



CENTRO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

DOCTORADO EN ESTUDIOS SOCIOCULTURALES

IDENTIDADES ADULTAS CONTEMPORÁNEAS:  
ADULTOS JÓVENES GEEK DE CIUDAD JUÁREZ

TESIS

Para obtener el grado de Doctor en Estudios Socioculturales presenta

GUILLERMO IGNACIO REYES RODRÍGUEZ

Comité tutorial

Dr. Salvador de León Vázquez

Dr. Salvador Salazar Gutiérrez

Dr. Genaro Zalpa Ramírez

*Aguascalientes, Ags. abril 2024*

**MITRA. MARÍA ZAPOPAN TEJEDA CALDERA**  
**DECANA DEL CENTRO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES**

**PRESENTE**

Por medio del presente como **Miembros del Comité Tutorial** designado del estudiante **GUILLERMO IGNACIO REYES RODRÍGUEZ** con ID 308136 quien realizó la tesis titulada: **IDENTIDADES ADULTAS CONTEMPORÁNEAS: ADULTOS JÓVENES GEEK DE CIUDAD JUÁREZ**, un trabajo propio, innovador, relevante e inédito y con fundamento en el Artículo 175, Apartado II del Reglamento General de Docencia damos nuestro consentimiento de que la versión final del documento ha sido revisada y las correcciones se han incorporado apropiadamente, por lo que nos permitimos emitir el **VOTO APROBATORIO**, para que él pueda proceder a imprimirla así como continuar con el procedimiento administrativo para la obtención del grado.

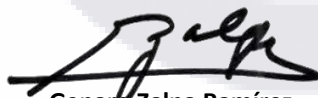
Ponemos lo anterior a su digna consideración y sin otro particular por el momento, le enviamos un cordial saludo.

**ATENTAMENTE**  
**"Se Lumen Proferre"**

**Aguascalientes, Ags., a 3 de abril de 2024.**



**Salvador De León Vázquez**  
**Tutor de tesis**



**Genaro Zalpa Ramírez**  
**Asesor de tesis**



**Salvador Salazar Gutiérrez**  
**Asesor de tesis**

c.c.p.- Interesado

c.c.p.- Secretaría Técnica del Programa de Posgrado

Fecha de dictaminación dd/mm/aaaa: 11/04/2024

NOMBRE: Reyes Rodríguez Guillermo Ignacio ID 308136

PROGRAMA: DOCTORADO EN ESTUDIOS SOCIOCULTURALES LGAC (del posgrado): Comunicación y Lenguajes

TIPO DE TRABAJO: ( X ) Tesis ( ) Trabajo Práctico

TÍTULO: IDENTIDADES ADULTAS CONTEMPORÁNEAS: ADULTOS JÓVENES GEEK DE CIUDAD JUÁREZ

IMPACTO SOCIAL (señalar el impacto logrado): Visibilización y reconocimiento de un grupo social históricamente estigmatizado.

INDICAR SI NO N.A. (NO APLICA) SEGÚN CORRESPONDA:

INDICAR	SI	NO	N.A. (NO APLICA)	SEGÚN CORRESPONDA:
<b>Elementos para la revisión académica del trabajo de tesis o trabajo práctico:</b>				
SI				El trabajo es congruente con las LGAC del programa de posgrado
SI				La problemática fue abordada desde un enfoque multidisciplinario
SI				Existe coherencia, continuidad y orden lógico del tema central con cada apartado
SI				Los resultados del trabajo dan respuesta a las preguntas de investigación o a la problemática que aborda
SI				Los resultados presentados en el trabajo son de gran relevancia científica, tecnológica o profesional según el área
SI				El trabajo demuestra más de una aportación original al conocimiento de su área
SI				Las aportaciones responden a los problemas prioritarios del país
SI				Generó transferencia del conocimiento o tecnológica
SI				Cumple con la ética para la investigación (reporte de la herramienta antiplagio)
<b>El egresado cumple con lo siguiente:</b>				
SI				Cumple con lo señalado por el Reglamento General de Docencia
SI				Cumple con los requisitos señalados en el plan de estudios (créditos curriculares, optativos, actividades complementarias, estancia, predoctoral, etc.)
SI				Cuenta con los votos aprobatorios del comité tutorial, en caso de los posgrados profesionales si tiene solo tutor podrá liberar solo el tutor
SI				Cuenta con la carta de satisfacción del Usuario
SI				Coincide con el título y objetivo registrado
SI				Tiene congruencia con cuerpos académicos
SI				Tiene el CVU del Conacyt actualizado
SI				Tiene el artículo aceptado o publicado y cumple con los requisitos institucionales (en caso que proceda)
<b>En caso de Tesis por artículos científicos publicados</b>				
N.A.				Aceptación o Publicación de los artículos según el nivel del programa
N.A.				El estudiante es el primer autor
N.A.				El autor de correspondencia es el Tutor del Núcleo Académico Básico
N.A.				En los artículos se ven reflejados los objetivos de la tesis, ya que son producto de este trabajo de investigación.
N.A.				Los artículos integran los capítulos de la tesis y se presentan en el idioma en que fueron publicados
N.A.				La aceptación o publicación de los artículos en revistas indexadas de alto impacto

Con base a estos criterios, se autoriza se continúen con los trámites de titulación y programación del examen de grado:

Sí  X

No \_\_\_\_\_

FIRMAS

Elaboró:

\* NOMBRE Y FIRMA DEL CONSEJERO SEGÚN LA LGAC DE ADSCRIPCIÓN:

Dra. María Rebeca Padilla de la Torre

NOMBRE Y FIRMA DEL SECRETARIO TÉCNICO:

Dr. Rodrigo Alejandro de la O Torres

\* En caso de conflicto de intereses, firmará un revisor miembro del NAB de la LGAC correspondiente distinto al tutor o miembro del comité tutorial, asignado por el Decano

Revisó:

NOMBRE Y FIRMA DEL SECRETARIO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO:

Dr. Alfredo López Ferreira

Autorizó:

NOMBRE Y FIRMA DEL DECANO:

Mtra. María Zapopan Tejeda Caldera

**Nota: procede el trámite para el Depto. de Apoyo al Posgrado**

En cumplimiento con el Art. 105C del Reglamento General de Docencia que a la letra señala entre las funciones del Consejo Académico: .... Cuidar la eficiencia terminal del programa de posgrado y el Art. 105F las funciones del Secretario Técnico, llevar el seguimiento de los alumnos.



## Dictaminación revista Leteo



Revista Leteo FFyL @revista\_leteo@uach.mx  
para mí

via, 27 oct 2023, 11:12 a.m

Estimado autor, Se anexa la rúbrica de evaluación que se hizo de su trabajo  
Su evaluación resultó: Aceptado con modificaciones.  
Tiene usted hasta el día 09 de noviembre para realizar los cambios que crea convenientes para su trabajo. En el email que nos envíe con su ensayo final, por favor, especifique las modificaciones que se realizaron. Lo anterior en el cuerpo del email. Los dictaminadores señalan que su trabajo puede incluirse sin ninguna modificación, no obstante, se le invita a considerar redactar un par de sugerencias que abonarían a su trabajo.  
Anexamos una ficha que debe ser firmada para que dé su consentimiento para que su artículo sea publicado en nuestra revista, asimismo, se le pide de favor, anexar una identificación oficial.  
Muchas gracias por enviar su trabajo con nosotros.  
P.D.  
En su artículo final, favor de escribir abajo del título:  
Nombre  
Adscripción o carrera cursada  
email de contacto.  
**Revista Leteo.**  
**Revista de producción y creación en humanidades.**  
**Cuerpo Académico: Estudios Humanísticos de la Cultura.**  
**Consejo de Redacción.**

vocero.uach.mx/index.php/leteo/article/view/1299

Inicio / Archivos / Vol. 4 Núm. 8 (2023): Leteo, revista de investigación y producción en humanidades / Consumos e industrias culturales del entretenimiento

## La Comunidad geek de Ciudad Juárez: el Bazar otaku

Guillermo Ignacio Reyes Rodríguez  
Universidad Autónoma de Aguascalientes

**Palabras clave:** Consumo, Identidad, Fрики, Cuerpo, Comunidad

### Resumen

En este artículo se presenta una aproximación a la cultura geek<sup>[1]</sup> y otaku<sup>[2]</sup> en Ciudad Juárez mediante una estrategia etnográfica de observación participante llevada a cabo en el "Bazar otaku". Se exploran los inicios del bazar en la ciudad, así como las formas de relación entre los sujetos asistentes a través de la ritualidad en el espacio y las expresiones corporizadas en los sujetos. También se buscan explicar los elementos de distinción con los otros y la generación de comunidad mediante los elementos de espacio, percepciones, roles, rituales y propósitos comunes.



PDF

### Idioma

English  
Español (España)

### Información

Para lectores/as  
Para autores/as  
Para bibliotecarios/as

## Agradecimientos

La culminación del doctorado es una meta que esperaba cumplir con ansias desde hace ya 10 años cuando apenas estaba terminando mi licenciatura. El llegar hasta esta etapa de mi vida ha sido un sueño hecho realidad, sobre todo en el sentido de lo difícil que fue acceder a este posgrado.

Este logro no hubiera sido posible sin el apoyo incondicional y constante de mis padres quienes nunca dudaron de mis capacidades y siempre estuvieron pendientes de todo lo que necesitara para lograr cumplir con esta meta. Todo mi amor y agradecimiento para ellos.

También quisiera aprovechar este espacio para agradecer a mis amigos, mi hermano Javier y mi pareja por haber estado ahí para mí brindando su apoyo emocional y dándome siempre sus mejores deseos y palabras de aliento.

Agradezco también a todos mis profesores que en el camino fueron nutriendo con sus conocimientos y habilidades mi formación profesional y me dieron las herramientas para llevar a cabo este cometido.

Si algo he aprendido a lo largo de todos estos años de educación es que uno no se forma solo, sino que depende de muchísima gente para poder llegar a aprender todo lo que hay en el mundo. Al ser seres sociales nuestra formación está anclada a un sinnúmero de personas que contribuyen con su granito de arena para que uno pueda acceder a todos estos saberes privilegiados, a todos ellos y ellas mi más grande y sincero agradecimiento; no caerán en saco roto todos sus esfuerzos, retribuiré a la sociedad todo lo que me ha dado y

seré una persona de bien, un buen profesor y el mejor académico que me sea posible. A todos y todas, muchas gracias.



