ellos sin presentar pasaportes o visas; aunque en algunos se debe acceder con un número de tarjeta de crédito, o *PayPal*. Es posible, también, casarse, divorciarse, descasarse, tener hijos, inventárselos y, además, casi como sueño, suprimirlos con una tecla. Existir, pues así, enteramente en el ciberespacio, mientras aguante la consola o mientras dure la conexión.

De modo sencillo, por tanto, se vive en plataformas como *Second Life* o en la versión para adultos *Red Light Center*, una versión porno de una vida virtual, libertina, sado, que nunca, nunca, se termina. Pero, además de todo, se puede ser un objeto en el ciberespacio: éste, el ciberespacio, es morado no sólo por *avatars* o *nicknames*, sino también por cosas. Públicamente se conoce este espacio, este ciberespacio, como la *internet de las cosas*, como hace pocos meses lo señalaba la gran pensadora Puri Carpinteyro. Lo que se conecta a este espacio virtual puede ser alguien con un *chip* en un marcapasos, un automóvil con cámaras y sensores de movimiento, un edificio inteligente, un televisor, una lavadora, un apagador, un juguete sexual, etc. Cualquier objeto natural o artificial, que viva en el espacio real, puede acceder a tal ciberespacio al asignársele una dirección IP y al contar con la posibilidad de transferir datos en red. Por ejemplo, la primera cosa en la *internet* fue una máquina de *Coca-Cola* en la Universidad Carnegie Mellon, en Pittsburgh, a principios de los años ochenta. Los usuarios podían conectarse a la máquina en red, saber su estado y comprobar y decidir si ir o no al pasillo por un refresco bien frío. Vale decir que en este ciberespacio todo es más vulnerable. Y como no hay suficiente seguridad aún, y no hay sentimientos de algún *user* de por medio, las máquinas se hackean unas a otras sin mostrar siquiera culpa. Pero eso, por ahora, no importa mucho.

Entonces, un usuario puede, en el ciberespacio, alterar las condiciones que descubre dentro de los límites del mundo fáctico. Esto conduce a una realidad virtual más allá del espacio habitual, aunque conserve, a veces, y por pura didáctica, la forma del espacio tridimensional de la geometría tradicional. Pero incluso así, este ciberespacio no se puede mapear. A él no se le puede generar una vista de ojo de pájaro. Sólo hay una vista siempre móvil, densa y, de modo eterno, laberíntica. Espacio y tiempo, efectivamente, no existen como tal. Son estos dos reaprehendidos a través de flujos de información. No hay día/noche, por ejemplo. No hay forma de empatar completamente categorías que rigen lo real en lo virtual. Así, pues, incluirle un *buenos días* o un *buenas noches* a un *email* es una cuestión absurda.

Hubo un esfuerzo, hace algunos años, de instaurar el tiempo de la *internet*. Un esfuerzo totalmente fallido. De nuevo: es imposible reglar lo virtual a través de categorías de lo real; no es posible ya juzgar lo interior por lo exterior. Es un estado, opinan algunos, de latencia imposible de resolver, donde lo más importante sería la información, incluso más importante que la materialidad. De

hecho, todo apunta a que este ciberespacio sería progresivamente más opaco y, al final, más ciego a lo real.

Y esta cuestión fue, desde un inicio, un caso evidente. El 8 de febrero de 1996, con motivo del Foro Económico Mundial en Davos, Suiza, y en respuesta a la aprobación de la *Telecommunications Act* en los Estados Unidos, John Perry Barlow redactó un documento, titulado *Declaración de Independencia del Ciberespacio*, y lo envió por correo electrónico a cerca de 600 de sus contactos. Ahí, Barlow (1996) declara, entre otras cosas:

Gobiernos del Mundo Industrial, viejos gigantes de carne y acero, vengo del Ciberespacio, el nuevo hogar de la Mente. En nombre del futuro, les pido a ustedes, del pasado, que nos dejen en paz. No son bienvenidos entre nosotros. No tienen soberanía donde nos reunimos.

Y lo más importante:

Sus conceptos legales de propiedad, expresión, identidad, movimiento y contexto no se aplican a nosotros. Están basados todos en la materia, y aquí no hay materia.

Teóricamente, este mundo se dirige de manera progresiva hacia lo que en la escala real se denomina futuro. Un futuro no asequible, pero posible. Y este aspecto mantiene esta realidad como contemporánea y plena de expectativas, a pesar de la tendencia *cyberpunk* a imaginar el futuro como un mundo desolado, como un mundo distópico. Utopías negativas, como la que describe, en 1516, Thomas More, *La Nueva Isla Utopía*: un ideal en términos religiosos, sociales y políticos. Pero la utopía negativa *cyberpunk* implica el abuso de tecnologías por el ser humano, que proyectan mundos y universos con innovaciones que no existen en el presente, así como sociedades que han sido degradadas a regímenes represivos y totalmente controlados. Y tales sociedades serían, entonces, resultado de guerras, revoluciones y desastres. Y por supuesto que ahí aparece el arquetipo de héroe, que no cambia nada, pero que mantiene siempre la esperanza futura; o aparece el antihéroe, el *cracker*, Peter Riviera, del *Neuromante*, o simplemente aparece Rodriguito, quien se mete todas las madrugadas, a escondidas de sus papás, a navegar por la *Deep Web*. Incluso en México, al final de los años noventa y principios de los dos mil, los héroes *cyberpunk* ya moraban el ciberespacio. Se autonombraban: X-ploit, Raza Mexicana, Pirataz-mex.

