

Jóvenes mexicanos en el umbral de la violencia

Tamara Segura Herrera¹
Mara Rodríguez Venegas²

Resumen

En el texto se analizan las experiencias de dos grupos de jóvenes heterogéneos (*gamers* e insertos en actividades ilícitas) invisibilizados socialmente, con el fin de entender cómo construyen estrategias de supervivencia en contextos de violencia donde interactúan. Metodológicamente se recurre de la antropología y de sus herramientas como la observación participante y las entrevistas estructuradas realizadas a jóvenes mexicanos entre 15 y 17 años, para describir sus discursos o prácticas. De manera preliminar retomamos que la violencia se vive bajo diferentes niveles de intensidad (física, social y simbólica) al experimentarse tanto en comunidades virtuales *gamers* como en lugares liminales como la frontera norte de México. Esto permite que los jóvenes configuren sus identidades de forma diferente para sobrevivir en dichos contextos, como una manera de resignificarse el ellos.

Palabras claves: Jóvenes, identidades, *cibercomunidades*, violencia simbólica, violencia.

Young mexicans in the limit of violence

Abstract

¹ Candidata a Doctor (a) del Programa de Doctorado en Ciencias Sociales, en el Centro de Investigación y Estudios Superiores en Antropología Social (CIESAS) sede Occidente. Participa en Red Temática CONACyT "Políticas Públicas para la Prevención de Adicciones y la Seguridad Ciudadana". Intereses de investigación: Migración, infancia, educación, identidades juveniles y violencia. Correo. segura.tamara@gmail.com

² Candidata a Doctor (a) del Programa de Doctorado en Ciencias Sociales de CIESAS sede Occidente. Pertenece a la RED-HILA de Estudios de Ciencias Sociales con Enfoque de Género. Sus intereses investigativos refieren a el lugar de la moda en la estetización del mundo actual; la visibilidad y construcción de la imagen de la mujer en el mundo; los estudios de género; y la configuración de las identidades juveniles en las comunidades virtuales. Correo. mararv84@gmail.com

The text analyzes the experiences of two groups of heterogeneous young people (gamers and inserts in illicit activities) socially invisible, in order to understand how they build survival strategies in contexts of interacting violence. Methodologically are used anthropology science tools, such as participant observation and structured interviews to Mexicans young between 15 to 17 years old, it permits to know and to describe their discourses or practices. In a preliminary way we retake that violence is experienced in different levels of intensity (physical, social and symbolic) when it is experienced by virtual gamers as well as in interrelated places such as the northern border of Mexico. This allows young people to configure their identities differently in order to survive in such contexts, as a way of signifying themselves.

Key words: Young people, identities, *cyber communities*, symbolic violence.

Introducción

En México la violencia hacia los jóvenes trastoca el ámbito público y privado. El primero es visible socialmente de manera individual o colectiva, y evidente en las necropolíticas de Estado, que van desde la violencia física, la precarización de la población, el libre acceso a la información y la falta de oportunidades para los jóvenes. El segundo alude a experiencias de los sujetos en la intimidad y de manera simbólica a veces palpable en contextos familiares y también a través del *ciberacoso* en redes sociales. Esta situación toca las fibras sensibles de las juventudes, quienes resignifican su espacio a partir de la configuración de sus identidades. Por esta razón, se retomarán las experiencias de dos grupos antropológicos de jóvenes que experimentan la violencia social, física y simbólica desde diferentes niveles de intensidad.

Los jóvenes mexicanos, cuyas edades oscilan entre 15 a 17 años, atraviesan la adolescencia o una etapa liminal dentro de la juventud, donde no son adultos, pero tampoco niños. Al mismo tiempo, tienen experiencias violentas matizadas por el contexto en que viven, entendiendo que México se colocó como uno de los lugares más inseguros desde el 2013, hasta la actualidad. Algunos jóvenes mexicanos, en dichas edades, buscan un reconocimiento, a modo de pertenencia a un grupo social determinado, que les permita cierta visibilidad. Si se toma en cuenta que la violencia tiende a manifestarse de manera individual o grupal, los recursos para afrontarla son disímiles. Es por ello que las experiencias de los jóvenes en espacios donde la violencia prima y tiende a ser más álgida por ser punto liminal, consolidándose en identidades visibles, en prácticas, comportamientos y estilos de vida como una alternativa de sobrevivencia a dichas coyunturas.

Las identidades juveniles se han estudiado a la luz de significantes, significados, de pertenencia, pero no como estrategia de supervivencia. Ésta en particular, permite a los sujetos empoderarse y sobrevivir en espacios de crisis determinados estableciendo alianzas. Sin embargo, la pertenencia grupal les permite la visibilidad social, que a la vez los vuelve vulnerables ante la violencia.

Los jóvenes que se analizan en este trabajo provienen de dos enclaves diferentes del país, pese a ellos son parte de la violencia estructural (Galtung, 1973) que abarca lo físico, lo social y lo simbólico. Misma que está fundamentada en la situación precaria y de violencia física que vive el país que empuja a los jóvenes a asumir estilos de vidas para sortear las experiencias violentas. Dichos sujetos habitan en ciudades que tienen un desarrollo sociocultural diferente, de modo que sus economías fluctúan a través de las características de la región donde están emplazadas. Una basa sus intercambios sociales o económicos en la relación binacional existente entre México y Estados Unidos de América, mientras la otra, perteneciente al occidente del país, ostenta un *status quo* a través de procesos culturales donde destacan la artesanía, el arte, la moda, hasta la industria tecnológica, motivo por el cual, los fenómenos sociales se dan bajo desiguales niveles de intensidad. Pese a estos condicionamientos económicos y sociales, la violencia que azota al país tiende a marcar la vivencia de estos jóvenes. Misma que acontece tanto de manera física como simbólica.