**Dedicatoria**

*A mi padre y a mi madre*

*mi más grande orgullo y motivación*



## Índice General

Índice de Tablas y Figuras .....	4
Resumen.....	5
Abstract.....	6
Prólogo .....	7
<b>Rectas, Rizomas y Helicoides. Las Figuras de la Investigación</b> .....	7
<i>Vámonos de pesca</i> .....	10
<i>El Camino Así Es</i> .....	12
<i>Duck Hunt</i> .....	14
Introducción .....	17
Capítulo I.....	22
Estado de la Cuestión.....	22
<i>Abordar la adultez-joven</i> .....	24
<i>Producción Cultural Geek</i> .....	29
Planteamiento del Problema .....	33
<i>La Conformación del Sujeto Adulto Joven Geek: Procesos Sociohistóricos Contemporáneos</i> .....	34
<i>El Mundo en el que Vivimos</i> .....	35
Nuevas Formas Culturales en el Mundo: Tecnología y Consumo Cultural Geek. ....	43
Frikiverso.....	47
<i>El mundo en una botella: la globalización cultural en México</i> .....	52
<i>Para muestra un botón: Ciudad Juárez y el consumo cultural global</i> .....	57
Objetivos de la Investigación .....	63
<i>Objetivo General</i> .....	63
<i>Objetivos Específicos</i> .....	63
Preguntas de Investigación.....	64
<i>Pregunta Central de Investigación:</i> .....	64
<i>Preguntas Complementarias</i> .....	64
Justificación ¿Por qué Estudiar la Adultez Joven? .....	65
Contextualización. Desierto, la Última Frontera. ....	69
<i>Tierra de Oportunidades: Migración y Maquila</i> .....	73
<i>Violencia Reconfiguradora</i> .....	77
Lo Difícil de ser Joven en Juárez: Juvenicidio.....	82

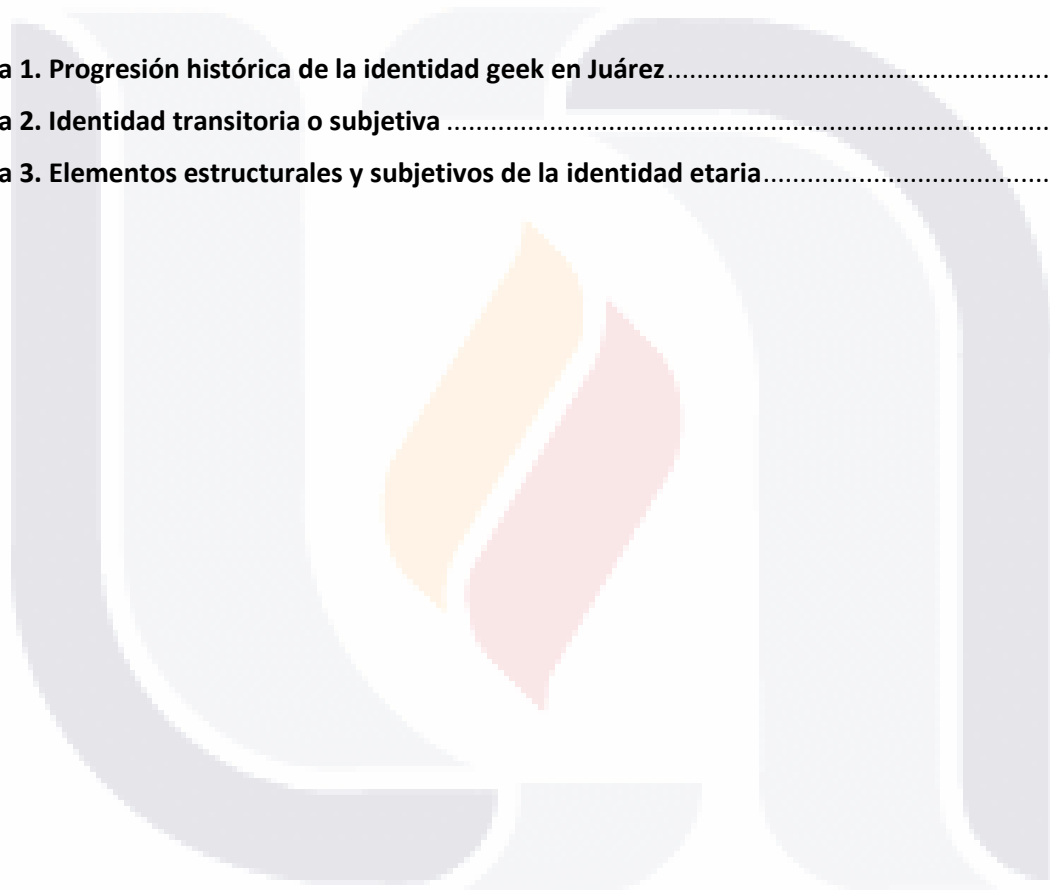


<i>Ser adulto en Juárez hoy</i> .....	85
<b>Condiciones Sociales Estructurales de la Ciudad.</b> .....	86
<b>Capítulo II</b> .....	91
<b>Marco Teórico. Adulthood, Consumo e Identidad: Fundamentos Teóricos de la Adulthood Joven No Convencional</b> .....	91
<i>El estudio del tiempo humano</i> .....	92
<b>Las Edades y sus Formaciones.</b> .....	95
<i>Ser o no ser Adulto</i> .....	99
<b>Lo que Significa Llegar a la Adulthood.</b> .....	99
<b>Ser un Adulto de Estos Tiempos.</b> .....	105
<i>Formas de ser y Estar en la Edad: La Identidad Etaria</i> .....	107
<b>El Papel del Consumo en la Identidad Etaria.</b> .....	112
<i>Los Geeks</i> .....	117
<b>Generación de Identidad Geek.</b> .....	120
<b>La Identidad Social: Lo Geek en Comunidad.</b> .....	123
<i>El Adulto Joven Geek</i> .....	128
<b>Capítulo III</b> .....	135
<b>Metodología. La Investigación Cualitativa en las Ciencias Sociales</b> .....	135
<i>Metodología Fenomenológica</i> .....	137
<i>Enfoque Biográfico</i> .....	138
<i>Categorías de Estudio</i> .....	140
<i>Protocolo Técnico Para el Trabajo de Campo</i> .....	146
<i>Herramientas Para la Investigación</i> .....	150
<b>La Entrevista Cualitativa en Profundidad.</b> .....	152
<b>Observación Participante.</b> .....	153
<i>Interpretación de Datos: El Análisis Cualitativo por Categorías</i> .....	154
<i>MAXQDA: Software Para Análisis Cualitativo</i> .....	156
<i>Características Generales de los Sujetos</i> .....	156
<b>Capítulo IV</b> .....	159
<b>Análisis de Resultados</b> .....	159
<b>Ser Geek</b> .....	162
1. <i>El Consumo Como Forma de Resistencia: Contracultura vs. Cultura Pop</i> .....	162
2. <i>Espacialidad y Estrategias de Consumo</i> .....	180

3. <i>Comunidad y Convivencia. Resultados de la Observación</i> .....	189
4. <i>El Gusto y por qué Consumir</i> .....	202
5. <i>Una Historia sin fin</i> .....	211
<b>Capítulo V</b> .....	214
<b>Adultez</b> .....	214
<i>Percepción de las Condiciones Estructurales y lo Perdurable de la Identidad.</i> .....	218
1. <i>Vivir la ciudad.</i> .....	219
2. <i>El Valor del Trabajo</i> .....	222
3. <i>Familia y hogar</i> .....	225
4. <i>Ideas Sobre la Adultez</i> .....	229
<b>Capítulo VI</b> .....	238
<b>Identidad</b> .....	238
<i>La identidad social</i> .....	238
<i>Autoidentificación</i> .....	243
<i>La Construcción de la Identidad. El Origen de la Formación Identitaria Geek</i> .....	245
<b>Capítulo VII</b> .....	265
<b>Conclusiones</b> .....	265
<i>Reflexiones Finales</i> .....	276
<i>Shin sekai</i> .....	283
<b>Referencias bibliográficas</b> .....	286

### Índice de Tablas y Figuras

<b>Tabla 1. Categorías de identidad etaria.....</b>	<b>141</b>
<b>Tabla 2. Umbrales de la adultez.....</b>	<b>144</b>
<b>Tabla 3. Elementos de autoadscripción identitaria geek en adultos .....</b>	<b>145</b>
<b>Tabla 4. Elementos de la muestra.....</b>	<b>157</b>
<b>Esquema 1. Progresión histórica de la identidad geek en Juárez.....</b>	<b>248</b>
<b>Esquema 2. Identidad transitoria o subjetiva .....</b>	<b>255</b>
<b>Esquema 3. Elementos estructurales y subjetivos de la identidad etaria.....</b>	<b>259</b>



## Resumen

Este trabajo de tesis se centra en analizar la forma en que se genera la identidad adulta joven geek en los adultos jóvenes de Ciudad Juárez. La investigación parte de la idea de que los sujetos jóvenes que se encuentran en un período de vida tradicionalmente asociado a la transición a la adultez se encuentran lidiando con problemáticas relacionadas con la conservación de sus prácticas de consumo geek y el cumplimiento de las expectativas sociales adultas asociadas a su curso de vida. Para llevar a cabo este trabajo investigativo se partió de una revisión contextual y teórica de las condiciones de la sociedad global actual en relación con el desarrollo de los medios y sus contenidos durante la segunda mitad del siglo pasado y los inicios de este, así como del contexto social particular en el que crecieron estos sujetos en Ciudad Juárez durante las últimas tres décadas, para de esta forma dibujar el entorno social en el cual se gestó el fenómeno de su generación de identidad. También se planteó una propuesta teórica relacionada con la edad, el curso de vida, la generación de una identidad perdurable y una transitoria, y la identidad geek es sujetos adultos jóvenes.

Para este estudio se utilizó el enfoque biográfico desde una metodología fenomenológica; se realizaron entrevistas en profundidad y observación participante para recoger los datos y posteriormente interpretarlos desde un análisis de categorías. Entre los resultados de la investigación tenemos que los adultos jóvenes geek crearon su identidad actual basados en los aprendizajes y estrategias de socialidad generados durante la minoridad con relación a su consumo cultural geek, lo que les permite identificarse mediante la conservación de sus consumos y la adaptación de algunas de las expectativas sociales de generaciones anteriores a su vida cotidiana.

Palabras clave: Adulto joven, identidad, geek, consumo

**Abstract**

This thesis focuses on analyzing the way in which the young adult geek identity is generated in young adults in Ciudad Juárez. The research is based on the idea that young subjects who are in a period of life traditionally associated with the transition to adulthood are dealing with problems related to the conservation of their geek consumption practices and the fulfillment of adult social expectations. associated with their life course. To carry out this investigative work, we started from a contextual and theoretical review of the conditions of current global society in relation to the development of the media and its contents during the second half of the last century and the beginning of this one, as well as the particular social context in which these subjects grew up in Ciudad Juárez during the last three decades, in order to draw the social environment in which the phenomenon of their identity generation was created. A theoretical proposal was also raised related to age, life course, the generation of a lasting and a transitory identity, and geek identity in young adult subjects.

For this study, the biographical approach was used from a phenomenological methodology; In-depth interviews and participant observation were carried out to collect the data and subsequently interpret them from a category analysis. Among the results of the research we have that young geek adults created their current identity based on the learning and sociality strategies generated during minority in relation to their geek cultural consumption, which allows them to identify themselves through the conservation of their consumption and adaptation of some of the social expectations of previous generations into their daily lives.

Keywords: Young adult, identity, geek, consumption



## Prólogo

### **Rectas, Rizomas y Helicoides. Las Figuras de la Investigación<sup>1</sup>**

Comenzar una investigación es sencillo en apariencia: tienes un interés, te haces preguntas al respecto, lees sobre ello y luego te avientas al campo a buscar la información. No obstante, las cosas se complican conforme se avanza y se vuelve cada vez más difícil llegar a la culminación del trabajo, pues cuantos más pasos se da, más cortos se hacen (más detallados diríamos para ser más precisos) y se termina uno poniendo en los zapatos de Aquiles contra la tortuga en las paradojas de Zenón. La realidad es que las figuras que se forman en el papel, cuanto más las escribe uno terminan por demostrarnos que no hay una sola manera de llevar a término un proyecto académico de esta envergadura, sin embargo, intentaré explicar el mío en este espacio.

Lo que comenzó como una curiosidad por exponer el fenómeno de la “chavorruqués”<sup>2</sup> terminó por ser un complejo entramado de reflexiones y conjeturas sobre el fenómeno de la generación de la identidad y la edad, y las formas en que lo que consumimos impacta en el curso que toma la vida misma. Mi primer acercamiento al fenómeno, o lo que yo llamaría como mi primer desacierto, fue pensando en mis sujetos de estudio como jóvenes que se resistían de manera consciente al proceso de adultización que la sociedad les imponía (esta idea, como todo lo que aquí se presenta no desapareció por completo, solo se transformó y/o se complejizó), y que alguien debía quitarles el estigma a estas personas y otorgarles la libertad de ser quienes ellos quisieran (¿¡alguien quiere pensar en los niños!?)<sup>3</sup> sobre todo si eso significaba seguir sintiéndose jóvenes a pesar de ser “claramente adultos” (sí, terminaba reproduciendo el estigma

---

<sup>1</sup> Inspirado en el texto de Federico Gobato (2013) “Los giros del helicoide. Los avatares de la construcción dialéctica de un tema y un problema de investigación” en Aibar, J. Cortés, F. Martínez, L. y Zaremberg, G. Coord. “El helicoide de la investigación: metodología en tesis de ciencias sociales”. FLACSO México

<sup>2</sup> “manchild”, un adulto con prácticas juveniles o que “no van” con su edad.