Otro elemento peculiar dentro de este espacio es el dinero. Éste es, ahí, virtual. Y se gasta virtualmente. El problema es que los asaltantes de bancos, y los adolescentes, no pueden siempre traducir la tensión entre lo virtual y lo real. Hay, aún, robos virtuales en los que se intenta materializar el dinero, para que parezca real, yendo al cajero o a la ventanilla a retirar los billetes. Error garrafal que se cuenta repetidamente en muchos reclusorios. O también hay adolescentes con perfectas habilidades informáticas, pero que aún se caen bajando escaleras. O, en tono seco, matrimonios fallidos de aquéllos que en *Second Life* se enamoran y

que, para probar que su amor es eterno, se casan fuera del espacio virtual, con juez, sacerdote y evento de Facebook, mismos testigos que certifican, dos semanas después, que los enamorados ya no se soportan más.

Pues así, con el progreso masivo de la virtualidad, ésta aparece ya en todos lados y se puede acceder a ella de muchas formas. Parece real, pero no lo es, en nuestros términos habituales. Implica un espacio accesible, por ejemplo, a través de la PC y del teléfono celular. Y siempre hay una región (inter)media, o precipicio, entre las dos realidades. No obstante, algunos piensan que se suprime tal mediación, que se elimina con ello la distancia entre el escenario y la sala, entre los protagonistas y la acción, entre el sujeto y el objeto, entre lo real y lo virtual. ¡Pero no! Aunque parezca esto una *transparencia*, como otros le llaman, no lo es. Notaciones y/o algoritmos siguen ahí mediando. Y no sólo eso: hay una opacidad casi irresoluble entre tales dos mundos. Por eso, la imaginación *cyberpunk* se dirige hacia la independencia del mundo virtual respecto de lo real. Su aspiración es hipostatizar el ciberespacio para que ya no se conozca lo real, para que ya no se le pueda vivir. Y la fuente de todo este despropósito referiría la interactividad de lo virtual, que es la que generaría la persistente confusión entre lo virtual y lo real. De ahí lo paradójico del término: realidad virtual. Pero, una vez más, unos insisten: *transparencia*.

Esta *transparencia* se ha conformado como una nueva narrativa por filósofos y pensadores posmodernos y profundamente conservadores. Aquéllos que reavivan el pesimismo al que habían arribado trágicamente Theodor Adorno y Max Horkheimer y se posicionan, panóptica y digitalmente, como dicen otros varios, como un Foucault versión 2.0. Pensadores que reatrapan al individuo, solitario, aislado, alienado, disociado, desvitalizado, y lo posicionan en redes y enjambres, malignos, que los vigilan, los controlan y los mueven desde dentro mismo. Un espectáculo trágicamente afectivo y fugaz, dicen aquéllos: el Facebook como iglesia y el *like* como amén. Con ello, algo como la revolución es satirizada por estos filósofos (¿de la no-sospecha?) y, en consecuencia, ella es totalmente abolida.

¡Pero no! Para todos los casos, lo virtual desbordaría, o desbordará, lo real. Será la realidad por excelencia, y con ello terminará con la distinción virtual/real para forzar otra más radical. Esto, si se quiere ser *cyberpunk*, si se ansía la libertad, si se desea germinar la esperanza, si se anhela un mundo mejor, incluso si ese mundo es distópico, opaco y negativo.

Hay, pues, al menos, dos alternativas al respecto, mientras dure la tensión entre el ciberespacio y el espacio físico: lo *cyberpunk* y lo pesimista. Y es preciso elegir antes del reinado de cualquiera de ellas, ya que con la decisión, con esta decisión moral, desaparecerá uno de tales dos mundos.³

³ Para saber más y mejor de *cyberpunk*, ciberespacio y realidad, teclee, simplemente, tales palabras en su *search engine* favorito de la *interwebz*.

REFERENCIAS

- Barlow, J. P. (1996). A Declaration of the Independence of Cyberspace. En *Wikisource*. Recuperado de https://en.wikisource.org/wiki/A_Declaration_of_the_Independence_of_Cyberspace
- Gibson, W. (1984). *Neuromante*. Recuperado de <https://kamita.com/misc/gibson/Neuromante.pdf>
- Gibson, W. (2011). William Gibson, The Art of Fiction No. 211 (Interviewed by David Wallace-Wells). *The Paris Review*, 197. Recuperado de <https://www.theparisreview.org/interviews/6089/william-gibson-the-art-of-fiction-no-211-william-gibson>



"Cyberpunk, Ciberespacio & Realidad"
por Juan Carlos Huidobro Márquez

es un texto registrado bajo una licencia [Creative Commons Reconocimiento-
NoComercial 4.0 Internacional License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Hacia una Psicología Social más Prudente e Inteligible

Ángel Magos Pérez¹

Sección: Disertaciones

Recibido: 11/10/2018

Aceptado: 21/10/2018

Publicado: 10/03/2019

Muchas han sido las adversidades que la psicología social ha enfrentado al intentar explicar el comportamiento, el pensar o el sentir de las personas. Una de ellas, por cierto que a tiempo enriquece a la disciplina, se halla anclada en la manera de aproximarse a la realidad social, pues a diferencia de las ciencias naturales que han establecido principios generales al hacer investigación (al menos eso es lo que su discurso señala), la psicología social se enfrenta a un ligero inconveniente: la inestabilidad de los eventos que surgen de las condiciones histórico-culturales; o sea que el sentir, el pensar y el gobierno de la conducta desbordan del tiempo/época y de los significados en los que nos insertamos. De tal modo, resulta sensato advertir lo prudente de un estudio de la psicología social edificado en la historia.