A través de la etnografía (Guber, 2001) y etnografía virtual (Hine, 2004; Kozinets, 2010), se analizan las trayectorias de dos grupos de jóvenes. Unos habitan en una ciudad de la frontera noreste, viven en un circuito migratorio y realizan actividades ilícitas como el *coyotaje*; mientras los otros habitan en una ciudad del occidente de México y sienten inclinaciones por la cultura *gamer*, de modo que utilizan las redes sociales para socializar y vivir experiencias diferentes relacionadas con el mundo del videojuego.

A nivel metodológico, la etnografía se dividió en dos partes: por un lado, el análisis de entrevistas que se sujetó a las interacciones y apropiaciones de los jóvenes de comunidades virtuales *gamers* y en circuito migratorio con la finalidad de entender apropiaciones en los espacios. Por otro lado, la observación participante cara a cara y en redes sociales, constataría los contextos violentos como dispensa para la configuración de identidades juveniles de manera desigual, y como una estrategia de supervivencia en ellos.

El texto se divide en dos apartados: en el primero se realiza una disertación los espacios juveniles, desde diversas ópticas, ésto con el propósito de

comprender cómo los jóvenes resignifican un espacio atravesado por la violencia estructural; en el segundo se analiza cómo los jóvenes configuran sus identidades como una alternativa de supervivencia a sus contextos violentos, considerando desiguales experiencias y prácticas.

Espacios juveniles limítrofes

El propósito de este apartado es entender la significación del espacio juvenil, que se construye a partir del contexto y las experiencias subjetivos del sujeto, ese que se localiza en zonas limítrofes y que coadyuva a partir de las interacciones sociales, las identidades, los procesos de reconocimiento y la autoadscripción.

El espacio entendido desde lo físico y lo simbólico (Mazurek, 2012), alcanza una dimensión social a partir de la legitimidad que se le otorga, de las relaciones que se tejen entre los sujetos, de procesos históricos particulares, de la pertenencia e identificación con el mismo, así como los significantes y significados que existen, los espacios juveniles comprenden un cumulo de significados que atraviesan lo social, lo político, lo cultural y lo económico, suelen ser físicos o virtuales, y según su cualidad los jóvenes lo resignifican y se apropian de él.

Las experiencias de los jóvenes en diferentes contextos y condiciones, específicamente en México, se encuentran atravesados por una violencia estructural que los lleva a futuros inciertos (Valenzuela, 2009), a una negación social, la falta de inclusión en las políticas públicas, pocos sitios recreativos y la falta de oportunidades educativas, por lo cual, los espacios juveniles se construyen a partir de las interacciones y apropiaciones de los sujetos que se encuentran insertos en ellos, al tiempo que convergen ideologías, intereses o grupos etarios similares, tratando de reivindicarse como actores de sus contextos.

Al pensar el espacio es necesario precisar lo que se entiende por ello, desde lo simbólico hasta lo físico. El primero puede ser palpable en geografías no concretas que abarcan desde grupos o redes sociales, hasta el significado que se le da a un lugar sin una finalidad de permanencia y con mayor afluencia. Por ejemplo; las comunidades o grupos virtuales, no representan un lugar palpable, pero si está plagado de simbolismos que les permite a los sujetos reconstruir una imagen, crear lazos o marcar tendencias; pero también, una geolocalización que pueden ser simbólicos por la corta estancia en ellos, como el Río Bravo o la franja fronteriza en sí que se vuelve un lugar de deseo, de ritos de paso, sueños y añoranzas. Lo simbólico, son zonas poco claras o duraderas,

donde los individuos le dan un sentido particular a la acción o al momento, generan dinámicas prácticas que les permite movilidades sin vínculos a profundidad o interacciones cara a cara, generando patrones de comportamientos e incluso identidades por cortos o largos períodos de tiempo.

Por otro lado, los espacios físicos son aquellos delimitados geográficamente por territorios concretos, donde la permanencia de los sujetos es estable o con una temporalidad que permite ubicarlos. Abarcando lugares con ideologías o costumbres similares, que pueden ser desde ciudades, plazas, monumentos o locales comerciales, para los jóvenes, los espacios físicos serán determinados por el grado de acción que se les permita tener o realizar.

En cambio, las zonas fronterizas, permiten que los jóvenes se proyecten de manera diferente según sus intereses, por su efímera estadía en ellos. Así mismo, Claudio Lomnitz-Adler (1995) menciona que existen espacios nacionales que están determinadas una identidad común asociadas a un pasado y a un futuro. Sin embargo, existe el espacio socialmente diferenciado que alude a una fragmentación regional o a contextos específicos. Las zonas fronterizas o liminales, se conforman por identidades que se despliegan desde lo individual a lo grupal, *ya que el individuo busca diferenciarse de otros, así como el reconocimiento a través de la misma* (Giménez, 1997), se construye dinámicamente en tanto la percepción es reconocida o rechazada por otros, adscribiendo modas, ideologías o actividades que denoten una resignificación del lugar y de los mismos sujetos, ya que no son ni niños ni adultos y sus responsabilidades son difusas.

El comportamiento de los jóvenes *gamers* y en circuito migratorio, está mediado por sus problemáticas, inquietudes, intereses, clases sociales, culturas, entre otras. Cabe mencionar que estos enclaves aúnan características diferentes. Ambos son espacios de tránsito pero no habitables de manera tangible, pese a ello resultan vitales para los chicos que se identifican con ellos; sin embargo, cabría preguntarse si realmente alcanzan la dimensión de lugares como se entendieran en el sentido antropológico tradicional a saberse como no lugares, o por el contrario, podrían pensarse como lugares de observación antropológica, pese a sus particularidades. Para despejar esta interrogante resulta atinado reflexionar sobre el no lugar o esta suerte de lugar representado y también simbólico, ello ayuda a comprender la manera en la que los jóvenes coadyuvan sus identidades en contextos diferentes y movibles. Mismos que no remiten a la construcción temporal de una moda, sino a espacios de tránsito donde converge una multiplicidad de culturas y experiencias, ellos arraigan la propia a partir de ítems de identificación, ya

sea por el reconocimiento en el mundo *gamer* o siendo parte del fenómeno de la migración.