<sup>3</sup> Frase acuñada por Maude Flanders en la serie Los Simpsons. Actualmente se utiliza como un meme para burlarse de la condescendencia en algunas situaciones.

que yo mismo pretendía “atacar”), esta idea de “adulterio disidente” se borró de mi mente en cuanto la doctora Patiño me indicó de manera certera que, si lo pensamos con detenimiento, toda adultez es disidente en un principio por el cambio de batuta generacional.

Al pensar detenidamente en lo dicho por la doctora y después de leer 50 artículos más, entendí que el sujeto de investigación no iba a ser definido por mí, sino que debía ser él mismo quien me dijera si lo era o no, es decir un adulto, y en qué sentido, y a mí me tocaba escuchar, observar, registrar y aprender. Esta primera reflexión me llevó a cambiar al sujeto de mi investigación (en teoría) de un joven rebelde a un adulto; el cambio en el rumbo de mi viaje apenas estaba comenzado. Junto con este cambio del sujeto vino también un cambio en el planteamiento del problema, de un problema empírico en el que pretendía estudiar las dificultades que la sociedad imponía a los sujetos que deseaban adultizarse, a uno teórico-conceptual: el “cómo se perciben” o cómo se identifican los sujetos que se encuentran en esta situación (etaria y social-estructural). A partir de aquí las cosas comenzaron a decantarse.

Luego de cambiar la perspectiva completamente, porque dicho sea de paso hacer una investigación de juventudes es completamente diferente a hacer una sobre adultos, me encontré con otro golpe de realidad: el cambio de mi guía, mi tutor de tesis; del doctor Zalpa, a quien le aplica la expresión coloquial “una vaca sagrada”<sup>4</sup> en la sociología, con un claro enfoque antropológico y un interés marcado en los asuntos de la identidad, pasé al doctor de León, un muy activo investigador de la comunicación con corazón de sociólogo, inclinado hacia los estudios de los medios.

---

<sup>4</sup> Esta expresión se utiliza coloquialmente para referirse a alguien que ocupa un lugar privilegiado entre los demás, ya sea por su trayectoria o por su enorme trabajo en el campo.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Dicen que la tesis es solo de uno, y que uno debe demostrar la autonomía suficiente para hacer investigación, que el doctorado es solo el acompañamiento en este proceso autoformativo, y es verdad, pero no es posible negar la influencia que puede llegar a tener la figura del asesor y del comité en general en la orientación que uno le va dando a su trabajo de investigación; así que me vi en la necesidad de reorientar mi enfoque.

Mi trabajo siempre estuvo sostenido por tres pilares: la edad, la identidad y el consumo cultural. El cambio de enfoque se dio cuando incliné la balanza de la edad al consumo cultural, pero no se quedó solo ahí, pues era necesario delimitar al máximo posible a mis sujetos de estudio, a modo de un contextualismo radical (Grossberg, 2016), así que terminé decidiéndome por estudiar a los sujetos adultos, jóvenes, geek, de Ciudad Juárez.

Este cambio de ruta me costaría llevar a cabo un “soft reboot”<sup>5</sup> de mi trabajo de investigación realizado hasta el momento (mitad del posgrado), y a solo 5 meses del examen predoctoral tuve que revalorar mi objetivo, hacer una nueva revisión de la literatura, “podar” mi marco teórico y llorar. Esta delimitación me llevó a pasar el enfoque de mi trabajo de la juventud a la adultez, y posteriormente a enfocarme en un tipo de consumo cultural específico: el geek. Así, se dio un cambio no solo del sujeto sino de la perspectiva, pasar de un enfoque exclusivo de los procesos etarios, a uno identitario para finalmente poner el foco en el consumo.

Y es que, fuera de lo que todos llegamos a pensar en algún momento, el objeto (social) que estudiamos, al menos desde las ciencias sociales, no se encuentra “libre en la naturaleza” o mejor dicho en la sociedad, sino que el objeto es construido por el investigador (Zalpa dixit) y

---

<sup>5</sup> Se utiliza “reboot” en la industria cultural audiovisual cuando un contenido es “vuelto a hacer” desde cero, pero el “soft reboot” implica solo un cambio en el rumbo de la historia, dejando lo que ya se había hecho a un lado, sin eliminarlo, como dándolo por visto o por sentado para continuar la historia por otro lado.

por tanto una revisión teórico-conceptual exhaustiva es necesaria antes de dar por sentado el rumbo de nuestra investigación, el no hacerlo desde el inicio puede traernos consecuencias impensables, ni siquiera al final, sino a medio camino, lo cual no parece tan grave, pero si lo comparamos con un viaje en carretera quedarse pinchado a la mitad es más preocupante que hacerlo al final, pues muy probablemente no tengas las herramientas necesarias para corregir el problema y debas regresar al inicio de tu camino (o esperar que un alma caritativa te auxilie).

Ya delimitado el objeto de estudio, ya re-recolectada la teoría y con un neumático extra en el portaequipajes, procedí a seguir con mi trayecto.

### ***Vámonos de pesca***

Pasando el tercer semestre las aguas se tranquilizaron, pues fui definiendo con mayor precisión el rumbo de mi investigación, así que para este punto lo que tocaba era entrarle a fondo al trabajo de campo, irme de pesca. Ya a estas alturas del doctorado fueron varios los valiosos consejos que recibí por parte de mi comité tutorial, ya incluido el doctor Salazar, así que precisaré algunos de ellos a continuación.

Al momento de iniciar una investigación debemos considerar que, es importante registrar todo lo que vaya saliendo del proceso, es decir, tomar nota de lo que observamos, de las ideas que se nos van ocurriendo, de lo que escuchamos, de lo que aprendemos. El camino es vasto, la memoria no tanto; los tiempos de la investigación son ires y venires entre un apartado y otro, correcciones por aquí y por allá, tres pasos para enfrente y dos para atrás, el uso de un registro/cuaderno/bitácora/diario nos va a ayudar a que no queden perdidos en el olvido los flashazos que luego se dan en el día a día, quizá esos destellos de genialidad no nos sean útiles en el momento, o tal vez no lo sean nunca, pero el no registrarlos es perderlos desde el principio, el ejercicio de descarte de ideas se puede dar después.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

En este mismo sentido, el doctor Zalpa me recomendó comenzar con el trabajo de campo en etapas muy tempranas de mi investigación, pues ir y empaparse en el campo podría ampliar el panorama de lo que yo estaba intentando ver, hacer un par de entrevistas, platicar con la gente (siempre registrando todo) o incluso solo sentarse a observar, todos son ejercicios de aproximación aconsejables y saludables para la investigación, de esta manera no andaremos a ciegas y al contrario comenzaremos a ver atisbos de hacia dónde va todo esto. Así lo hice.

El ir de pesca me ayudó a entender parte de la naturaleza del fenómeno que intentaba estudiar. Asistí a una convención de anime en Aguascalientes, la “Star Con”, y pude distinguir que había diferencias entre los sujetos y los espacios de la convención, diferencias entre quienes iban a jugar videojuegos, quienes iban al evento de cosplay y quienes solo iban de compras. También me pude percatar que había sujetos que en apariencia (prejuicio) parecían adultos, pero eran jóvenes y viceversa, así que descubrí que “pescar” a mis sujetos en el campo no sería tan sencillo. Familias, niños y jóvenes predominaban en el campo, pero ¿dónde estaban los adultos? Pues evidentemente, frente a mis ojos. Luego de un momento de lucidez me di cuenta de que para poder tener a los sujetos de mi investigación había dos formas de identificarlos en el campo: detrás de una mesa de venta o con carriolas y pañaleras.

La pesca fue exitosa, no logré entrevistar a nadie, pero salí con las ideas más claras respecto a lo que estaba investigando. Necesitaba entrevistar sujetos que estuvieran en distintas situaciones respecto a su identificación geek, es decir, como parte de la organización del evento, paseando con la familia o fuera de ese espacio físico de los geeks. Si buscaba solamente dentro del evento no me iba a ser posible hacerme de sujetos tan fácilmente, además de que era un proceso muy elaborado generar confianza con los sujetos geek debido a su historial de desconfianza en los demás (dado el estigma alrededor de esta identidad, que ya se verá más



adelante en el cuerpo de la investigación) y debía pensar en otras formas de aproximarme, como por ejemplo utilizando un muestreo por cuota o por bola de nieve.

Gracias a esta excursión de pesca en el campo es que entendí que cuando se trata de llevar a cabo una investigación, esta no se encuentra al final de la carretera, sino que es la carretera misma, el viaje de investigación es el trayecto y los aprendizajes adquiridos en él, o como diría Eduardo Galeano, el camino es el destino.

### *El Camino Así Es<sup>6</sup>*

En el último año de mi investigación, quizá uno de los retos más importantes de este viaje de investigación ha sido el reconocimiento de que yo formo parte de los sujetos a los que estudio, es decir, yo me encuentro dentro del fenómeno. Uno siempre escucha lo riesgoso que suele ser el formar parte de lo que uno estudia, sobre todo por la pérdida de objetividad y enfoque que esto puede llegar a representar, el riesgo de sesgo es muy grande en comparación con las probabilidades de que resulte exitoso. Aun así, decidí seguir adelante con el proyecto. La doctora Rebeca solía decir que estar en una investigación era como estar en una fiesta, ¿es posible entender lo que sucede en la fiesta estando fuera de ella? ¿o es mejor estar dentro? Lo cierto es que se necesitan ambas perspectivas para poder comprender cosas que de uno u otro lado no es posible apreciar. El autor Stevie Suan (2017) que es uno de los autores utilizados para este estudio, llevó a cabo una investigación con la comunidad otaku, y como parte de su equipo de trabajo incluyó un miembro que era parte de la “tribu” (así les nombra él) y contribuyó a la inserción al campo y la decodificación del lenguaje. Esto me inspiró a ser yo parte del objeto, pero llevar conmigo siempre, a consejo del doctor de León, a personas (diferentes) que no

---

<sup>6</sup> Frase acuñada en la serie de “El Mandaloriano” de Disney Star Wars.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

tuvieran ninguna relación con el ámbito que estudiaba, de esta forma podría obtener de ellos una perspectiva fresca y no sesgada del fenómeno que me encontraba observando.

Ya se han escrito reflexiones respecto a la objetividad en el campo y al involucramiento del investigador, mi intención aquí es de naturaleza más (auto)reflexiva. Al ser un adulto joven nacido en los 90 en una familia de clase media me fue posible vivir en una casa propia, asistir a la escuela con regularidad con el estómago lleno y regresar a casa a hacer tarea y ver la televisión. Mi contacto, debo confesar, con los contenidos geek fue igual que el de mis sujetos de investigación: Dragon Ball Z en el canal 5 a las 5 de la tarde, con una consola NES comprada de segunda mano y Super Nintendo comprado en el Paso, TX. Luego, con los años, mi relación con los productos geek tuvo un rumbo distinto al que expusieron en este trabajo los informantes. No tuve la oportunidad de jugar más consolas después del super (a los 10 años) y nunca tuve ni he leído un comic, solo el anime y el cine de fantasía perduraron en mis consumos geeks durante mi curso de vida, y eso con altibajos. Este conjunto de coincidencias (de generación, contexto espacial, prácticas de la infancia) me dio herramientas para poder entender los códigos y prácticas (en su mayoría) de las que los sujetos hablaban, me era posible entender las referencias vertidas en las entrevistas y conectar los puntos en las narrativas.