En buena parte de la investigación –no sólo en la psicología social- se recolecta y decodifica información que difícilmente llega a ser del dominio público, y es importante que esa decodificación sea comunicada a la población para que ella escudriñe su utilidad. Aunque se “podría” advertir una comunicación simbólica entre el investigador y la sociedad, pues se publica, y se publica mucho, uno de los problemas medulares cuando la información sí alcanza a ser del dominio público es su escasa o nula inteligibilidad. En su obra *Aprenda a escribir mal: cómo triunfar en las ciencias sociales*, Michael Billig da cuenta de que, prácticamente, al hacer investigación se prefiere quedar bien que darse a entender, pues las palabras o conceptos que hoy día se utilizan son más que rebuscados y, en muchos casos, sólo accesibles para cierto grupo que estudia lo mismo. Habría que entender entonces que una de las tareas de la psicología social es ser digerible para el grueso de la sociedad, lo que no le quita seriedad,

¹ Estudiante de la maestría en Psicología Social de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa. Correo electrónico: internet_angel2014@hotmail.com ORCID: 0000-0002-9755-4928

al contrario: le confiere sentido. A final de cuentas, entrando regularmente a la vida cotidiana, la psicología social debe también ser parte de ella.

Así, es importante tener precaución al realizar investigación, pues lo que se comunica es agente de cambio social, es decir: tiende a alterar el pensamiento y las relaciones sociales. La asignación de conceptos se da con frecuencia indiscriminadamente y muchas veces con poca responsabilidad o consideración a que la vida y el uso del concepto depende de la carga signífica que se le otorga colectivamente. O sea que alguien puede estar loco en un espacio social y en otro no, y ser nombrado profesor o político tiene fuertes implicaciones en cada cultura. Ser buena o mala persona muchas veces depende de cómo le digan a uno. Pensemos en la diferencia al escuchar "mi papa es profesor" y "mi papá es político".

Entendiendo que la naturaleza de las relaciones sociales se enmarca en un tiempo y en ciertos significados, y sosteniendo que dichas relaciones sociales construyen a las personas por medio del lenguaje, como lo argüía George Herbert Mead hace casi 100 años, habría que hurgar en esa carga simbólica de los conceptos y, de creerlo pertinente, trabajar en su resignificación, al menos así lo sugiere Kenneth Gergen en *Reflexiones sobre la construcción social*: la narrativa es la vía que este último propone. Él mismo ha aseverado que el lenguaje técnico se vuelve evaluativo cada vez que la ciencia es usada como palanca para el cambio social, y no se equivoca al sostener con frecuencia que no hay verdades universales, pues éstas dependen también de cada espacio social y cultural. Es en ese sentido que Mead declaraba la importancia de dicho espacio y aseveraba que el pasado es un desborde del presente. Al parecer tenía razón: toda investigación sobre cierta práctica se extingue al volver a investigar -o sea que la investigación que hoy es concienzuda mañana será obsoleta, mas no inútil-, entre tanto debido a condiciones económicas, sociales y políticas de cada colectividad. Por esto la investigación debe ser constante y debe tener como génesis la vida cotidiana presente, recurriendo a lo pasado no para edificar su trabajo, sí para entender las transformaciones culturales que nacen en nuestro tiempo.

Se ha señalado por algunos psicólogos sociales la impronta de teorías que atraviesen al tiempo y puedan representar las biblias de la psicología social para explicar diversos fenómenos, algo que al parecer resulta poco confiable por lo mismo que se ha expuesto aquí: todo aquello que quiera ser estudiado por la psicología social deberá tener una mirada enraizada en un tiempo y en unos significados específicos. Y ya que la tarea de la psicología social es (o debería ser) principalmente una tarea histórica, como lo propuso Gergen, cabría recuperar también una propuesta de Billig: el psicólogo social debería tener un espíritu anticuario que le lleve a conocer cómo sentía y pensaba la gente hace tiempo. En suma, parece que la psicología social nos permitiría 1) entender mejor lo que ahora acontece y 2) proponer rutas para la construcción de relaciones sociales más acordes a ello. Entonces, desde esta óptica, una psicología social más prudente no es otra cosa que una psicología social de las situaciones; y una

psicología social más inteligible es aquella que no es sólo para psicólogos sociales.



“Hacia una Psicología Social más Prudente e Inteligible”
por Ángel Magos Pérez es un texto registrado bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

RESEÑA: González, M. y Mendoza, J. (2017). *Memoria Colectiva de América Latina*. México: Universidad Autónoma Metropolitana en coedición con Biblioteca Nueva.

Gustavo Serrano Padilla¹

Sección: Reseñas

Recibido: 05/06/2018

Aceptado: 14/10/2018

Publicado: 10/03/2019

En uno de sus textos clásicos, el escritor mexicano Salvador Elizondo se cuestiona, a través de la voz de Farabeuf, si existe algo más tenaz que la memoria. Y efectivamente, se contesta que la única cosa más persistente que la memoria es el olvido. Aquí, a lo mejor valdría la pena reclamarle a Elizondo que todavía hay algo más persistente que la memoria y que el olvido, a saber, la gente que escribe de ellos.

El texto que aquí se pretende reseñar da cuenta de esta insistencia. Quienes lo suscriben demuestran que el olvido, pero sobre todo la memoria, es una de esas cosas de las que siempre vale la pena seguir escribiendo y, de hecho, se hace. A través de diez capítulos cada uno de los autores intenta ofrecer una visión general y trabajada sobre aspectos propios de América Latina, eso sí, matizada con la noción de memoria colectiva. Dicha noción, según se explica en la introducción y en el primer capítulo del libro, puede ser rastreada hasta el pensamiento de Maurice Halbwachs, un psicólogo colectivo francés del siglo pasado. Alumno de Émile Durkheim y de Henri Bergson, ambos con puntos de encuentro y discusión lo suficientemente fuertes como para haber dejado que sea Maurice Halbwachs quien se haya encargado de reunir, entre la estructura y el acto, una mirada sobre la memoria colectiva que, todavía hoy, sigue pareciendo la más acertada dentro de toda la literatura de Psicología Social.