Los espacios juveniles son alegorías y referencias que se vinculan a su forma de construcción, enmarcados desde nociones geográficas, simbólicas o físicas, también desde el ámbito identitario, convergen con los modos de comportamientos de los jóvenes, tanto personal o colectivo, ya sea por modas o conductas que denoten la pertenencia o adscripción a determinado lugar, lo que invita a entender las identidades como aquello que se construye según el contexto que vive cada sujeto, si es en una zona de violencia, se naturalizará o rechazará según lo que influye al sujeto, asimismo, la identidad es una construcción a partir de la relación con el otro y su entorno, describir el sentido de pertenencia del sitio como de las experiencias y significados de quienes interactúan en él.

Al mismo tiempo, esos espacios están delimitados por la relación del individuo con lo simbólico, que conlleva a la adopción de determinadas conductas y modos de pensamiento a tono con esas zonas de tránsito, las experiencias de vida demandan la reconfiguración de la identidad y su desdoblamiento en múltiples y variadas formas de identificarse con una zona donde hay circulación de sujetos, lo que implica la adopción de nuevas reglas. En este sentido, estas zonas fronterizas se reconstituyen como simbólicas o representadas, al tomar el significado que los sujetos les dan, así como los momentos efímeros que viven en ellos, de tal modo, son espacios donde la identidad se traslapa en múltiple y variada, dos características básicas: la pertenencia del mismo y las interacciones efímeras, siendo esto lo que le da sentido para pensar en el lugar.

Los espacios juveniles que se encuentran atravesados por conflictos sociales que adquieren otro matiz cuando son apropiados por los jóvenes, resignificándolos política o culturalmente, como actores antropológicos en la medida que interactúan e influyen en que los habitan, invitan a una reflexión concienzuda. Sin dudas tal y como subraya Mazurek, la noción de espacio “ha modernizado a la geografía [...] porque la esencia del espacio es social” (2012: 108), y por tanto esta noción de espacio juvenil matizado con el sesgo de la violencia, denota formas de pertenencia y apropiación de los jóvenes, en estos enclaves configuran su identidad a partir de sus experiencias y estilos de vida que acontecen tanto en las zonas fronterizas geográficas, como las virtuales, asimismo, estos desde su noción simbólica y representativa, complejiza este concepto a partir de los circuitos migratorios y el impacto de la Internet en las sociedades contemporáneas, resulta interesante ver como algunos jóvenes lo retoman y construyen múltiples identidades atravesadas por la violencia.

Estrategias de supervivencia de los jóvenes en contextos violentos

El concepto de violencia, puede ser abordado por tres ejes: el físico, social y simbólico. Ellos conforman una violencia estructural (Galtung, 1973) que permea la vida de los jóvenes que habitan en ciudades fronterizas y que se dedican al coyotaje. Es necesario analizar críticamente la violencia más allá de la ambigüedad con que se construye en torno a las ciudades fronterizas. Ellas tienden a ser estigmatizadas como regiones agresivas o de impunidad, como consecuencia de una construcción histórica y social arraigada, en dicho proceso se han asimilado códigos de relaciones sociales en las fronteras, delimitados por procesos económicos, sociales, pero también por la existencia y control de grupos del crimen organizado. Estos últimos, hace más de una década, han estado en conflicto y reclutado a jóvenes o menores de edad, para integrarlos a sus respectivos grupos. Su objetivo es que desempeñen diferentes funciones, pero al mismo tiempo son mano de obra barata y parte del *outsourcing* del crimen organizado. Retomamos como argumento que la violencia que existe en ciudades del norte de México y en Internet encierra parte de un estigma social, una pugna, que se traslapa con la cotidianidad de los jóvenes que trabajan en actividades de coyotaje o juegan videojuegos constantemente.

Por un lado, el eje físico refiere a daños directos tanto a personas como en lugares, que acontece en las ciudades fronterizas en México, como un problema de inseguridad, incrementándose a partir del 2004 (Monárrez, 2014). Al mismo tiempo, fueron campos de una supuesta guerra del narco contra el crimen organizado (Pereyra, 2012), en la cual las pugnas por el poder se daban de una manera violenta, extendiéndose a lo largo de la frontera. En este sentido una “guerra” afectó a la población. El incremento de muertos y las violaciones a los Derechos Humanos fueron el resultado de un estado de pugnas generado entre tres sectores: los grupos del crimen organizado, los agentes de control social (policía, ejército, policía federal), y las instituciones clandestinas (redes de coyotaje, trata de blancas, etc.), dichos enfrentamientos impactaron en la sociedad en general, especialmente en los jóvenes, dejando huellas en ellos.

Por otro lado, el eje social es visible a partir de la estigmatización del espacio y de los sujetos, de los roles que “deben” se cumplen o ruptura en las normas culturales preestablecidas. La violencia funge como una barrera entre clases sociales o simplemente como contención de un reacomodo estructural. Este está basado en una economía y manipulación política, donde el control de una sociedad se puede establecer por medio de la violencia que al mismo tiempo traslapa diferentes niveles de la vida cotidiana, la misma se asimila

como un objeto que se vuelve parte de un sistema de consumo y de mercado, en dónde la gran mayoría quiere tener o consumir productos, ejemplo: música, ropa o admiración de lo violento, que desemboca en un estilo de vida, la violencia es el control que regula las estructuras sociales y que se encuentra intrínseco en el consumo cultural constante, en el cual deja de ser un fenómeno para convertirse en un objeto que regula muchos aspectos de la vida cotidiana.

El control del Estado o del crimen organizado sobre el territorio no solo influye en tener control, sino también en la apropiación del mercado o los acuerdos paralegales que se puedan tener. El caso del noreste de México, la economía de algunas ciudades fronterizas está relacionada con las funciones del crimen organizado y las formas de solucionar problemas sociales, las negociaciones del Estado y crimen organizado están vinculadas con la para legalidad, donde los nexos de ambos se encuentran articulados al funcionamiento y control de las ciudades fronterizas, en ellas la criminalización de la juventud está ligada a un estado económico y cultural, son considerados criminales sí son pobres (Valenzuela, 2009), conllevando a un encasillamiento, a una exclusión y a la búsqueda de nuevas alternativas de vida.