Por otra parte, también debo admitir, que el estar tan conectado a las experiencias de vida de los sujetos me dificultó el poder desprenderme de la visión “integrada” que explica Umberto Eco en su libro de “Apocalípticos e integrados” (2014) y hacer un análisis más neutral sobre los consumos culturales geek (perspectiva que espero haber resuelto; quedará a juicio del lector), aunque mi capacidad de síntesis me hizo posible reconocer, tanto en las lecturas como en las personas, los elementos positivos y negativos del consumo cultural geek, en tanto que sí es un generador de identidades, pero es también un producto de la industria mediática con intereses

económicos muy claros y de reproducción. Y es que al final, no podemos desprendernos de nuestra propia trayectoria vital y tampoco podemos evadirnos de los temas que les competen a nuestras vidas, lo que sí podemos hacer es tomar con rigor y seriedad el camino de la producción científica y contribuir a alimentar las arcas de la ciencia social de la manera más ética y honesta posible.

### ***Duck Hunt***<sup>7</sup>

Volviendo al proceso de investigación, mi último obstáculo fue la construcción metodológica. El paradigma ya estaba elegido, así mismo el enfoque, pero hacía falta todo lo demás, es decir, el protocolo técnico o protocolo de acción para conectar el planteamiento teórico con lo que se estaba indagando; se necesitaba un aparato metodológico que fuera el más apropiado para la cacería de fenómenos sociales que se estaba empezando. Una correcta selección de la metodología nos ayudará a acertar en el blanco de lo que buscamos obtener.

Existen un sinnúmero de libros sobre metodología, así que aquí no pasaré lista de las posibles corrientes metodológicas, lo que sí haré es compartirles que mi proceso metodológico fue navegar entre ese río de propuestas para poder encontrar la corriente que era más apropiada para mí, fue necesario leer e indagar entre cada una de las propuestas para encontrar la que se adecuara a lo que yo ya sabía que quería hacer, es decir, no es la metodología lo que te dice qué es lo que quieres hacer, eso ya lo sabes, solo debes buscar la que se relacione mejor con tu estilo de trabajo, tu perspectiva y los objetivos que te propones lograr. La verdad siempre fui afín a la fenomenología, era algo que siempre me pareció interesante, así que me encontré y yo solo me dejé llevar. Luego de este punto el proceso fue un poco más sencillo (solo un poquito). Si quería

---

<sup>7</sup> Nombre de un juego de video de la consola Nintendo, la cual consistía en cazar patos con una pistola de plástico apuntando a la pantalla.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

indagar la forma en que los consumos se filtraron en la vida de los sujetos y también hablar sobre edad, entonces necesitaba trabajar con el curso de vida desde un enfoque biográfico.

Las herramientas de recolección ya estaban decididas desde el principio, lo que yo quería era observarlos en el campo y charlar con ellos a profundidad, así que diario de campo en mano y app grabadora de voz en el celular ya había comenzado con la recolección. Solo quedaba pensar qué hacer con la información, ¿cómo procesaría todos esos datos? ¿cómo sacaría la riqueza de todas las entrevistas? Buscando herramientas de análisis fue que encontré un artículo en donde explicaban a detalle el análisis por categorías, una propuesta hecha para mí, dado que yo había hecho un ejercicio de definición conceptual categórico muy preciso respecto a los elementos que conformaban tanto la identidad etaria como la identidad geek, los cuáles una vez esquematizados me fue posible aplicarles esta propuesta de análisis.

Hablar con los sujetos, transcribir la información e intentar analizarla siempre te llevan a voltear para atrás, siempre te hace regresar a cambiar algunos aspectos y es completamente normal enmendar incluso los objetivos (no cambiarlos, solo adecuarlos) para que la redacción, que quizá en un principio no quedó muy clara, ahora con mayor experiencia y claridad, encaje perfectamente con las intenciones que desde un principio conocíamos pero que no sabíamos cómo expresar en el papel (digital).

Este viaje de la investigación ha sido uno de los eventos más enriquecedores de mi vida y no recomiendo saltárselo a nadie, el poder descubrir nuevas y apantallantes cosas de la vida social y cultural abren en uno la perspectiva y le hacen sentir a uno como si tuviera superpoderes, el superpoder de expresar conocimiento de la realidad directamente.

Al final, los aprendizajes de todo este proceso me llevan a concluir que, aunque existen protocolos y procesos metodológicos precisos para la investigación, la no linealidad es el trayecto más común en el aprendizaje de la investigación en ciencias sociales, es decir, la mejor forma de aprender a construir el propio estilo de investigación es no seguir la receta y tomar los caminos necesarios, regresar sobre los propios pasos, detenerse o inventarse nuevos senderos, nuevas figuras, ya sean rectas, rizomas o helicoides.





## Introducción

El remplazo de la producción como el centro de la economía por el consumo, y lo increíblemente atractiva que se ha vuelto la oferta de la industria cultural y su grado de compenetración en la vida de los sujetos contemporáneos, han fomentado la creación de nuevas identidades mediadas por el consumo que se arraigan de muy diversas formas a las prácticas culturales de diversos grupos de población, entre ellos los sujetos adultos jóvenes contemporáneos, quienes han optado por la conservación de sus prácticas identitarias y de consumo adquiridas durante la minoridad y que, aunadas a las condiciones de vida actuales como el aparente atraso o incumplimiento en ciertos ritos de paso hacia la adultez generan otras formas de vivir y entender la adultez. Los adultos jóvenes están cambiando la forma de ser adultos en las sociedades contemporáneas, lo que antes parecía ser una identidad firme y unívoca con rituales de paso bien definidos, ahora, se muestra diversa y reversible<sup>8</sup> con la incorporación de distintas prácticas consideradas infantiles y/o juveniles, y amalgama formas de expresión identitaria atribuidas a distintos grupos etarios.

En este trabajo se presentan los hallazgos de investigación sobre la generación de identidad en adultos jóvenes geek<sup>9</sup> en Ciudad Juárez. Aquí se explora la relación entre el contexto de una ciudad fronteriza como Juárez, que por su condición de frontera se ve atravesada por la circulación de productos americano-japoneses impulsados por el desarrollo tecnológico, y las experiencias de los sujetos que crecieron durante los 80 y 90, criados por la televisión y su contenido animado americano y japonés, para los cuales los procesos socio-históricos de finales del siglo XX y principios del XXI y su relación más estrecha con el consumo de productos

---

<sup>8</sup> Las “trayectorias reversibles, laberínticas” de Duarte Quapper (2015) a las que se hace alusión aquí, se explicarán en el marco teórico.

<sup>9</sup> Expresión utilizada por algunos jóvenes adultos en Ciudad Juárez proveniente del inglés y que hace referencia a los fanáticos de los videojuegos, anime, comics, fantasía, sci-fi entre otros productos culturales

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

culturales “friki”<sup>10</sup> , han figurado como reforzadores de la identidad y productores de estas formas de identificación. Mediante una revisión contextual y la investigación cualitativa con un enfoque biográfico, se busca entender la forma en que se interiorizan y expresan las formas de ser geek en esta ciudad. A través de la observación participante y entrevistas a profundidad con adultos jóvenes geek de Ciudad Juárez nos acercaremos a la realidad de estos sujetos, que nos habla de cómo los contenidos figuraron en sus prácticas de consumo desde la infancia hasta la actualidad, pero también las estrategias de resistencia que tuvieron que generar a partir de la estigmatización de su consumo que también perduran en sus formas de ser y estar en la edad adulta y de afrontar los embates de una sociedad que no permite transitar los umbrales de adultez esperados para ellos.

En el primer capítulo de este documento se presentan una revisión de la literatura relacionada al estudio de los adultos jóvenes y la comunidad geek, así como el planteamiento del problema alrededor de los sujetos adultos jóvenes contemporáneos y las condiciones sociales y culturales que han llevado a la generación de sus nuevas circunstancias, sobre todo las relacionadas con el desarrollo de nuevas tecnologías y contenidos media. En el mismo planteamiento se continúa con un recorrido sobre los procesos sociohistóricos de las sociedades contemporáneas que dieron fundamento a la generación del fenómeno de las nuevas identidades adultas jóvenes para luego aterrizar sobre las condiciones sociales y estructurales de la sociedad juarense que ayudará a mapear las condiciones sociales que imperaron durante la última década del siglo XX y las primeras del XXI y así conocer mejor el espacio en el cual se desarrollan los sujetos de esta investigación. Posteriormente en este mismo capítulo se exponen los objetivos y

---

<sup>10</sup> Término en español para “geek”, derivado a su vez de la palabra en inglés “freak” que significa raro. Es utilizado en las investigaciones de habla hispana sobre el tema.

preguntas que guían la investigación relacionados con la construcción de una identidad etaria adulta geek en adultos jóvenes de Ciudad Juárez, acompañadas de las motivaciones para la elaboración de este estudio en el apartado de la justificación.

Dentro del capítulo uno también se lleva a cabo una revisión contextual de las condiciones sociales de Ciudad Juárez a través de una revisión histórica de las últimas cuatro décadas, esto para poder enmarcar de forma histórica la trayectoria vital del grupo de población al que pertenecen los sujetos de esta investigación. Esta contextualización aborda temas relacionados con la frontera, migración, violencia y las condiciones estructurales como la vivienda, empleo, educación y familia, todo esto con el propósito de utilizar estos elementos para el posterior análisis en el capítulo cinco de las formas en que los sujetos han vivido y entienden las condiciones estructurantes de la sociedad que les permiten o no llevar a cabo el cumplimiento de ciertas expectativas sobre su adultez.

En el capítulo dos se desarrollan las categorías, conceptos y propuestas teóricas generales que guían la observación de la investigación, llevando el camino desde el fenómeno de la edad a la adultez, tanto la visión tradicional de esta hasta una nueva adultez no convencional que se ve influenciada por el consumo cultural. Luego, también como parte del marco teórico, se da paso al desarrollo de las ideas de la identidad desde la edad, la identidad social y la identidad geek, de la mano de autores como Valenzuela Arce (2015) y Camacho (2021) que dan fundamento a la propuesta de este estudio, para finalmente terminar en una revisión teórica sobre la construcción del sujeto adulto joven “geek” y una propuesta teórica sobre el abordaje de una identidad geek adulta.

En el capítulo tres se plantea la metodología fenomenológica como motor del análisis, planteado desde la investigación cualitativa y el enfoque biográfico. Este apartado da paso a la

operacionalización de las categorías teóricas para su uso en el trabajo con los sujetos y se explican la estrategia de acción para llevar a cabo el trabajo de campo, las características de los sujetos de investigación y las sesiones que se llevarán a cabo con ellos; también se presentan las herramientas que se utilizarán como la observación participante y las entrevistas semiestructuradas en profundidad y el método de análisis cualitativo por categorías, el cual ha sido el seleccionado para la interpretación de los resultados del trabajo de campo.

Ya en el capítulo cuatro se comienza con el análisis de resultados y se presentan, de manera descriptiva e interpretativa los primeros hallazgos de esta investigación, comenzando con los elementos relacionados con la categoría “geek”: El consumo como forma de resistencia, espacialidad y estrategias de consumo, comunidad y convivencia y el gusto y por qué consumir, así como las reflexiones que acompañan a estos hallazgos. El esfuerzo realizado en este apartado va encaminado a desarrollar de la mano del discurso de los sujetos, sus trayectorias vitales y el papel que tuvo el consumo cultural geek en cada etapa y ámbito de sus vidas.

En el capítulo cinco se continúan con los análisis del trabajo de campo, pero esta vez enfocados en el concepto de “adulthood” y los elementos derivados de este: el valor del trabajo, familia y hogar, ideas sobre la adulthood y transvaloraciones etarias. En este capítulo se hace uso de los elementos estructurales presentados en la contextualización del capítulo uno, de manera que se crea un contraste entre la vulnerabilidad percibida y las condiciones reales de la ciudad.