El plan que esta breve reseña pretende seguir no tiene que ver con una descripción de todos y cada uno de los capítulos y decir que el primero y el último se comen al segundo y al quinto, porque para eso, a lo mejor, bastaría con que quien se lo encuentre en la biblioteca o en la librería se ponga a leer las primeras seis páginas del libro y entonces decida si algún capítulo le interesa, ya sea porque se siente inclinado a conocer los procesos de lucha y democracia en

¹ Estudiante de la maestría de Estudios Políticos y Sociales de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM. Correo electrónico: gustavosp94@outlook.com ORCID: 0000-0002-4495-5621

América Latina o, por intereses más teóricos, como aprenderse de memoria la noción de *marco social* o de la *tetradimensionalidad de la memoria*. En rigor, lo que esta breve reseña pretende exponer es la riqueza y los matices del libro tomado como una unidad compleja que articula, quiéralo o no, diferentes visiones de un mismo fenómeno aplicadas en diversos contextos.

Como quiera que sea, lo que este libro rescata es una tradición si no vieja cronológicamente hablando, sí desechada por el canon académico oficial de la, tan mal llamada, psicología social. Esa psicología social, la del canon, se encargó de destruir su propio objeto de estudio, porque en rigor, ya no hablaba de las estructuras y mentalidades sociales, sino que presuponía erróneamente, que toda la realidad era reducible al individuo. Efectivamente, la psicología social de ese estilo se autodestruía porque pasaba a ser, nada más y nada menos que una de las ramas de la psicología general que partía del individuo y que sólo en él encontraba las explicaciones pertinentes para diversos fenómenos. Es esa misma tradición la que dicta por ejemplo que la memoria puede ser localizada en el cerebro, que solamente se trata de conexiones sinápticas, que la base de todo es la biología y la química (o en el peor de los casos la física). Dicha presuposición argumentaba que, por ejemplo, la memoria era un mero contenedor de experiencias en el que se iban acumulando y que había otro mecanismo mediante el cual era posible extraerlas de la memoria para actuar en el presente. En efecto, dicha memoria no pasaba de estar más que muerta adentro de los cráneos de los individuos.

109

Es en ese sentido que el primer capítulo del libro *Lenguaje y memoria colectiva, silencio y olvido social* escrito por Jorge Mendoza resulta esclarecedor al recuperar y proponer las dimensiones y categorías pertinentes que permiten pensar en la memoria colectiva. Además, resulta fundamental situar a la memoria colectiva no como un contenedor en el cual se van depositando los recuerdos del grupo, sino como parte fundamental de la tensión existente y poco dilucidada entre la propia memoria y su frío oponente: el olvido. Es a través del lenguaje – dice Jorge Mendoza— que los grupos dan continuidad a su memoria y entonces sí, si el lenguaje y la comunicación son los soportes del recuerdo y la memoria, el silencio es su destrucción. Por eso mismo es que se puede comprender perfectamente por qué los gobiernos autoritarios y demás personajes que suelen ostentar el poder se dedican a callar las voces de aquellos que no están de acuerdo con ellos (vagabundos, familiares de desaparecidos, periodistas incómodos, sobrevivientes de las múltiples masacres de México y demás países). Lo que se pretende, a final de cuentas, es hacer que los asuntos que deberían estarse tratando en la esfera de lo público se queden en lo privado, que no aparezcan en las agendas de discusión, cuestión que ha sido abordada por Habermas en su texto *Historia crítica de la opinión pública*. El silencio, como se podrán dar cuenta aquellos que carecen de voz, es una forma del poder.

Pero el lenguaje no es el único medio posible para la memoria. En el siguiente capítulo, escrito por Aquiles Chihu Amparán se destaca la importancia de uno de

los conceptos centrales del trabajo de Maurice Halbwachs: los marcos. La idea puede parecer simple porque, además, se puede explicar a través de dos formas: la ventana y el cuadro de pintura. Ambos objetos delimitan un mundo, dirigen la mirada hacia el centro de sí mismos y sólo permiten recorrer lo que está permitido dentro de ellos mismos, lo que es otra forma de decir que, en rigor, organizan el mundo, permiten dotarlo de sentido y significado. Diferente del concepto de *esquema* adoptado por la psicología cognitiva y sus derivados, el concepto de *marco* permite, otra vez, pensar en clave colectiva. Los marcos son construidos por los diferentes grupos a fin de ser capaces de habitar y explicar el mundo que habitan y construyen. Una última anotación sobre este concepto: permite conjugar las tres dimensiones del tiempo (pasado-presente-futuro) porque generan una disposición hacia la acción que hunde sus raíces en las experiencias y conocimientos previos, a la vez que prepara y visualiza los múltiples futuros posibles.

El tercer capítulo plantea una reflexión propia del llamado *giro afectivo* dentro de las ciencias sociales. Edwin Mayoral y Francisco Delgado se preguntan, como si del cuento del huevo y la gallina se tratase, sobre si existe la *historia de las emociones* o sólo hay *emociones en la historia*. La pregunta no es, en ningún sentido, superficial; exige preguntarse, de nuevo, por un elemento que la psicología hegemónica ha tomado como profundamente individual sin atender a los elementos sociales y culturales que dan lugar no sólo a la expresión de las emociones, sino también a su conceptualización. Es, para hablar claro, a través de las emociones que es posible dotar de significado tanto al pasado como al futuro; a la memoria y al proyecto. Lo que resulta interesante no es precisar las emociones para decir, alegremente, que la sonrisa es el correlato físico de la felicidad. Lo que interesa, pues, es saber cómo acontecieron en diversos periodos de la historia así como averiguar el devenir de las mismas a través del tiempo. Este tipo de reflexiones permitirán situar a las emociones como un foco central del pensamiento y abordaje de diversos fenómenos a lo largo de la historia. Esto, además, permite entablar puentes teóricos y metodológicos con otro tipo de estudios centrados, por ejemplo, en la vida cotidiana.