La violencia simbólica, es palpable en la percepción de los sujetos y se halla a la mano con la construcción del poder de los mismos jóvenes, así como por las apropiaciones de lenguajes y corporalidades que tienen ante la sociedad, ante el Estado e instituciones de migración transfronteriza; la violencia más que un concepto, es parte de los procesos vivenciales de la cotidianidad en algunas ciudades fronterizas y opciones para algunos jóvenes de desenvolverse en actividades ilícitas. La violencia en el noreste de México va articulando desde un contexto micro que son los jóvenes que trabajan de manera ilícita cruzando la frontera con estupefacientes o personas, y que al mismo tiempo es difícil salir de esos trabajos porque son estigmatizados por la sociedad, pero también está la parte macro, en donde la violencia se traslapa con un contexto económico precario, una infancia efímera, un Estado fallido, y que se articula con realidades paralelas para buscar alternativas de vida.

Los contextos violentos son distintos según las regiones, ciudades, periodo histórico, situación política, económica, pero también, por fenómenos sociales, económicos y culturales que se encuentren en boga, por lo cual, los contextos violentos es necesario analizarlos diacrónicamente y sincrónicamente, desde diferentes enfoques, así como de diferentes puntos de vista. En el siguiente apartado analizaremos la violencia desde lo privado, en particular la *ciberviolencia* derivada de actos sociales y simbólicos que se complejizan en las experiencias de los jóvenes *gamers*; pero también aquellas que experi-

mentan otros jóvenes en circuito migratorio que realizan actividades ilícitas como el paso de personas, ambos sujetos antropológicos que configuran sus identidades como una alternativa para enfrentar estas coyunturas.

Experiencias de violencia estructural en los menores en circuito migratorio

En el noreste de México, las representaciones físicas de la violencia, constituye una lectura constante del paisaje que difunden algunos medios, tanto a nivel local como nacional, en los de alcance nacional, por ejemplo, son visible las noticias referidas a las pugnas entre el crimen organizado como "una lucha entre grupúsculos" (CNN, 2015); o bien las que aluden a la situación de violencia exacerbada que existe en esta región fronteriza (Milenio, 2015); haciendo alusión al poder que el Estado ejerce simbólicamente en la población y que mantiene un "supuesto orden"; sin embargo, lo que perciben algunos menores como Jorge un migrante repatriado entrevistado en el 2015, es que la violencia que se genera entre grupos criminales se basa en un desconocimiento interno de los mismos grupos, asimismo, para Jorge las pugnas que se dan entre grupos criminales es consecuencia de la ausencia de un jefe que consolide a la misma organización teniendo pugnas desde el interior, por lo cual, lo que se analiza en el estudio de caso son las experiencias de los jóvenes insertos en un espacio de violencia estructural.

En las ciudades fronterizas, por ejemplo, la noción de espacio alejada del mal llamado no espacio, puede evaluarse a partir de la experiencia de vida que tienen sus habitantes. El tránsito, el movimiento, o la violencia en sí, se convierten en elementos fundamentales de dichos enclaves, el sistema de vida que generan estas ciudades fronterizas, origina también por una suerte de desenraizamiento de espacio físico o geográfico legitimado por acuerdos internacionales, ello posibilita que el sujeto viva en "los dos lados" y supere las fronteras legales, de ahí que la noción de espacio legal y físico trasciende el espacio de frontera de países para pensarse como un espacio construido socialmente a partir de las necesidades de sus habitantes.

El control del Estado o del crimen organizado sobre el territorio no solo influye en tener control, sino también en la apropiación del mercado o los acuerdos paralegales que se puedan tener. El caso del noreste de México, la economía de algunas ciudades fronterizas está relacionada con las funciones del crimen organizado y las formas de solucionar problemas sociales, las negociaciones del Estado y crimen organizado están vinculadas con la paralega-

lidad, donde los nexos de ambos se encuentran articulados al funcionamiento y control de las ciudades fronterizas, en ellas la criminalización de la juventud está ligada a un estado económico y cultural, son considerados criminales sí son pobres (Valenzuela, 2009), conllevando a un encasillamiento, a una exclusión y a la búsqueda de nuevas alternativas de vida.

El problema de los enfrentamientos físicos más fuertes en ciudades del norte de México, se evidencian del 2006 al 2012, que inicia esta supuesta guerra declarada por Felipe Calderón fue una etapa en donde la necropolítica invisibiliza los muertos dejándolos como un número más de esa guerra contra el narco, pero al mismo tiempo se involucraron a jóvenes en situaciones precarias o jóvenes migrantes. México, convierte en cifras negras estos hechos, de modo que son invisibles por parte del Estado, pero también desde el crimen organizado, al negar las cifras o las denuncias al respecto. La necropolítica, está articulada a la vida de jóvenes en situaciones precarias o que se encuentran implicados en esta violencia mediante actividades ilícitas que transgrede su integridad como jóvenes y menores de edad; estos jóvenes son parte de los daños colaterales de supuesta guerra contra el narcotráfico, la falta de políticas públicas enfocada a esta población, la estigmatización social, las escasas oportunidades educativas o laborales y la precarización de la población.

Estos jóvenes que pueden ser habitantes de ciudades fronterizas o no oriundos de estas, que llegaron por invitación de familiares o amigos a trabajar en actividades ilícitas, ya sea trata de blancas, tráfico de estupefaciente o desempeñando funciones menores que involucran una transgresión a las leyes y a las normas sociales, también trabajan de manera indirecta para grupos del crimen organizado, no pertenecen directamente a una planta laboral, sino que son *outsourcing*. De manera simbólica, por el hecho de desarrollar actividades que implican fuerza y la reafirmación de una masculinidad “hegemónica”, y asumir diferentes roles. Por ejemplo, al preguntarle a Ángel³ que hacía con su dinero contestó: “le doy a mis hermanas para que salgan de paseo y a mi mamá a veces, pero si no viene por mí no le doy nada”. Los que trabajan en lo mismo que Ángel, a veces cumplen roles aparte de ser hijos.