En el capítulo seis ya se visualiza la cúspide de este esfuerzo investigativo que es la construcción de una identidad a través de la edad y el consumo. Aquí se desarrollan, de la mano de los autores revisados en el marco teórico, los elementos centrales de la identidad encontrados en campo, y así mismo se da cuenta de la relación entre los capítulos cuatro y cinco con la idea de identidad.

Por último, en el capítulo siete se mostrarán las conclusiones a las cuales se ha llegado con todo el estudio, estas alrededor de la categoría central de este trabajo que es la generación de identidad, presentando los elementos subjetivos de la identidad, los estructurales y por último la relación entre la adultez y el consumo geek en la generación de la identidad. De la misma manera se presenta una propuesta de diálogo y aproximación con otros campos de investigación para la generación de un cuerpo de investigaciones sobre la edad y la cultura contemporánea.





## Capítulo I

### Estado de la Cuestión

La identidad es un fenómeno social que tiene que ver con la representación, la distinción y la identificación de, con y hacia nosotros mismos y hacia los otros sujetos sociales y a pesar de lo que se cree, la identidad no es algo que se es, sino que se deviene (Hall, 1996). Es por esto por lo que se ha decidido emprender este trabajo de investigación alrededor del fenómeno de la generación de la identidad, de tal manera que podamos encontrar, desde un posicionamiento cultural como el de Stuart Hall: “Una teoría que señale cuáles son los mecanismos mediante los cuales los individuos, como sujetos, se identifican (o no se identifican) con las «posiciones» a las cuales se los convoca” (Hall, 1996, p.32).

La constitución de un sujeto y su desarrollo identitario es un asunto complejo que involucra distintos niveles de actuación e involucramiento, desde aquellos aspectos relacionados con cómo está estructurada la sociedad en la que el sujeto se inserta (condición socioeconómica, región, cultura) hasta aquellos más relacionados con su propia elección de elementos constitutivos (afinidades, valores, prácticas de consumo).

En esta investigación se analiza la conformación identitaria del sujeto, pero vista desde la edad y el consumo, dos aspectos que se balancean entre procesos de estructuración<sup>11</sup> y procesos electivos. Se considera que en las sociedades contemporáneas el consumo juega un papel clave en la oferta de una variedad de artefactos culturales posibles de ser utilizados para la construcción de identidades, que trascienden las regiones, clases sociales e incluso las edades.

---

<sup>11</sup> Aquí al hablar de procesos de estructuración nos remitimos al proceso de interiorización de las estructuras sociales en los sujetos que “logra que las estructuras objetivas concuerden con las subjetivas” (Safa, 2011, s.p.) esto haciendo referencia a las estructuras estructurantes de Bourdieu, que serán definidas más adelante en el marco teórico.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Hoy en día, con las dificultades que presenta la inserción a ciertos ámbitos de estabilidad social (empleo fijo, casa propia, finalización de estudios) tienen lugar órdenes más volátiles<sup>12</sup> como las identidades mediadas ya no solo por lo sociolaboral o lo educativo sino por el consumo.

Al ser la consolidación de ciertos valores y umbrales sociales una condición esperada para la identificación de un sujeto adulto en nuestras sociedades, la dificultad en el cumplimiento de estos elementos esperados vuelve la mirada hacia la conformación de dicha identidad de la edad adulta y los nuevos valores que esta puede tener y los umbrales o transiciones que la han de caracterizar.

En el caso de Ciudad Juárez, los adultos jóvenes de hoy, que oscilan entre los 26 y los 39 años, están transitando por estas condiciones cambiantes, de lo estructural en el sentido de lo laboral, educativo y de vivienda, así como de los valores en términos de la conformación de una familia, las responsabilidades y expectativas sociales y el uso del tiempo libre y la generación identitaria. De entre todas las ofertas culturales posibles de nuestras sociedades contemporáneas, la oferta cultural japonesa-americana como los videojuegos, el manga/anime y los comics tuvieron un especial auge desde finales de los años 80 y se siguen posicionando en el mercado global, así como en el gusto y el consumo de amplios grupos de niños, jóvenes y adultos quienes crecieron junto con estos productos culturales. Así, tenemos una generación de adultos jóvenes contemporáneos que están enfrentándose a otras formas de ser y estar en la edad adulta y que están lidiando con las condiciones estructurales de la sociedad, así como a la consolidación de una identidad mediada por otros valores y gustos desarrollados a partir del contacto y consumo

---

<sup>12</sup> Volátiles en tanto que pueden ser compradas o vendidas, obtenidas por internet o de manera física y que poseen un valor que no necesariamente se refuerza en lo regional o en lo social inmediato.

de productos culturales americano-japoneses que impactaron su vida y que, hoy en día siguen teniendo un papel importante en quienes son y cómo se identifican en el mundo.

Para comenzar con este estudio es necesario primero explorar las formas en que se ha abordado el tema de la adultez, sobre todo en relación con el consumo cultural y el papel que este tiene en la edad, así como lo que significa ser o tener un consumo “geek” y como éste ha sido fundante en la construcción identitaria de los adultos contemporáneos.

### ***Abordar la adultez-joven***

El propósito de este apartado es construir un estado de la cuestión que nos ayude a comprender una forma de aproximarnos al objeto de estudio que es la generación de identidad en la adultez de los sujetos geek. Para esto, debemos explicar cuáles son las concepciones de la adultez desde las ciencias sociales, es decir, lo que significa llegar a ser adulto en nuestras sociedades contemporáneas, ya que esto nos dará la pauta para explicar las formas en que el consumo se ha ligado con la generación de identificaciones en las sociedades actuales.

Los estudios sobre la adultez joven como grupo etario tienen sus referentes en el fenómeno de la transición a la adultez, entendida esta como una nueva etapa del desarrollo humano en las sociedades contemporáneas occidentalizadas, condicionada por el contexto, con características de desarrollo particulares, no lineales y reversibles, pero en la que se van constituyendo poco a poco los procesos que van a terminar por establecer la adultez como proceso acabado, o como punto de llegada de todos los esfuerzos de construcción identitaria de la juventud (Carneiro y Sampaio, 2015; Mora-Salas y de Oliveira, 2009; Marzana, Pérez-Acosta y González, 2010; Soares, 2010; Urbina y Flores, 2020; Roberti, 2017; Dávila y Ghiardo, 2012; Grin, 2004; Uriarte, 2012; Naradowski, 2011; Dutra-Thomé y Koller, 2014).

En los países llamados desarrollados o industrializados, la etapa entre la juventud y la adultez “plena” es llamada adultez emergente y es un producto cultural normativo (Carneiro y Sampaio, 2015), pero en países en vías de desarrollo como los Latinoamericanos, en donde se ha ido introduciendo poco a poco este fenómeno entre las clases alta y media urbana, adquiere características propias por el contexto cultural regional (Marzana, Pérez-Acosta, Marta y González, 2010). Las condiciones económicas llamadas de “subdesarrollo” y otros aspectos culturales como el comunitarismo y las redes familiares de apoyo (a diferencia del individualismo norteamericano y europeo) de los países latinoamericanos (Carneiro y Sampaio, 2015) le dan un sentido y una cronología distinta a los umbrales clásicos de transición, que forman parte de la institucionalización de nuevos “ritos de pasaje” y la conceptualización de los eventos en la trayectoria vital de los individuos como puntos de ruptura: la finalización de los estudios; la entrada en el mercado de trabajo —ya sea permanente o temporal—; la independización respecto a la familia de origen y la constitución de un hogar propio; el matrimonio o la constitución de una pareja estable; y el nacimiento del primer hijo vivo (de Roberti, 2017; Mora-Salas y Oliveira, 2009; Nascimento y Álvaro, 2014; Arnett, 2008).

Para estudiar la adultez joven se necesita considerar elementos particulares del contexto y de la trayectoria biográfica de los sujetos, en palabras de Carneiro y Sampaio sería repensar las etapas de desarrollo, no como estáticas, globales e inmutables sino en términos de clase, etnia, cultura, nacionalidad, etc. (Carneiro y Sampaio, 2015) y desde luego necesitamos también, entender la agencia del sujeto en la producción de su presente y su identidad. Riquelme (2018) dice que la identidad personal es algo que sigue construyéndose y modificándose aun durante la adultez pues no es algo que dependa del todo del individuo. La elaboración de una identidad personal se basa no solo en roles sociales o valores atribuidos a un grupo de edad, sino que puede

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

ser constituida con base en elementos culturales o en grupos de afinidad. Los adultos tienen sus propias manifestaciones culturales e identitarias, incluso mediadas también por el consumo como las que se generan entre los fanáticos del fútbol o los clubes de motocicletas. En este sentido, el consumo geek es solo una parte de este abanico de posibilidades identitarias de la adultez y debe ser abordado como se estudian los umbrales de la adultez.

Los elementos que tienen una mayor consideración en el análisis sobre la constitución etaria identitaria de la adultez joven en los estudios recientes se pueden dividir en dos ámbitos: a) los estructurales, que constituyen la ocupación como el trabajo o los estudios, el estatus socioeconómico del sujeto, y su trayectoria biográfica, que alude a eventos diferenciados en su curso de vida que pudieron ser decisivos en cierta toma de decisiones respecto a su avance en la vida; y b) los subjetivos, que tienen que ver con las relaciones interpersonales del individuo como su familia de origen, pareja o hijos, y su autodefinición, es decir, cómo se asume y cuáles son los criterios personales que considera en esa identidad adulta (como la carga de valores, la responsabilidad, autonomía, libertad, etc.) (Dávila y Ghiardo, 2012; Grin, 2004; Uriarte, 2012; Duthra-Thomé y Koller, 2014; Cicchelli y Merico, 2007; Vosylis, Erentaite y Crocetti, 2017; Landberg, Lee y Noak, 2019; Urbina y Flores, 2020, Marzana et al., 2010).

Dentro de estos criterios de generación identitaria debe de contemplarse el papel que tienen los elementos culturales y el consumo y no solo aquellos elementos que tienen que ver con la construcción de una identidad desde lo laboral o productivo (social y económicamente hablando) y lo reproductivo (pareja, hijos, familia) como plantean estos estudios sobre adultez. Si partimos de la idea de Riquelme de que la identidad personal de los sujetos adultos es posible de seguirse construyendo, entonces debemos contemplar también en este proceso, los elementos que no están relacionados con la constitución de metas o transiciones, es decir, todos esos

elementos situados en el presente del sujeto, que tienen un arraigo en su historia de vida y que actualmente forman parte de su cotidianidad, esparcimiento, afinidades, gustos y uso del tiempo libre.

Muchos de estos elementos representan prácticas correspondientes a su experiencia juvenil generacional y de la infancia (conservación de prácticas) y otros tantos a experiencias contemporáneas (adopción de nuevas prácticas, utilización de nuevos medios). Al estudiar la generación de identidades adultas no se suelen considerar como centrales estas prácticas por ser consideradas “rezagos juveniles de una etapa anterior del desarrollo”, como un esfuerzo nostálgico de “aferrarse a algo que ya fue”, rasgos de una etapa de vida no correspondiente a la suya o una forma de “ocultar o evitar las huellas del envejecimiento” (Obiols y Di Segni en Pini, 2012, p. 26) (Soares, 2010; Iwancow, 2005, Carneiro y Sampaio, 2015).

Lo óptimo para el desarrollo de los estudios sobre la identidad en la adultez joven contemporánea no convencional sería interpretar estas prácticas asociadas a lo juvenil como elementos constitutivos de la identidad en el presente de estos sujetos y como elementos capaces de ser, no solo conservados, sino alimentados gracias a la oferta cultural actual. Esta conservación de prácticas que se desarrollaron en etapas posteriores de la vida de los sujetos no es un fenómeno contemporáneo, sino que comenzó desde mediados del siglo pasado. Desde entonces, en cada generación ha habido conservación de prácticas culturales que nacieron como manifestaciones juveniles como sucedió en los 50 con la poesía, la literatura, el jazz, swing y posteriormente con el rock y el cine (Iwancow, 2005) y actualmente con los contenidos geek de los 80 y 90.