Hasta aquí, se podría pensar que se tienen los elementos básicos y suficientes para poder pasar algún examen de psicología social en el que venga el tema de la memoria colectiva. A partir del siguiente capítulo se comienzan a esbozar algunos abordajes empíricos que están atravesados por el concepto de memoria colectiva y que, a la manera de quien quiere encontrar un tesoro, se lanzan en su búsqueda. José Luis Valencia, un antropólogo mexicano, inaugura esta "segunda parte" a través del ritual de la danza conchera. En su estudio, José Luis propone que la memoria tiene una tetradimensionalidad, lo que la convierte en un fenómeno de alta complejidad. Aquí, para no hacerle una injusticia al texto, se recomienda su lectura profunda.

México, Perú, Chile y Colombia son los países latinoamericanos de los que se habla en este libro. A lo mejor como comentario o como crítica valdría la pena

señalar que estos cuatro países no son, ni de lejos, América Latina; o sea que, a lo mejor, el título del libro anda medio errado, lo que resulta conveniente para vender, pero le queda a deber a otros 42 países.

Cada uno de los artículos dedicados a estudios empíricos sobre la memoria cuenta, evidentemente, con sus particularidades. Está de más decir que no es lo mismo escribir sobre la relación de los mexicanos con sus “héroes patrios” como lo hacen Manuel Gonzales y Salvador Arciga al proceso de recuperación en Chile después de la dictadura como lo hace (magistralmente) Isabel Piper y mucho menos al proceso de violencia vivido en Perú el cual Yllich Escamilla se encarga de ir desvelando. Si uno se quiere enterar más de narraciones, significados y representaciones que, de fechas, “héroes”, buenos y malvados le conviene, entonces, leerse estos apartados en lugar de cualquier libro de historia oficial porque, en rigor, la verdadera historia se cuenta de la gente, de boca en boca, de narración en narración. Eso sí, entre medias de estos capítulos —y para que los teóricos no se aburran con tanta aplicación— se presenta un texto colaborativo de Juan Carlos Arboleda, Pablo Hoyos y Milton Herrera intitulado *La zombificación de la memoria del conflicto colombiano en tiempos del posconflicto*; dicho texto, a pesar de que puede parecer muy aplicado por el título, presenta un análisis filosófico de la noción de memoria colectiva y cómo esta puede convertirse, literalmente, en un zombi —versión Jorge Fernández, no George Romero— a través de los constantes esfuerzos de las instituciones oficiales por apropiarse de ella.

111

Cerrando el libro y para redondear como si de la serpiente Ouroboros se tratase —esa que se muerde la cola a sí misma— Jorge Mendoza se luce con su análisis y explicación respecto de la guerra sucia en el posconflicto de la guerrilla sucia en México. Es a través de estrategias como la ideologización y la criminalización que las instancias oficiales buscan cercenar el verdadero significado de la lucha en México (y, valga la anotación, en cualquier país). Estrategias de un poder hegemónico que busca legitimarse a sí mismo a través de la mala imagen de la Otredad que busca más tomar la palabra que el poder o, en otras palabras, alzar la voz que agarrar el micrófono.

En fin, como comentario general vale apuntar lo siguiente: todavía hay quienes dicen que escribir sobre memoria colectiva resulta un lugar cómodo para los académicos porque, según estos portentos de la crítica, resulta viable para publicar, ganar puntos, asistir a congresos y hacerse ver como muy eruditos. La respuesta que vale dar a esa pseudo crítica es la que sigue: escribir de memoria colectiva todavía es importante —y quizás más importante en nuestros días— porque recupera y narra la verdadera historia, la de la gente que sufrió, como apuntaba Walter Benjamin, no la de los políticos y actores de primer circuito que, sentados en sus sillones re chonchos y con cigarro en la mano, se dedican a generar historias fantásticas sobre lo que según ellos es la historia; ejemplos

como la “verdad histórica” de Murillo Karam en México hacen que esta necesidad de preferir la memoria sobre la historia se haga palpable no sólo en la cabeza de los académicos —que son los que menos importan— sino, sobre todo, en el terreno de la vida cotidiana, de la gente que todavía sigue siendo marginada en su propio país, que sigue viviendo los abusos constantes de un estado y unas instituciones obsoletas. Escribir sobre memoria colectiva es, hoy y siempre, una apuesta para la construcción de nuevas vías de acción política.



“RESEÑA: González, M. y Mendoza, J. (2017). *Memoria Colectiva de América Latina*. México: Universidad Autónoma Metropolitana en coedición con Biblioteca Nueva” por Gustavo Serrano Padilla es un texto registrado bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

RESEÑA: Billig, M. (2014). *Aprenda a escribir mal. Cómo triunfar en las Ciencias Sociales*. México: Colegio de Postgraduados.

Juan Emilio Montiel Leyva ¹

Sección: Reseñas

Recibido: 12/11/2018

Aceptado: 22/11/2018

Publicado: 10/03/2019

El título del libro que aquí reseño, *Aprenda a Escribir Mal. Cómo Triunfar en las Ciencias Sociales*, podrá parecer una burla para los que toman más en serio su trabajo. Algunos más desfachatados, pero más acertados, confiarán en su tono satírico e irónico. No obstante, puede que haya unos más, los más cínicos, que tomarán el libro como un excelente manual para hacer carrera académica. Estos últimos decepcionarían por demás a Michael Billig, psicólogo inglés de la Universidad de Loughborough que ha dedicado buena parte de su trabajo a la psicología discursiva.