En el caso de jóvenes que laboran para el crimen organizado, el contexto juega un papel importante, ya que es necesario sobresalir dentro de espacios violentos. Los rituales de paso son aquellos que les permiten sobrevivir y tener otro estatus, siendo el objetivo resistir y no morir en el intento: pueden pasar inertes bajo los rayos del sol entre 25 y 39 grados sin tomar gota de agua, pasar

³ Nombre del menor entrevistado durante el trabajo de campo abril-agosto 2017.

el Río Bravo con maletas más pesadas que sus cuerpos o simplemente buscar ser el mejor: “las cicatrices no dicen nada, las veces que pegas sí⁴”, como expresaba un joven de 17 años al preguntarle sobre las marcas de rasguños y quemaduras de cigarro que tenía en su piel. Los cuerpos se convierten en un transporte de objetos o personas, mismos que se desgastan y sólo se conservan las cicatrices que llevan a historias de cruce que los empodera o no, frente a los otros jóvenes.

Los trabajos dentro la ilegalidad, especialmente en el tráfico ilícito hacia Estados Unidos, son desempeñados en su gran mayoría por varones, que cumplen una serie de características que les permite nadar en el río Bravo sin ser detenidos por la Patrulla Fronteriza, ser de corporeidad “correosa” (cuerpos duros, que a pesar de ser delgados no se caen por el sol, son hábiles pero resistente ante cualquier circunstancia climatológica), hábiles para correr, esconderse o nadar y finalmente ser menores de 18 años. Así mismo, esos cuerpos masculinos son instrumento de integración e identificación (Cruz, 2006), que les permite a los jóvenes apropiarse marcas del crimen organizado como una etiqueta de pertenencia que les dará un reconocimiento o una negación social, dependiendo del *performance* que desplieguen en los distintos espacios en los cuales se involucran.

El espacio alcanza una dimensión simbólica, pero también representativa. Aunque los sujetos estén en tránsito, desarrollan una identidad metamórfica según el momento en el cual transiten o con la persona con la cual interactúan, apropiándose de identidades múltiples. Los jóvenes que desarrollan actividades ilícitas, transitan de una etapa (infancia) a otra (adulthood), muchas veces saltan una etapa antes de tiempo o no pasan por ella, ya que se encuentran en situaciones precarias que los lleva a convivir en esos espacios. Las identidades múltiples se construyen a partir de que los sujetos cuando entran en el diálogo con instituciones, familia, otros jóvenes que desarrollan mismas actividades. Los jóvenes a partir de las interacciones sociales que se construyen dentro de una diversidad (Maffesoli, 2000), establecen múltiples identidades desarrolladas según el espacio o el contexto en el cual se encuentren. En lo privado pasan de ser hijos, estudiantes, padres o hermanos. Mientras que en lo público son sujetos “empoderados” al transitar constantemente la frontera y tener cuantiosas ganancias, dicha situación los impulsa a asumir tareas de adultos como la manutención de la familia, aunque cuando son interrogados tanto

⁴ Entrevista realizada en enero 2017. Al referirse a “pegar” es que personas sin documento lleguen a su destino en Estados Unidos.

por autoridades policiacas refieren que sólo están jugando y ellos no realizan actividades ilícitas.

El poder ejercido a partir de un estatus o “fama” por pertenecer a un grupo, son aspectos que permean en la cotidianidad de los jóvenes en actividades ilícitas, no obstante, se encuentra por un lado la identificación del sujeto, y por otro la identificación de los otros hacia el sujeto. El primero alude a las fronteras construidas por el sujeto y la segunda a la construcción del sujeto en sí (Giménez, 1997). Por lo tanto, el proceso de identificación de estos jóvenes parte de su auto denominación en etapas de vida o grupos criminales, como una estrategia de supervivencia, pero también son parte de un Estado que no le interesa la juventud, y socialmente se vincula constantemente joven y pobreza con delincuencia, estos sujetos que trabajan en actividades ilícitas son efecto de un mal manejo de la solución de conflictos en México, la falta de oportunidades la políticas públicas poco inclusivas, la falta de oportunidades y una educación que únicamente reproduce esquemas y no cuestionan, por lo que estos sujetos se respaldan en todas las carencias existentes y laboran en actividades criminales.

Expresiones de la violencia simbólica en *cibercomunidades*

La violencia en las comunidades gamers tiende a darse bajo otros niveles de intensidad, aunque podría entenderse a nivel estructural, misma que presenta matices, desplegándose a diferencia del caso anterior, desde lo social y lo simbólico, esta es identificable a través de la sociabilidad que se genera en la comunidad, y que parte de la forma en la que los jóvenes juegan, el origen de sus jugadores y su sexo.

Las cibercomunidades integradas por jóvenes *gamers*, son espacios intangibles que alcanzan significación a partir de las relaciones que se establecen en él, de modo que su carácter intangible no determina su existencia y valor entre los jóvenes, de ahí que el *ciberespacio*, la *cibercultura*, las *cibercomunidades* no son hemisferios separados, opuestos y diferentes de las experiencias de vida, sino partes de ella y por tanto no deben ser considerados no espacios. Por lo cual, en este apartado retomaremos las experiencias de jóvenes *gamers* en espacios virtuales atravesados por la violencia, así como las alternativas que utilizan para sobrevivir en dichas coyunturas.

En las comunidades virtuales *gamers*, la manera en que el individuo concibe y visibiliza su identidad resulta particular, los perfiles de Facebook son construcciones concienzudas, y en el caso de la comunidad de estudio,

los perfiles de los jóvenes generalmente están asociados con personajes y videojuegos; de esta forma la identidad la conforma el gusto por el juego, sus personajes, pero también el universo simbólico que acompaña a dicho juego y que va orientando su consumo cultural.