Según lo enunciado por Revilla y Tovar (2006): "Lo más probable es que no todo lo juvenil perdure en el cambio de estatus [de joven a adulto], ni todo desaparezca, esto daría lugar

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

a las características peculiares de cada generación. Estos elementos generacionales interactúan con los cambios sociales" (p.4). Entonces, si es posible construir una identidad personal aun en la adultez, y si es posible construirla alrededor de elementos culturales generacionales, entonces es posible estudiar las formas identitarias derivadas de ciertas producciones culturales como es el caso del consumo geek, correspondiente a las últimas décadas del siglo pasado y primeras de este.

En la relativamente reciente explosión tecnológica de finales del siglo pasado y principios de este, los jóvenes se distanciaban de los adultos a través del vínculo que estos generaban con la tecnología electrónica y virtual, así como su capacidad para procesarla y utilizarla (Balardini en Pini, 2012). Hoy día se puede hablar del consumo geek, como el uso de videojuegos, ver anime, leer comics/mangas y/o coleccionar figuras relacionadas con algún personaje o producción audiovisual de este tipo, como parte del avance generacional y la conservación de dichas prácticas, que sumadas a trayectorias biográficas y condiciones estructurales pueden arrojarnos un mejor panorama de las identificaciones adultas no convencionales.

Aquí la situación que habría que plantear es si la constitución de una identidad a través del consumo es exclusiva de los jóvenes y adolescentes o si es posible pensar en el consumo como un constituyente en la identidad de otros grupos de población como los adultos, a quienes comúnmente se les suele asociar como un grupo de población "maduro" o completamente constituidos.

Los tradicionales reductos adultos ya no están reservados a personas experimentadas y maduras. No es que la adolescencia actual dure más que antes, lo que ocurre es que ya casi no hay distinción entre adolescencia y adultez, en un mundo en el que a pocos se les



ocurre invocar su propia experiencia o sabiduría de la vida como un valor positivo (Naradowski, 2011, p. 112).

Estos elementos de consumo cultural pueden ser constituyentes en la identidad de los adultos jóvenes contemporáneos y configurar su comportamiento mediante formas muy particulares de reconocer el yo, que además comparten en muchas ocasiones con grupos etarios-generacionales precedentes.

### ***Producción Cultural Geek***

Cuando se trata de estudiar los consumos culturales, sobre todo si es sobre alguna producción cultural específica se tiene que partir desde alguna perspectiva o tendencia para que el estudio lleve cierto cauce. En el caso de las investigaciones relacionadas con los consumos culturales geek, estas vertientes suelen ser dos:

En relación con las investigaciones específicas sobre los fans de los objetos de la cultura de masas japonesa como el anime, cabe destacar que pueden encontrarse trabajos aislados que oscilan entre los estudios en “producción” y los estudios en “reconocimiento”. Los del primer tipo estudian la semiótica, la crítica literaria y el análisis del discurso, mientras que los segundos se enfocan en los vínculos entre la producción y la recepción de los medios de comunicación masiva [...] En su mayoría, los estudios latinoamericanos en “reconocimiento” citados conllevan la realización de un trabajo de campo en distintas convenciones de fans del anime y de entrevistas cualitativas a ellos, con el objetivo de abordar el modo en que construyen una representación identitaria de sí mismos en tanto parte de un colectivo otaku que se diferencia de un “otro”. (Álvarez Gandolfi, 2015, p.49)

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Aunque aquí el autor habla específicamente del anime y los fans de estos, esta tipificación puede ser aplicable a los demás rubros de las culturas geeks como los estudios sobre frikis en general o de los usuarios de videojuegos. Por una parte, se realizan investigaciones que abordan los objetos culturales como narrativas, que buscan leer de alguna forma estas producciones y sus elementos constitutivos (Consalvo, 2003; Galindo y Valverde, 2022; Quail, 2011; Zeng y Chan, 2021; Krzywinska, 2006, Fenell, D. Liberato, A. Hayden, B. Fujino, Y. 2012), y por otra parte tenemos los estudios que se enfocan en la forma en que estos productos se salen de la pantalla e impactan en las vidas y los cuerpos de los sujetos que las consumen (de Lisle Coelho Junior, L., & Ramos Gonçalves, G. M. ,2011; Álvarez Gandolfi, F., 2015; Calefato, P., 2020; Bogarín Quintana, M. J., 2011).

Esta investigación se encuentra orientada dentro del segundo punto, de los estudios relacionados con la apropiación del contenido por parte de los sujetos. En este campo específico se encontraron algunos trabajos relacionados con la generación de identidad por parte de los grupos fans de la cultura geek en países de lenguas no hispanas como Japón (Suan, 2017), Finlandia (Ruotsalainen, 2022; Kivijärvi y Katila, 2022), Brasil (de Lisle Coelho Junior, L., & Ramos Gonçalves, G. M. 2011; Amaral, 2008) y Estados Unidos (Fenell, D. Liberato, A. Hayden, B. Fujino, Y. 2012; McArthur, 2009; Stone, 2019; Deterding, 2017); países de habla hispana como España (Martínez, 2014), Ecuador (Molina Morocho, 2017) y Argentina (Álvarez Gandolfi, 2015); y desde luego, estudios realizados con la cultura geek en México (Camacho, 2021; Barba, 2017; Bogarín, 2011; Juárez Morales, 2019; Gutiérrez, 2018; García Nuñez y García Huerta, 2012; Valadez, 2020).

Estos dos grupos de estudios están relacionados entre sí en tanto que la modificación de los contenidos puede influir en cómo se genera la construcción identitaria. Por ejemplo, en el

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

trabajo de García y García (2014) encontramos que existe un proceso de “latinización” de los productos japoneses, y que esta se da en tres sentidos: 1) al momento del doblaje, 2) al momento de editar el video (censura de escenas por contenido sexual o violento y/o el cambio de las cortinillas de entrada y finalización de los capítulos) y 3) en el cambio de la audiencia objetivo (dirigiendo contenidos juveniles a niños) (Cobos en Garcia y García, 2014). Al momento de llevar a cabo esta latinización, impacta en la forma en que estos contenidos son percibidos y apropiados por los sujetos que los consumen, fenómeno que se da cada vez menos en las nuevas producciones que llegan a esta región, generando así diferencias generacionales entre “otakus”. Este estudio, aunque es en contenidos exclusivamente japoneses, puede deducirse en otro tipo de producciones culturales.

Ahora, hablando específicamente del segundo grupo de estudios relacionados con la generación de identidad a partir de las producciones culturales geek podemos encontrar matices. García y García (2014) en su estudio llevado a cabo en Chile, Colombia, Venezuela y México sobre trabajos de investigación relacionados con otakus encontraron varios elementos recurrentes como: el gusto como aglutinador de estos sujetos (y no un objetivo específico), lo otaku como una nueva forma de construcción de una identidad personal, el acuerdo generalizado en que lo otaku no es una subcultura sino cultura, que lo otaku no es algo uniforme sino que tiene gradaciones y subclasificaciones al interior, y la generación de comunidad en lugar del consumo individual.

De estos aspectos pueden derivarse varias discusiones respecto al mundo geek pues aunque hablamos de la identidad personal también entra a colación el proceso de identidad social que, si bien queda claro que los sujetos geek se encuentran adscritos a un grupo social específico, la forma de organización o de generación de identificación puede dar la pauta para definirles

desde distintas categorías, y según distintos autores estos pueden ser identificados como subcultura (McArthur, 2009; Camacho, 2021; Martínez, 2014) colectivos (Álvarez Gandolfi, 2015), tribus (Suan, 2017) o comunidades (Juárez Morales, 2019).

En todos estos estudios se habla sobre distintas características de la producción cultural geek y las formas en que estas producciones se insertan en los distintos ámbitos de la vida social, como en la conformación de identidades personales y sociales, en la generación de grupos o colectivos, en la relación del consumo y el género, la estética, las prácticas, el lugar social de los individuos entre muchos otros aspectos. Sin embargo, aun dada la pluralidad de temáticas en los estudios, el asunto de la edad, sobre todo de la edad adulta y los consumos Geek parece un gran ausente. En general parece permear la idea de que los consumos culturales geek son un asunto exclusivo de los jóvenes, por tanto, estudiar sobre otros grupos de población y su participación en estos consumos parece pasar a segundo término. En algunos de los estudios se llegó a tocar el tema de la edad, pero solo con la acotación “hay consumidores de todas las edades”, pero no se revisan a fondo el papel de estos consumos en la vida de los sujetos adultos ni la participación y las estrategias de consumo que estos individuos fabrican a partir de dicho consumo. Incluso, los que llegan a tocar el tema de la adultez lo hacen desde el análisis del estigma y la exclusión actuales que atraviesan los sujetos adultos que hacen estas prácticas (Deterding, 2018; Ruotsalainen, 2022), siendo que este tipo de consumo es cada vez más adulto, dado que la generación que vivió el boom de los productos culturales junto con la revolución tecnológica de finales de siglo ha crecido acompañando y acompañados de estos consumos.

Aun cuando este campo de estudio de los consumos culturales geek es relativamente nuevo, y que los trabajos de investigación apenas rebasan los veinte años de antigüedad, ya hay esfuerzos interesantes que contribuyen a posicionar los estudios de la cultura geek dentro del

campo de la sociología y la comunicación como un área inmensa de oportunidades para la generación de conocimientos nuevos, debido también a que el fenómeno geek, lejos de disminuir, parece ser más popular con el pasar de las décadas y con el fortalecimiento de las industrias cinematográficas, los estudios japoneses de televisión y la industria del videojuego<sup>13</sup>.

### **Planteamiento del Problema**

El presente trabajo surge por la necesidad de estudiar el fenómeno de la generación de identidad de los adultos jóvenes geek en Ciudad Juárez, a través de los itinerarios de tránsito en su trayectoria vital, tanto estructurales como personales, pero en especial la conciliación de una identidad etaria adulta con relación a su consumo cultural geek en la sociedad contemporánea. Este estudio parte de la idea de que los jóvenes geek que se encuentran recientemente insertos en la adultez en la contemporaneidad lo hacen con características particulares que no comparten con generaciones anteriores, tanto por las condiciones estructurales de la sociedad actual como el aumento de los precios de la vivienda, los insumos y la dificultad para conseguir trabajos bien remunerados<sup>14</sup>, como por su relación más estrecha con el consumo de productos culturales geek como reforzadores de la identidad. Es por esto por lo que aquí se abordan los elementos constitutivos del fenómeno de la generación de identidad de una adultez joven no convencional y contemporánea en el contexto de una ciudad fronteriza como Ciudad Juárez, atravesada por la circulación de bienes americano-japoneses impulsados por el desarrollo tecnológico y

---

<sup>13</sup> Según los datos de la PwC en su estudio “Global Entertainment & Media Outlook 2023-2027” la industria del entretenimiento (internet, televisión, música, streaming de video, etc.) creció en México un 65% en los últimos diez años (el economista, 6 de diciembre 2023), y la industria de los videojuegos también en México incrementó sus ingresos 106% de 2009 a 2021 según datos de la EAE Business School sobre gaming, eSports y streaming (Forbes, 2022).

<sup>14</sup> Esta información será abordada a fondo en el apartado de Contextualización.

productores de formas de identificación geek enmarcados por los procesos sociohistóricos de finales del siglo XX y principios del XXI.