Ya desde el título Billig nos dice cuál es el problema que le preocupa: ¿Cómo es posible que los científicos sociales escriban tan mal y, aparentemente les importe tan poco? ¿Realmente escribimos con el sólo interés de comunicar nuestras conclusiones y contribuir a la comprensión del mundo? ¿Qué tanto nos acercamos al cumplimiento de ese supuesto? ¿Es que la escritura poco clara se debe a la falta de habilidades o tiene alguna utilidad en nuestro mundo laboral? Al intentar responder estas preguntas, Billig elabora una crítica mordaz hacia el estilo de escritura del común de los científicos sociales y defiende que no es una cuestión trivial el preguntarse por la forma en que escribimos. Mientras desgrana su argumento, nos cuenta algunos de los vicios de escritura en los que incurren los académicos, así como algunas de sus consecuencias. Si obviamos la introducción del libro en el capítulo 1, podemos dividir el trabajo de Billig en 3 partes que a continuación resumiré:

1) La primera parte abarca el capítulo 2, *Publicación Masiva y Vida Académica*. En ella el psicólogo se encarga de ofrecernos un análisis de las condiciones sociales en las que los científicos sociales trabajan y cómo éstas influyen en su estilo de escritura. Billig no da rodeos y desde el principio nos pide aceptar que “en los tiempos que corren los académicos están escribiendo y publicando como parte de su empleo pagado” (p. 25). A partir de ese momento,

¹ Egresado de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Autónoma de México. Correo electrónico: kuactas.gjempl@gmail.com ORCID: 0000-0001-9701-1213

el autor se encargará de destruir la visión romántica del científico social que trabaja respondiendo al llamado de un principio filosófico o ético superior.

Los académicos llevan a cabo su trabajo en un entorno competitivo donde son recompensados de acuerdo con su tasa de producción académica. La misma estructura se repite a nivel institucional, pues las universidades necesitan puntuar bien en los rankings para poder atraer la inversión de instituciones públicas y privadas, así como a más estudiantes. ¿Qué efectos tiene esto en la escritura académica? Un académico para quien producir investigación significa más beneficios económicos y profesionales, poco a poco aparta a un lado la calidad y la originalidad de su escritura y de sus reflexiones. El problema es tan grave que "no publicar es visto como una especie de muerte académica" (p.41). Por ello nos dice Billig que las universidades se han convertido en invernaderos cuyo ambiente es perfecto para "el crecimiento, hasta donde alcanza la vista, maceta tras maceta, de grandes palabras y frases torpes" (p. 53).

Si bien la realidad que Billig nos presenta tiene matices que difieren respecto de nuestro propio contexto, sus reflexiones giran en torno a una forma de hacer las cosas que hoy en día es más o menos global. Las propuestas de Billig nos sirven para echar una mirada crítica a los programas de estímulos o las exigencias del Sistema Nacional de Investigadores, los cuales operan en un contexto de profesores mal pagados, ansiosos por dignificar sus ingresos. Es seguro que en casi cualquier revista mexicana encontraremos artículos con frases relacionando conceptos sin que nos quede claro qué es lo que los escritores quieren decir. En general mucho del trabajo se deja al lector, quien tiene que llenar los vacíos de sentido en el texto pues, los autores tienden a no explicar a qué se refieren con los conceptos que usan, ni la forma en que los usan.

2) La segunda parte del libro abarca los capítulos 3. Aprendiendo a escribir mal; 4. Jerga, nombres y acrónimos; 5. Convirtiendo a las personas en cosas y 6. Cómo evitar decir quién lo hizo. A lo largo de estos capítulos Billig nos ofrece un análisis de los problemas lingüísticos y las prácticas de escritura de los científicos sociales. Podemos resumir los puntos más importantes del trabajo de Billig en este apartado de la siguiente manera:

a) Según el autor, los académicos tienen un estilo de escritura abundante en conceptos técnicos y frases nominales, pero carente de verbos y frases clausulares. En consecuencia, el mundo que retratan está lleno de abstracciones que se relacionan con otras abstracciones. Para complicar más las cosas, los académicos rara vez vinculan sus creaciones abstractas al mundo concreto de las acciones humanas.

b) En sus textos, los investigadores usan abusivamente la voz pasiva que, en comparación con la voz activa, es menos rica respecto a la información que contiene. Una frase en voz pasiva no nos permite saber quién realiza las acciones. Al final, el mundo que los académicos retratan no es de gente, sino de conceptos que se presentan como cosas que se dan en la realidad por sí mismas.

c) Los académicos escriben como si fueran agentes de mercado promocionando sus productos. Con el estilo retórico de un publicista, promocionan sus abstracciones (enfoques, teorías y conceptos) resaltando las ventajas y beneficios que ofrecen frente a las creaciones de sus colegas.

Para ilustrar sus puntos Billig recurre a ejemplos de la sociología y la lingüística, así como del psicoanálisis. Así, nos muestra cómo incluso los científicos que han estudiado la escritura académica usan en sus textos el mismo lenguaje que suponen estar analizando y cuestionando sin siquiera darse cuenta. Billig nos dice que ni siquiera Pierre Bordieu, que se quejaba la oscuridad de este estilo, pudo evitar “pomposear” (p. 63) sus escritos. Otro de los muchos ejemplos que vale la pena mencionar es “La gloriosa metafunción ideacional” (p. 66), un concepto que fue usado por Prosser y Webb para referir a lo que normalmente llamamos contenido de un ensayo. Aquí, como en muchos otros casos que el autor nos ofrece, las palabras ordinarias, mundanas y sencillas como son, resultan mucho menos confusas que el gran nombre técnico.

En el texto de Billig también encontraremos a personajes reconocidos como George Orwell, Ulrich Beck, Peter Berger, William James, Wilhelm Wundt y Sigmund Freud, a partir de cuyas historias y estilos de escritura, Billig hará que una y otra vez nos preguntemos de qué se trata la escritura en las ciencias sociales pues, si usar palabras ordinarias resulta más claro para describir los fenómenos sociales, no hay motivo para atiborrar con tecnicismos nuestros trabajos ¿Será que estamos “usando un concepto apabullante, no para identificar un descubrimiento, sino para cubrir la carencia de él”? (p. 73).