La mayoría de los jóvenes entrevistados jugaban el videojuego GTA V⁵. Uno de los elementos que distingue el juego es la construcción de un *avatar* a tono con el contexto violento del juego, de manera que la concepción de su personaje (*avatar*) a su gusto y semejanza, lo convierte en una extensión de sí mismo en el juego, muchos compartían en sus perfiles de *Facebook*, extractos de grabaciones de su personaje haciendo una hazaña en particular, misma que dejaban en el muro de la cibercomunidad GTA V México, a la que pertenecían. A menudo también son reconocibles instantáneas de sus personajes con apariencias alusivas a la marginalidad y la violencia de la que se trata el juego, de ahí que sus personajes del juego se trasladaban de las redes *gamers* a la vida del jugador, lo cual demuestra que el juego no solo era una forma de entretenimiento, sino una manera de habitar en el mundo.

Carlos es muy activo en la *cibercomunidad* GTA V México, y a menudo comparte capturas de pantalla de su personaje mientras juega, lo que más lo distingue son los tatuajes, el vestuario, las joyas, así como los carros y casas que va adquiriendo, de ahí el contexto violento del juego va orientando una suerte de belleza marginal visible desde la apariencia de su personaje hasta sus posesiones; sobre esto comentó:

La estrecha relación que existe entre el juego GTA V, la *cibercomunidad* y la manera en que construyen su identidad virtual los jóvenes, la temática del juego es violenta y por tanto muchas de las relaciones sociales que se establecen en la *cibercomunidad* tienen ese sesgo, mismas que define masculinidades y feminidades (Connell, 2015), que van visibilizándose en el espacio virtual.

La relación identitaria que el individuo establece con este espacio virtual está marcada por las entradas y salidas del mismo, pero también por lo efímero y lo cambiante que éste llega a ser, en este sentido vale destacar como las

⁵ Grand Theft Auto V (abreviado como GTA V) es un videojuego de acción-aventura de mundo abierto, desarrollado por la compañía británica Rockstar North y distribuido por Rockstar Games. Fue lanzado el 17 de septiembre de 2013 para las consolas PlayStation 3 y Xbox 360. Posteriormente, fue lanzado el 18 de noviembre de 2014 para las consolas de nueva generación PlayStation 4 y Xbox One con mejores gráficos y novedades interesantes como la vista en primera persona y finalmente para Microsoft Windows el 14 de abril de 2015. (Véase en https://es.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V)

sexualidades se van tejiendo a la luz de estos sesgos violentos. Claudia, una chica de la comunidad explica su experiencia en el juego:

Yo siempre juego con un *nickname* de mujer, escojo con quien jugar, chavos que conozco. Pero una vez me aventé a jugar con un chavo que cuando le iba ganando terminó diciéndome que me fuera a lavar trastes solo porque le llevaba ventaja. Y eso mismo lo publicó en el grupo de Facebook, y ya después fueron todos a reírse y a hablar. Y sí terminé peleándome por ahí, y después de eso me sacaron de un grupo del juego, pero no me importó⁶.

Las feminidades y masculinidades que se van gestando en el juego, tienden a visibilizarse en la *cibercomunidad*. Lejos de encriptar su identidad Claudia decidió enfrentar esa violencia social, traducida en *ciberviolencia* a través de la réplica, las discriminaciones según género, originaron su exclusión.

A pesar de que el juego no va dirigido a un género en particular, y sí a edades (mayores de 17), tiene diferentes formas de recepción, y a raíz de sus temáticas se generan comportamientos que en muchos casos anulan a las jóvenes. Sin generalizar estas posturas entre los varones, la voz de esta joven apunta a la construcción de una feminidad que, en un contexto de juego violento, asume códigos de conductas particulares para legitimar su prestigio tanto en el juego como en la cibercomunidad, esto demuestra que el espacio virtual que construye la cibercomunidad se va definiendo a partir del juego, a través del cual se van gestando comportamientos sociales insertados en el ambiente violento.

Sin embargo, la construcción de identidades no solo tiene que ver con el género, también con la forma de jugar y por las experiencias que vive el joven en el juego y en la comunidad:

[...] después que me hicieron las pruebas para entrar al grupo y hacer caravana, me sacaron. Sí me enojé mucho porque es muy común que te recluten y después te digan bye. Me hicieron carrilla, porque jugué con un chavo de mi grupo, que ya teníamos problemas y el wey puso los fragmentos de chat en el Face diciendo algo así que yo me hacía el bueno y no lo era. Total, me fui, cerré mi cuenta y me abrí otro perfil, y ahí fui de a todas por la venganza. Mis

⁶ Seudónimo de la joven entrevistada el 22-08-2018. Fragmento de entrevista del diario de campo de Mara Rodríguez

amigos me dijeron que me tomaba las cosas en serio que no sea wey, pero no podía dejar las cosas así⁷.

Estos pasajes permiten entender las cualidades de las identidades *gamers*. Ellas tienden a ser construidas y múltiples (Restrepo, 2006; Valenzuela, 2009). Debido a que el contexto va gestando las formas en que se configuran. Si bien las experiencias violentas matizadas por lo simbólico y lo social, va legitimando formas de comportamientos, los contextos en que se desarrollan determinan para estos jóvenes sus *modus operandi*. Estas constituyen una salida para sobrevivir a este tipo de situaciones en espacios violentos, de modo que la adopción de un comportamiento e identidad dentro del juego y fuera de él, va configurando la multiplicidad de formas en las que estos jóvenes viven el juego.

Según mencionaron los jóvenes durante las entrevistas, la creación de perfiles constituye un elemento importante de la identidad del *gamer*. La construcción de biografías virtuales *gamers* van configurando su nivel dentro del juego y a la vez forja un prestigio. Señalaron que sus fotos están vinculadas a la temática del juego, y a los personajes diseñados para el mismo, mientras más tatuajes, joyas y propiedades se tienen en el juego, más prestigio se gana como jugador, de modo que colar una foto del personaje como perfil de *Facebook*, va a legitimar al joven como *gamer*. Por esa razón la construcción de las identidades en línea, está atravesada por el contexto del juego, por la forma de jugar, pero también por las situaciones que se generan desde el juego y que llegan al grupo de Facebook.