### ***La Conformación del Sujeto Adulto Joven Geek: Procesos Sociohistóricos Contemporáneos***

En esta parte de la investigación se tiene como propósito realizar un recorrido a través de los procesos sociohistóricos que configuraron el curso de vida de los sujetos de esta investigación. Se parte de la explicación de cómo se conforma la sociedad contemporánea desde la idea de la sociedad informacional (Castells) y postindustrial (Bell) para posteriormente pasar al desarrollo tecnológico y mediático como configuradores de la sociedad y sus sujetos. Se hace necesario revisar la globalización cultural como un reflejo de las lógicas globales en el entorno de los sujetos, lo cual podría darnos pistas sobre las nuevas formas de producción y de consumo que se han interiorizado en las dinámicas locales.

La explosión tecnológica derivada de la computación y el internet en las últimas décadas, a nivel global, como uno de los aspectos contextuales que rodean a la generación objeto de esta investigación, nos invita a comenzar este recorrido de exploración de los jóvenes adultos hoy, revisando algunas de las principales influencias en la formación de esta generación: las características de las sociedades postindustriales actuales regidas por lo sociodigital, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como reconfiguradoras de lo social y su relación con los nuevos procesos de producción cultural.

Posteriormente se revisa cómo estas sociedades dieron pie a formas de producción cultural específicas, desde la mirada de los medios y el entretenimiento, para a partir de ahí explicar el desarrollo de nuevas formas culturales en México y particularmente en Ciudad Juárez. Por último, mediante una revisión de los principales acontecimientos de las últimas cuatro décadas, se pretende formar un panorama de cómo fue el camino para llegar a hacerse adulto

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

para estos sujetos en la frontera, es decir, describir el entorno en el que crecieron a nivel local y cómo estos eventos tuvieron una relación directa e indirecta en la conformación de quienes son hoy.

### *El Mundo en el que Vivimos*

Actualmente es difícil encontrar una sola definición para la sociedad en la que vivimos, con una serie de características atribuibles de distinta índole como las económicas, sociales, históricas y culturales. Muchas de estas características se entrecruzan y generan formas heterogéneas de sociedad en donde conviven al mismo tiempo múltiples formas de convivencia social con sus propios elementos definitorios. La posmodernidad convive con la modernidad, la industrialización con la post-industrialización y lo local no se abandona aun cuando estemos inmersos en un proceso globalizador. Esto se debe principalmente a las diferencias, económicas y culturales que existen entre las distintas regiones de manera histórica, muchas de estas diferencias necesitan permanecer así para el sustento de las recientes formas de sociedad que emergen a partir del desarrollo de las nuevas tecnologías y formas de comunicación global.

...en la hibridización de la “cultura global” algunos actores se insertan como productores y otros como simples consumidores; la diferente calidad de la “oferta cultural” discrimina entre clases sociales y países. El sentido, el contenido y las proyecciones de la inserción en esta “cultura global” siguen variando según hablemos de pobres y de ricos... (Vilas, 1998, p.11)

Las sociedades modernas o industriales eran consideradas sociedades regidas principalmente por la economía, es decir, organizadas en torno al principio de eficiencia funcional y las formas racionales de acción (Bell, 1994), o, dicho en otras palabras, la lógica de la producción. Por otro lado, las sociedades posmodernas, post-industriales, se caracterizan por



TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

haber virado de la producción hacia el consumo como la base de su economía y, desde luego, con la interiorización de sus lógicas (la lógica del consumo) en los ámbitos sociales y culturales.

...el agotamiento de los dispositivos de la modernidad evidenciaría una dislocación de la tendencia a organizar el mundo en torno a un orden duradero y estable. Y a su vez pondría de relieve la emergencia de otros modos de ser, de otras arquitecturas de la subjetividad, las cuales se caracterizarían por ser estratégicas, coyunturales y, en cierto modo, (¿por qué no?) oportunistas. ¿Qué efectos son los que ello produce? Quizá el más visible indique que si antes las instituciones representaban un todo más o menos orgánico, hoy somos testigos de una parcelación de lo social, del surgimiento de una institucionalidad dispersa, mínima, como si ésta estuviera compuesta por ínfimos mundos (casi tantos como subjetividades). (González-Aguirre, 2017, p.473)

A partir del fin de las certidumbres en el mundo se dio un proceso de desterritorialización de la cultura que ha dado lugar a una relación diversa de la cultura con el espacio, y se han desarrollado otras formas de concebir la comunidad (García Canclini, 1989). En palabras de Néstor García Canclini: “El posmodernismo no es un estilo sino la co-presencia tumultuosa de todos, el lugar donde los capítulos de la historia del arte y del folclor se cruzan entre sí con las nuevas tecnologías culturales” (1989, p.307). Ahora las identidades se ven mediadas, no solo por las condiciones estructurales, sino que interfieren otros órdenes más volátiles, no institucionales y por entero cambiantes. El consumo surge como un mediador de estas identificaciones y a su vez se deriva de nuevas formas de producción, resultado de nuevas tecnologías y medios. Uno de los ámbitos en donde se deposita esta dualidad entre lo estructural y lo cambiante es la industria cultural o de estandarización y distribución masiva de productos culturales, la cual ha ido sufriendo cambios relacionados con los medios de comunicación.

...una de las intenciones principales de la cultura masiva y su industria fue el usar la mayoría posible de bienes culturales como mercancías para aglutinar a los sujetos como sujetos consumidores, e identificados generacionalmente con la era de la información y la tecnología digital, o sea la segunda mitad del siglo XX, en donde las computadoras, el control, el orden, el propio consumo, el entretenimiento y la diversión se convirtieron en elementos centrales del funcionamiento social a escala mundial, con bienes y prácticas estándares para “todos”, lo que paradójicamente se logró a través de potenciar la individualidad. Es por eso que la construcción de la identidad social comenzó a hacerse en referencia a lo global, a sus signos y dispositivos de modernidad (Rodríguez-Herrejón, 2022, p.90-91)

El avance de las tecnologías y los procesos (técnica) ha llevado a la sociedad a configurarse alrededor de nuevos esquemas, como la inmediatez, la versatilidad y la individuación del consumo y la cultura.

Las sociedades contemporáneas tienen la característica peculiar, por sobre otros momentos de las sociedades humanas en la historia, de poseer un avance tecnológico acelerado y una tecnificación del mundo inédita. Las tecnologías electrónicas han revolucionado nuestra forma de relacionarnos con la naturaleza y entre nosotros en sociedad, esto ha conllevado a la creación de nuevas formas de comunicarnos.

...la sociedad cuyo eje es la información (Sociedad de la Información) tuvo un primer momento, a principios del siglo XX, que fue impulsado por los mass media (televisión, radio y prensa) y, un segundo, con la aparición de las TIC que supusieron la tecnologización y la integración multimedia de viejas tecnologías de la información

(radio, teléfono, cine, prensa y TV) a partir del desarrollo de la informática (Salvat y Serrano en Polo-Roca, 2020, p.55)

La cuestión con este fenómeno es que la tecnología avanza de una manera tal que, no se difunde en el mundo el uso de un aparato o técnica y ya ha surgido otro más novedoso, lo que contribuye en parte a mantener el fenómeno de la desigualdad de la modernidad y la globalización (esto también gracias al capitalismo y sus instrumentos: la moda y la obsolescencia programada). Esto, a su vez, ha llevado a que tecnologías “viejas” convivan con tecnologías nuevas; y aunque el capitalismo nos dé la impresión de que una tecnología nueva sustituirá a una vieja, no ha sucedido de esta manera. De la misma forma en que las instituciones clásicas de la modernidad siguen vigentes junto a las nuevas ideas de organización social, la aparición de una nueva tecnología representa muchos cambios a nivel social, pero esto no significa que derrumbe un viejo mundo para construir uno nuevo, sino que se combinan los viejos lenguajes con los nuevos (Scolari, 2008).

Debemos considerar el papel que juegan estas instituciones clásicas en el impulso, distribución y proyección de este status quo de disparidad en la distribución de la tecnología pero uniformidad en la colocación de productos culturales ya que: “Todo análisis de las ideologías en el sentido restringido de discurso de legitimación, que no conlleve un análisis de los mecanismos institucionales correspondientes, se expone a no ser más que una contribución suplementaria a la eficacia de esas ideologías” (Bourdieu, 2007, p.215).

Desde luego que la tecnología no determina ni es determinada por lo social, pero si puede ser condicionada, sobre todo por el Estado (en juego con el capital global), este puede incentivar o desincentivar el avance de la tecnología, ya que expresa y organiza las fuerzas sociales y culturales que dominan en un espacio y tiempo dado (Castells, 2006).

Una de las armas actuales para imponer una cultura y el pensamiento a los demás países se encuentra en la industria del entretenimiento globalizado, reflejada en la cultura de masas y que constituye el soft power (poder blando). Frente a este sistema de control se encuentran las fuerzas militares, industriales y económicas, que ejercen un hard power (poder duro), que muestra claramente quiénes son los rivales. Precisamente, este fenómeno de globalización del entertainment es lo que el sociólogo Frédéric Martel denomina como Cultura Mainstream. (Cantillo, 2015, p.70)

Aún bajo controles o regulaciones la oferta de tecnología aumenta por acumulación y envuelve a un número cada vez mayor de personas y tiene un alcance cada vez más grande, sobre todo las tecnologías de la información y la comunicación.

La sociedad informacional como ha llamado Castells (2006) a esta sociedad capitalista y de diversidad cultural actual, se ha abanderado de la información, es decir, que todos los procesos y productividad se basan primordialmente en la generación y circulación de conocimientos, información y símbolos. Esta virtualización del mundo requiere de todos los medios posibles para su difusión, es por esto por lo que las tecnologías anteriores y las recientes han tenido que convivir y adaptarse a nuevas formas de uso. A esto es a lo que Jenkins llama convergencia, en donde los viejos y nuevos medios convergen e interactúan de forma compleja, pero sin sustituirse, donde lo que envejece y se reemplaza son las herramientas de acceso al contenido de los medios, como los discos de vinil, casetes, CD, etc., no los medios en sí (2008), eso a su vez transforma la relación que los seres humanos tenemos con estos medios y por ende, la forma de relacionarnos entre nosotros (a través de ellos).

Por otro lado, la divergencia entre el avance en la producción tecnológico-cultural y las desiguales condiciones estructurales en el mundo nos lleva a pensar que las industrias culturales

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

y su posterior producción identitaria no se repelen con las condiciones de vulnerabilidad y hacinamiento de las sociedades menos industrializadas. Las formas culturales de la sociedad postindustrial son factibles de acoplamiento a las condiciones materiales de los sujetos en sociedades industriales o proto-industriales y también pueden generar así estrategias de consumo que les permitan a los sujetos participar de la posmodernidad, sin abandonar las estructuras que sostienen las instituciones modernas bajo las que se rigen.

Esta convergencia y transmedialidad<sup>15</sup> genera otro tipo de dinámicas sociales, pues las posibilidades comunicativas e informacionales aumentan exponencialmente. No solo han cambiado los aparatos tecnológicos de transmisión de medios y la convivencia de estos, sino que ha habido un cambio en el sentido de que la comunicación se da, no unidireccional, sino de muchos-a-muchos por estructuras textuales no secuenciales y sobre todo, una participación activa de los usuarios o consumidores (Scolari, 2008). Este último elemento es el que parece más relevante para hablar de transformación social, pues con la participación del usuario o consumidor (de forma proactiva) se rompe la idea de que los medios fungían como reproductores de ideologías y contenedores de una audiencia pasiva receptora de mensajes, hoy en día es posible reconocer la capacidad de agencia de las audiencias en el mundo de los medios y esto acrecienta los canales, formas y contenidos de la comunicación. Esta multidireccionalidad conocida como “hipermediación” se caracteriza por la concurrencia de una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí (Scolari, 2008) y permite un empoderamiento del sujeto consumidor y una relación horizontal

---

<sup>15</sup> Acto en el cual se atraviesan y combinan los viejos lenguajes y los nuevos (Scolari, 2008)

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

con productores y medios que alivia de cierta forma el peso que se le atribuía a las grandes instituciones y empresas en cuanto a la propagación de una agenda cultural específica.