Pero el problema no es sólo lingüístico y el autor no deja de señalar su arista educativa: si los académicos que dan clases escriben mal, evalúan como adecuados los trabajos que imitan su estilo y los textos que usan para complementar la enseñanza no son realmente diferentes en su estructura, no podemos esperar grandes diferencias en el estilo de escritura de las futuras generaciones de académicos. Billig nos ofrece el triste panorama de un problema que empieza desde la enseñanza universitaria. Por otra parte, el autor nos muestra que el lenguaje no sólo es una cuestión de escritura, pues también marca diferencias identitarias —ser parte de una comunidad académica implica adoptar su enfoque, sus palabras y su forma de escribir— y es una herramienta de mercado. Por ello, Billig dirá que “hay buenas razones económicas para no ser modesto, o para confiar en que la virtud generará su propia recompensa” (p. 39). En este mundo los académicos deben presumir sus logros para ser alguien, así sólo consistan en ser los creadores de otra gran palabra.

El análisis de Billig es amplio, no se le escapan los grandes conceptos que terminan con ificación y con ización, los cuales llegan a ser en extremo abstractos (globalización, reificación, mediatización, masificación, nominalización son algunos de los que encontraremos en las páginas de este libro). Tampoco se le olvidan los acrónimos que, ya pertenezcan a instituciones, enfoques, teorías o conceptos, no dejan de ser medios eficaces para empaquetar y comercializar

ideas. Todos estos nombres no son para Billig, otra cosa que palabras que “pretenden convocar profundidad y comprensión, sin conseguir lo uno ni lo otro” (p. 73).

Billig terminará hablándonos de un estilo de escritura académica que es “despoblado” (p.127). Cuando las personas están presentes sucede una de dos cosas: o rápidamente se convierten en los objetos de la acción de algún tecnicismo; o sus acciones son transformadas en tecnicismos que nombran algún proceso general y abstracto. Con humor e ironía Billig nos dice que “Es como si existiera una fórmula matemática para crear conceptos académicos modernos: Verbo+Nombre = Nombre más largo” (p. 189). Al final pareciera como si las ciencias sociales se trataran de armar “rompecabezas” (p. 127) con cadenas de conceptos, antes que de entender el mundo social.

3) La parte final del libro de Billig corresponde a los capítulos 7 y 8, en los que el autor nos presenta estudios de caso sobre conceptos específicos. En el primero, Algunas cosas sociológicas: gubernamentalidad, cosmopolitización y análisis conversacional, Billig nos cuenta un poco de la historia de los grandes conceptos que dan título al capítulo, nos dice cómo han sido usados y no deja de resaltar su abstracción y carencia de vínculos con el mundo de las acciones humanas. No obstante, son conceptos que han servido para dar trabajo a muchos sociólogos: sobre la gubernamentalidad Billig dice que hoy día “Ha habido estudios sobre gubernamentalidad global; cívica, paternal, dietética, colonial, postcolonial, blanca, verde y cuál no.” (p.195). Uno no deja de pensar que el mercado de los estudios gubernamentales debe ser inagotable.

Billig termina este capítulo con un vistazo al tipo de vocabulario que usan los analistas de la conversación, y nos muestra cómo, a pesar de analizar directamente las acciones de la gente y sus formas de hablar, al momento de realizar los análisis propiamente dichos, se olvidan de las personas y pueblan su discurso con palabras especializadas.

El otro capítulo, Psicología social experimental: ocultando y exagerando, me parece de gran interés, sobre todo para los probables lectores de esta revista. Está dedicado en su totalidad a analizar las prácticas de escritura en el interior de la disciplina a la que el mismo Billig perteneció. El autor nos habla de la obstinación de los psicólogos sociales por elevar su disciplina al mismo estatus que el de una ciencia natural. El gran problema para Billig es que los psicólogos terminan estudiando variables y conceptos en vez de personas. Billig también señala el uso que hacen de la estadística y su “culto de la significancia” (p. 249), pues los lleva a ocultar resultados importantes relacionados con las frecuencias individuales.

En cuanto a la forma de escribir, Billig nos dice que los psicólogos exageran sus resultados cuando escriben sobre “los participantes” como si fueran un todo homogéneo, en vez de utilizar modificadores de cantidad como “algunos” o “la mayoría”, en palabras de Billig, en los experimentos “nadie menciona a los

participantes cuyas acciones pudieron haber evitado el resultado exitoso. Ellos se convierten en no-personas. Desaparecen.” (p. 260).

En suma, quienes hacen psicología social experimental, así como quienes no, encontrarán motivos para enojarse y hacerse los ofendidos, pero también para repensar su labor académica y la forma en la que escriben. Y es que desafortunadamente, parece que Billig no yerra al aseverar que, aunque su análisis es parcial, la mayoría de los académicos incurren en las mismas prácticas de escritura pues cada vez más trabajan en circunstancias similares.

Siguiendo el consejo de Billig no diré que lo que su libro nos permitirá hacer o cómo y cuánto ampliará nuestra perspectiva, porque el libro en sí mismo no permite ni amplía nada. En aras de dar su lugar a la gente, diré que el valor de los contenidos de cualquier libro depende de lo que sus lectores hagan con ellos; lo que entiendan y las decisiones que tomen al relacionar sus conclusiones con el resto de los conocimientos que poseen, es lo que los llevará a transformar su forma de actuar, pensar, sentir y escribir. De la misma forma, quien nos ofrece material para pensar no es el libro, sino su autor, Michael Billig.