El contexto violento que hoy vive México, condiciona también la construcción de dichos personajes, pero también la creación de grupos dentro del juego en sí, en la cibercomunidad se observan nombres de algunos grupos que hacen una referencia a la violencia de estados del norte del país. Aunque muchos de estos jóvenes no habitan allí, aprovechando el contexto del juego, se inspiran en su conocimiento cotidiano para darle un sentido coyuntural a su experiencia lúdica, de ahí sucesos violentos existentes en determinadas zonas del país parecen permear sus experiencias lúdicas, en este sentido, la violencia atraviesa no solo el juego, sino también sus contextos particulares.

La violencia simbólica visible en la ciberviolencia compone las vivencias de estos jóvenes, la misma va delimitando y distinguiendo la comunidad

⁷ Entrevista con Alex (Seudónimo) 13-05-2018. Fragmento de entrevista del diario de campo de Mara Rodríguez.

del juego en *Facebook* y su experiencia de vida lúdica. Su naturalización en sí invita a repensar a través de los contextos que van forjando sus experiencias y que configuran sus identidades; de este modo, pensar en la violencia y su manifestación en los jóvenes a partir de una naturalización de la misma complejiza la mirada de los jóvenes también desde sus ámbitos de ocio, en dicho proceso las redes sociales, los videojuegos de temáticas violentas y el contexto del país se convierten en componentes que van rigiendo la experiencia de ellos tanto en sus espacios cotidianos como lúdicos, ello hace que los mismos no los entiendan por separado, sino como un todo que complejiza entender que la creación de identidades es una estrategia factible para los jóvenes que viven la violencia.

Por lo cual, las identidades se configuran y adquieren la noción de múltiple, adscrita y construidas, en el caso de estas comunidades *gamers* la noción relacional va a mediar la forma en que las constituye. Las experiencias en estos ámbitos virtuales permiten su configuración a partir de estrategias para sobrevivir de situaciones violentas, la construcción de biografías virtuales, de una identidad digital, de un *avatar* es sin duda la salida para sobrevivir en ese espacio juvenil atravesado por la violencia.

Por otro lado, la violencia en las comunidades *gamers* tiende a darse bajo otros niveles de intensidad, aunque podría entenderse a nivel estructural. Misma presenta matices, desplegándose a diferencia del caso anterior, en dos ejes, el social y el simbólico, esta es identificable a través de la sociabilidad que se genera en la comunidad, y que parte de la forma en la que los jóvenes juegan, el origen de sus jugadores, y su sexo.

Desde el eje social, la violencia se expresa a través del tipo de interacciones que se generan en una comunidad, en ocasiones acontecen a partir de la inserción del joven en un grupo de juego perteneciente a una consola; en el caso del juego *GTA V*, a través de *Facebook* se hacen reclutamientos para jugar online en un grupo, mayormente sus integrantes cuentan con habilidades particulares que favorecen el trabajo en equipo para llevar a cabo y ganar misiones. Según información recogida en entrevistas muchos jóvenes aseguran la existencia de grupos tóxicos dentro de las plataformas, y de jóvenes que se toman muy en serio el juego como si fuera la vida real. De modo que la violencia suscitada en el juego, se expresa en la forma de juego y en las acciones que se llevan a cabo para ganar partidas, o contra jugadores que está fuera del grupo, igualmente, los miembros del grupo en muchas ocasiones tienden a reclutar a jóvenes para ganar una misión y después prescinden de él, ridiculizándolo ante la comunidad de *Facebook* y ante la consola, estas son

formas de violencia generadas en la comunidad y que se forjan a partir de la dinámica del juego.

A nivel simbólico acontece una suerte de violencia que se gesta en las burlas o carrillas que se les hacen a los jugadores por su origen y también por su sexo. En muchas ocasiones se ridiculiza al jugador cuando éste no es capaz de ayudar a su grupo a ganar misiones, uno de los métodos que se usa es criticarlo por su lugar de origen, publicando memes y fotos alegóricas que tienden a crear opiniones encontradas y burlas entre los jugadores; poseer una consola o una *PC-Gamer*, se vuelve una prioridad para estos jóvenes, de modo que una forma de violencia simbólica que se genera a través de burlas en cuestiones de posesión de equipos desactualizados para jugar, explicando la causa de la poca efectividad en el juego.

Otra forma de violencia que se genera a nivel simbólico tiene que ver con el sexo del jugador, las mujeres son mayormente fuente de acoso, y muchas reciben insultos como “vete a lavar los platos”, “ya te dejé ganar, ahora pásame el pack”, de modo que en ocasiones el juego entre varones y hembras desemboca en una suerte de violencia simbólica que se traduce en insultos, acoso y desprestigio hacia las mujeres.

Estas coyunturas hacen que la violencia asociada al mundo gamer, se exprese tanto en la consola, pero alcance matices más significativos en el grupo de *Facebook*. Esto posiciona la violencia en un eje que durante mucho tiempo ha estigmatizado al mundo *gamer*. De ahí que autores (Baena, 1995) la señalen como un sesgo negativo, generadora de comportamientos “anormales” por parte de los usuarios, mayormente niños y jóvenes.

La violencia generada en el mundo *gamer* es estructural porque responde a varias coyunturas que se dan a nivel social y simbólico, más no físico, esto debido a lo de la comunidad (no está localizada en coordenadas cartesianas, sino virtuales) y a la sociabilidad que se genera a partir de ella. El juego posibilita modos de interacción y situaciones que se despliegan en la comunidad de la consola y en mayor medida en la del grupo del *Facebook*. Esto hace que se generen diferentes experiencias a partir de las formas de violencias vividas entre los jóvenes, unos son victimarios y otros son víctimas de estas situaciones, de modo que la inmaterialidad de la comunidad no es un impedimento para el despliegue de esta violencia estructural acontecida desde lo social y lo simbólico.

Definitivamente, las situaciones violentas se generan desde el juego *online*. De modo que quienes juegan en esta modalidad son más propensos a enfrentar este tipo de experiencias proclives a estos espacios juveniles,

sin embargo, para mantenerse jugando, los jóvenes tienden a apropiarse de estrategias para sobrevivir en el ámbito, crean por tanto identidades que les permiten mantener su prestigio como jugador.

Consideraciones finales

El trabajo mostró dos miradas de la violencia desde las experiencias de jóvenes que la han vivido en desiguales coyunturas, esto apunta a que la violencia moldea un espacio que en el caso de los jóvenes delimita la forma en que ellos reconocen y configuran su espacio juvenil, mismo que se va construyendo desde el punto de vista social y simbólico por el tipo de interacciones que acontecen en él; esto invita a entender el espacio juvenil como una construcción social donde comportamientos, prácticas, discursos y estilos de vida alcanzan notoriedad y significado para los jóvenes, las formas en que sobreviven en él representan alternativas desiguales que se concretan en sus experiencias.

En el caso de los jóvenes en circuito migratorio experimentan una violencia física, social y simbólica que corresponde a un contexto ilícito propio de las ciudades fronterizas del norte de México; por otro lado, la violencia experimentada por los jóvenes *gamers* en *cibercomunidades* de juegos tiende a ser social y simbólica matizada por discriminaciones y *ciberviolencia*. Sin dudas lo tangible del espacio va configurando las formas de experimentar la violencia, sin embargo, éste tiende a mostrar matices que apuntan hacia desiguales comportamientos y formas de afrontarla.

En este sentido la asimilación de identidades múltiples tiende a ser una estrategia para sobrellevar la violencia, en el caso de los jóvenes en circuito migratorio, éstas tienden a construirse y adscribirse según las situaciones por las que pase el joven, lo cual complejiza sus experiencias con la violencia. Por otro lado, en el caso de los jóvenes *gamers*, estas identidades tienden a ser construidas, pero relacionales, matizadas a partir de anonimato que brinda el mundo virtual. Sin dudas, las identidades se construyen a través de ideologías individuales y colectivas que también se erigen a partir de la diferenciación y de la adscripción, sin embargo, los sujetos pueden reacomodar sus identidades de acuerdo a los contextos en que se relacionan, de ahí que adopten identidades cambiantes mediante un proceso de adscripción, este es el caso de los jóvenes, dichas transformaciones o adscripciones de la identidad acontecen tanto en enclaves de circulación migratoria donde los jóvenes juegan rol determinante; como en las comunidades virtuales que como espacios intangibles demandan de la construcción y adscripción de otras identidades bajo otras circunstancias.

Como se mostró en los dos casos y de manera concluyente, se apunta que la violencia va distinguiendo comportamientos, aptitudes y problemáticas, de ahí que las experiencias juveniles convivan en el umbral de la violencia, siendo un reto para los estudios de las juventudes comprenderlos y estudiarlos en sus contextos particulares.

Bibliografía

- BAENA, G. (1995). "Impacto de los videojuegos en los usuarios. Usos y abusos de las nuevas tecnologías" en *Revista Horizontes comunicativos en México. Estudios Críticos*. pp. 197-227.
- CNN (2015). "La violencia en Tamaulipas es por la lucha entre 'grupúsculos': Rubido". [En línea] Disponible en: <http://mexico.cnn.com/nacional/2015/04/28/la-violencia-en-tamaulipas-es-por-lucha-entre-grupusculos-rubido>
- CONNELL, R. (2015). "Gender in Personal Life" en R. W. C. y R. Pearse (Eds.), *Gender: In World Perspective*. Cambridge, Cambridge: Polity Press.
- CRUZ, S. (2006). "Cuerpo, masculinidad y jóvenes Iberóforum" en *Revista de Ciencias Sociales de la Universidad Iberoamericana*. Volumen I, número I, pp. 1-9.
- GALTUNG, J. (1973). *Theories of conflict, Definitions, Dimensions, negations, formations*. Hawaii, University of Hawaii.
- GIMÉNEZ, G. (1997). "Materiales para una teoría de las identidades sociales" en *Revista Frontera Norte*. Volumen 9, número 18, pp.9-28.
- GUBER, R. (2001). *La etnografía Método, campo y reflexividad*. Buenos Aires, Argentina, Grupo Editorial Norma.
- HINE, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona, UOC, Colección Nuevas Tecnologías y Sociedad.
- KOZINETS, R. (2010). *Netnography. Doing Ethnographic Research Online*. Los Angeles, Sage.
- LOMNITZ, C. (1995). *Las salidas del laberinto. Cultura e ideología en el espacio nacional mexicano*. México, Joaquín Mortiz / Planeta.
- MAFFESOLI, M. (2000). "Posmodernidad e identidades múltiples" en *Revista Sociológica*. Volumen 15, número 43, mayo-agosto, pp. 247-275.
- MAZUREK, H. (2012). *Espacio y territorio: instrumentos metodológicos de investigación social*. U PIEB, Universidad de Postgrado para la Investigación Estratégica en Bolivia.
- MILENIO. (2015). "Alerta Alcaldesa de Matamoros por situación de violencia" [En línea] Disponible en: <http://www.milenio.com/region/>

Alerta_alcaldesa_Matamoros_Leticia_Salazar_situaciones_violencia_0_611339080.html

MONÁRREZ, J. (2014). “Ciudad Juárez. Sobrevivir: vidas superfluas y banalidad de la muerte” [En línea] en *Revista Alternativas*. Número 3, disponible en: <https://alternativas.osu.edu/assets/files/Issue-3/essays/monarrez.pdf>

PEREYRA, G. (2012). “México: violencia criminal y guerra contra el narco” en *Revista Mexicana de Sociología*. Volumen 74, número 3, julio-septiembre, 2012, pp. 429-460.

RESTREPO, E. (2006). “Identidades: Planteamientos teóricos y sugerencias metodológicas para su estudio” en *Revista Jangwa Pana*. Volumen 5, pp. 24-35.

VALENZUELA, J. M. (2009). *El futuro que ya fue. Socioantropología de l@s jóvenes en la modernidad*. Tijuana, México, El Colegio de la Frontera Norte / Casa Juan Pablo.