Pienso que más de una persona estará interesada en cambiar su estilo de escritura tras finalizar el texto, pues al decirnos sin pelos en la lengua cómo escribimos, lo que el autor hace no es sino sugerirnos formas más claras de hacerlo. El mismo libro es ejemplo de ello: los lectores encontrarán en él una claridad poco usual que se agradece. Y es que Billig hace todo lo posible por demostrarnos que es posible escribir ciencias sociales de forma clara, precisa y amena. Para él, no se trata de que todos escribamos a la Richard Sennett o a la Erving Goffman, sino de que dejemos de pensar que el lenguaje ordinario es impreciso, inadecuado e inferior al lenguaje técnico. Sin embargo, es importante insistir en que cuesta más trabajo ser claros que pretensiosos.

Sin duda Billig nos invita a cuestionarnos qué clase de mundo estamos estudiando y qué clase de mundo estamos construyendo, no sólo en nuestros textos, sino en nuestro entorno laboral. Parece que no nos preocupa cómo decimos lo que decimos, ni si lo que decimos es comprensible, pero sí nos ponemos ansiosos si nuestra tasa de producción académica no es alta y nos tranquiliza y enorgullece cuando somos invitados a congresos o estancias, cuando nuestros artículos son citados, o cuando agregamos nuevos trabajos a nuestros currículum.

Estoy seguro de que más de uno reconocerá que las críticas que el autor deposita en este libro son aplicables a su trabajo. Si nos preguntamos cómo podemos arreglarlo, Billig nos da una serie de recomendaciones que según sus propias palabras no son más que “murmillos en el viento” (p.263) que hace con la esperanza de que en algún momento inspiren a otros científicos sociales y los encaminen hacia un futuro mejor, al menos en lo que respecta a su escritura. No obstante, este trabajo es una reseña, y la finalidad de toda reseña no es resumir una obra, sino ponderarla y, en el mejor de los casos, invitar a su lectura. Ya que

esta es una reseña positiva, las conclusiones y demás detalles de la investigación de Billig tendrán que ser descubiertas por sus futuros lectores.

Ojalá que esta reseña sirva para incitar a otras personas a leer el libro pues, en la medida de lo posible, he evitado cometer los errores que Billig señala. Les toca decidir aquellos que me lean si este texto es claro y conciso o una maraña de palabras oscuras. Lo único que me resta decir es que, mientras sigamos escribiendo igual, la opinión de Billig seguirá siendo pertinente y siempre podremos pensar que, como científicos sociales, seguimos tomándonos “demasiado en serio para demeritarnos usando un lenguaje inferior, inapropiado. ¡Idiotas!” (p. 201).



“Reseña: Billig, M. (2014). *Aprenda a Escribir Mal. Cómo Triunfar en las Ciencias Sociales*. México: Editorial del Colegio de Postgraduados”
por Juan Emilio Montiel Leyva es un texto registrado bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Normas de publicación

Revista SOMEPSO

Los textos enviados:

- Deberán contar con un mínimo de 15 cuartillas y no exceder de 35 (incluyendo las referencias bibliográficas), estar en Word usando Times New Roman (11 pts.), y con un interlineado 'sencillo'.
- Deberán contener el siguiente orden:
 1. Título del trabajo, nombre o nombres de los autores en el orden en que deberán figurar en la publicación (apellidos paterno, materno y nombre, filiación institucional —en el caso de que la haya—, correo electrónico y un breve síntesis curricular académica de 50 palabras aproximadamente).
 2. Título y resumen en español y en inglés con una extensión aproximada de 150 palabras.
 3. Cinco palabras clave que no se repitan con las del título.
 4. Las referencias han de seguir, en lo fundamental, las normas de la APA (Manual de Publicación de la Asociación Americana de Psicología, 6ª edición). Una guía rápida [AQUÍ](#) y un generador automatizado de citas [AQUÍ](#).
 5. Las notas (que no sean exclusivamente referencias bibliográficas), deberán ir numeradas y presentadas a pie de página.
 6. Los gráficos, imágenes y figuras deben realizarse con la calidad suficiente para su reproducción digital y deben adjuntarse los archivos gráficos originales en fichero aparte (en formato JPEG).
 7. Todas las direcciones URL en el texto (por ej., [Social Research Update](#)) deberán estar activadas.

Lista de comprobación para la preparación de envíos de material

- El material no ha sido publicado previamente ni está bajo consideración de ninguna otra revista, o se ha presentado una explicación en comentarios al editor.
- El archivo enviado está en Microsoft Word, RTF o es un documento WordPerfect.

- Todas las direcciones URL en el texto (por ej., [Society for the Study of Symbolic Interaction](#)) están activadas.
- El texto con espaciado simple; con fuente en 12 puntos; usa *italicas*, en lugar de subrayado (excepto con direcciones URL); imágenes y tablas están dentro del texto en lugar de al final.
- El texto cumple con los requisitos de formato de la revista tal como han sido enumerados en las Normas de Publicación. Si la sección está sujeta a revisión por pares, no tiene el nombre del autor, y "Autor" y año han sido mencionados en la bibliografía y notas al pie, en lugar del nombre del autor, título, etc. El nombre del autor ha sido removido de las Propiedades del documento que en Microsoft Word se encuentra en el menú Archivo.

Derechos de Autor

Los autores retienen los derechos de autor de los artículos publicados en esta revista, con los derechos de primera publicación para la Revista. Debido a que aparecen en esta publicación de acceso abierto, los artículos son de uso público en educación y otros espacios no-comerciales, en la medida en que se reconozca la fuente.

Protección de Datos Personales

Los nombres y direcciones de correo electrónico suministrados a esta revista serán usados exclusivamente para los propósitos explícitamente indicados y no se usarán para ningún otro propósito ni se darán a conocer a ninguna otra persona.



Los materiales deberán ser enviados a: [Este Correo](#)



La Revista Somepso está registrada bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#)