El planteamiento básico de la narrativa digital, sin embargo, puede empoderarnos al ofrecer la posibilidad de crear nuestras propias historias mediante una nueva narrativa. El primer punto distintivo parte de la diferenciación entre el medio desde el que ésta se reproduce (multiplataforma para Jenkins), donde aparece una misma narración difundida en diferentes formatos, medios, momentos, etc. y la flexibilidad de un relato que, creado para ser moldeado, fluye e influye en los diversos medios en los que se re-produce.

(Cantillo, 2015, p.92)

Ahora, con esta cantidad de sujetos activos en el proceso comunicativo y producción de medios, hay una tendencia a la heterogeneización potenciada, en donde cada sujeto es un mundo de posibilidades comunicativas, diferenciados unos de otros. En las sociedades informacionales se van generando disrupciones entre la red y el yo, es decir, las identidades se vuelven más específicas y aumenta la dificultad de compartirlas entre los individuos (Castells, 2006). En el entorno cibernético se termina por construir un dispositivo ideológico que engulle al usuario; en las nuevas formas de comunicación digital el usuario es el mensaje (Scolari, 2008), el sujeto es información y por tanto factible de ser “transmitido” o mediatizado.

Los sujetos producidos en/concebidos desde la sociedad postindustrial tienen la versatilidad para operar de manera proactiva con los productos culturales y amalgamarse con la industria de la cultura a través del consumo cultural de productos circulados mediáticamente, descentrando la ideología hegemónica que representaba la industria cultural y reposicionándola en otros espacios a conveniencia de los usuarios.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Cada época tiene sus objetos tecnológicos que las caracterizan o las identifican como lo fue la imprenta durante los inicios de la modernidad (Sfez, 2005), lo de hoy son las tecnologías digitales de la comunicación.

En esta etapa, a diferencia de la anterior<sup>16</sup>, la sociedad se transformará digitalmente, avanzando hacia los servicios habituales en la red (compraventa, música, cine, servicios sanitarios, etc.) y las relaciones entre las personas pasarán a formato digital con el auge de estas conexiones, nube y ciberespacio. Las relaciones laborales también cambian: la digitalización de muchos puestos de trabajo o la posibilidad de teletrabajo se expandirá en la sociedad. En este nuevo contexto —como consecuencia de los dispositivos inteligentes interconectados, actividades cotidianas realizadas de forma digital, ciberespacio, etc.—, la sociedad comenzará a vivir de forma digital. (Polo-Roca, 2020, p.58)

Todo objeto o servicio, virtual o físico, ofertado para su consumo, pero factible de ser dotado de significado por el sujeto, ya sea individual o colectivamente puede ser considerado un producto cultural. Un ejemplo de esto sería lo “kitsch” descrito como una idea sobre la cual:

...la cultura se vulgariza en los objetos, para simplificarla y hacerla consumible y reconocible por las multitudes, o en otras palabras es el equivalente al cliché en el discurso, es una simulación o copia de la realidad plasmada en los objetos con la intención de hacerlos un bien cultural. La proliferación de ese tipo de instrumentos resultó como producto de la industrialización de los medios, y de la funcionalidad

---

<sup>16</sup> Polo-Roca (2020) habla de tres diferentes etapas de la sociedad informacional. La primera se correspondería con el nacimiento de los “mass media” como la radio y la televisión, la segunda con el auge de las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) como la computadora y el internet y la tercera con la interconexión y la cibernsiedad.



dirigida de los objetos, como los de entretenimiento, y dirigidos a transmitir ideas referenciales y significables, como por ejemplo las de lo exótico, lo folclórico, o lo futurista (Rodríguez-Herrejón, 2022, p.69)

Este devenir consumible de la cultura pone sobre la mesa a todas las tecnologías de la comunicación como productos culturales que a su vez permiten la difusión de otros productos culturales.

El rol de consumidor ha ido transformándose y ahora el consumo no directamente económico (como el uso de redes sociales) es definitorio en cuanto a la producción y distribución de nuevas “formas culturales”, entendidas estas como comportamientos ofertados por un colectivo y dotados de significado por un sujeto, todos separados físicamente y mediados por pantallas.

Las nuevas formas culturales contribuyen a la constitución de identidades y pertenencia de amplios grupos de la sociedad, al dotar de herramientas, conocimientos y símbolos compartidos y entendidos por otros grupos mediante la decodificación del código (objeto) cultural en el que los sujetos que decodifican (interpretan, crean juicios éticos y estéticos) de una forma similar los contenidos, son los que generan vínculos entre sí (identidad grupal), y a su vez, esa decodificación les permite incorporar a su propia identidad estos productos culturales atribuyéndoles significados desde su propia experiencia vital. (Bilanski, 2014).

### **Nuevas Formas Culturales en el Mundo: Tecnología y Consumo Cultural Geek.**

El estudio de la cultura de masas ha sufrido una transformación y ha pasado a ser considerada una cultura de medios, haciendo referencia a la participación y comprensión en la comunicación (Giraldo, 2004). La discusión entre los detractores de la cultura de masas (apocalípticos) y los

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

apologistas (integrados<sup>17</sup>) se va quedando atrás, y es remplazada por el estudio crítico de los productos industriales y postindustriales que contempla los procesos del apocalipsis y la integración como dos componentes de un mismo proceso, en el cual, la resistencia a los nuevos productos culturales se entiende de forma generacional y la integración a estos se ve como algo no unívoco ni ingenuo, comenzando por la deconstrucción de la idea de masa y la cultura que la fabricaba.

La “masa” es un concepto fetiche, se ha usado indistintamente por apocalípticos e integrados sin haber tenido un cuestionamiento real de lo que aquella palabra significa (Eco, 2014). Si reorientamos el sentido del término y todo lo que representa podemos entender cómo un producto que era en origen considerado un aparato ideológico del Estado (Althusser, 1969) es ahora un elemento cultural de varios grupos de identidades y opera a través de la agencia de estos sujetos y no solo a través de un consumo ciego y desmedido.

Existen formas de creación de comunidad o identidad derivadas de esta serie de productos que tienen su base en amplios grupos de la sociedad, que se encuentran inmiscuidos en el consumo masivo de estos nuevos objetos culturales que les proporcionan, no solo un entretenimiento enajenante como era considerado en los estudios sobre la cultura de masas, sino que les dota de procesos reflexivos del yo y construcción del mundo social.

La convergencia, entendida esta como la presencia simultánea de distintos medios de comunicación de distintos tiempos y de distinta capacidad comunicativa (Jenkins, 2008), logró que la difusión a diversas partes del mundo, de ciertos productos culturales fuera más rápida. El radio, la televisión, los medios impresos y posteriormente el cine se convirtieron en vehículos de

---

<sup>17</sup> Del libro “apocalípticos e integrados” de Umberto Eco (2014)

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

productos culturales populares durante el siglo XX. Estos medios fueron aprovechados por la industria dedicada a los productos de fantasía como las caricaturas infantiles y los superhéroes. El lugar en la sociedad de estos productos fue definiéndose a partir de la transmedialidad<sup>18</sup>, en la cual, los superhéroes aparecieron primero en comics impresos, para posteriormente pasar a los programas de televisión y luego al cine, proceso que siguieron otros productos similares que pasaron de lo escrito a lo audiovisual como las producciones literarias de fantasía, por ejemplo Dune, la cual pasó de ser una obra literaria a inspirar la obra cinematográfica considerada como el origen de la identidad geek: Star Wars.

Los productos de fantasía que originaron la masificación de la cultura en los medios son de origen occidental, primordialmente norteamericanos, pero hubo otros productos que se originaron también durante el período de posguerra y que provienen de otras partes del mundo.

Durante el período de posguerra se generaron en Japón los productos culturales conocidos como anime, que eran dibujos animados para televisión basados en una publicación impresa periódica en formato de comic de nombre manga. Estos animes fungieron como productos de exportación los cuales llegaron a Europa, Norteamérica y Latinoamérica principalmente y tuvieron aceptación por las audiencias de los países en estas regiones. Tras la divulgación y éxito del primer anime “Astroboy” la producción de anime en Japón se multiplicó y diversificó en distintos productos para distintos públicos, comenzando con aquellos de estilo “novela romántica” como Candy Candy y Sandibel para posteriormente dar lugar a los productos “Shonen” y “Shoju”, géneros designados a mujeres y hombres jóvenes respectivamente, cargados de contenido más violento y sexual.

---

<sup>18</sup> Según Jenkins (2008), la transmedialidad o narrativa transmedia se refiere a la aparición de una misma historia o relato en distintos medios y/o plataformas.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Tras el éxito del anime en varias partes del mundo se comenzó con el proceso de hibridación cultural en estas animaciones, dando entrada a la industria norteamericana y capitales de otras partes del mundo fuera de Japón para el impulso en la producción de estos productos culturales, así como su comercialización y diversificación hipertextual en todo tipo de mercancías de uso lúdico, cotidiano y coleccionables.

El anime japonés termina por producirse mediante un sistema de producción transnacional con Japón como el eje de esta producción (y distribución). Desde luego existen ciertas convenciones (en la estética, contenidos, narrativas) que le dan uniformidad al anime para que este no pierda la “esencia” de lo que es, pues la identidad de este producto cultural está constituida tanto por elementos estandarizados auditivos, visuales y narrativos, así como por el tipo de animación en el que son representados. (Suan, 2017)

La creación de productos japonés-americano no se redujo a los animes, también en la industria del videojuego ocurrió algo similar. Tras la creación de los videojuegos en occidente, Japón entró a la competencia con algunas de las marcas más reconocidas hoy en día en el mundo de los videojuegos: Nintendo y Playstation (Sony). Esto convirtió al mundo de los videojuegos en un campo comercial de carácter global con producciones en distintas partes del mundo y con alcances internacionales.

La industria de los videojuegos es un híbrido que abarca una mezcla de empresas y culturas japonesas y estadounidenses en un grado mayor al de otras industrias de medios. La glocalidad es un elemento constitutivo de esta industria, puesto que incorporan con éxito, productos globales en escenarios locales, pero estos productos se modifican en función de las características de la localidad en cuestión (Consalvo, 2006, p.121)

De la misma forma sucede con el anime, que al momento de ser introducido a una región se censuran ciertas partes y el doblaje obedece a regionalismos de donde es traducido. Así, la mancuerna Japón-Estados Unidos crea una industria global de productos culturales de uso mundial y con repercusiones en la creación de una base de fans fieles que sostienen parte de sus interacciones humanas y su identidad en el consumo de estos productos culturales. Los sujetos consumidores y fanáticos de los productos culturales globales de este tipo son conocidos como “geeks” o “frikis”.

### **Frikiverso<sup>19</sup>**

Una de las representaciones más fehacientes del impacto que ha tenido la producción cultural masiva o mediática en la generación de identidades es el mundo geek o friki.

Se relaciona al friki, con diferentes conocimientos ligados a la informática, a los videojuegos, a los cómics, las películas, libros, series de ciencia ficción, fantasía, manga o anime y con juegos de rol, tcg's<sup>20</sup>. Pero puede extenderse a muchas aficiones, demasiados temas alternativos, con gustos diversos y excesivamente desmesurados en su mayoría. (González y Zárate, 2020, p.48).

Dentro de esta categoría entrarían muchas identidades o grupos de afinidad como los geeks<sup>21</sup>, gamers<sup>22</sup> y otakus<sup>23</sup>. Sin embargo, se podrían considerar a todas las tribus urbanas

---

<sup>19</sup> En el mundo geek se le agrega “verso” a algún sustantivo para hacer alusión a que existen varias versiones de este. Viene de alterar la palabra “multiverso” que significa varios universos alternos. Por tanto, frikiverso hace alusión a un multiverso de frikis.

<sup>20</sup> Trading Card Game o juego de cartas coleccionables

<sup>21</sup> Se utiliza para designar a “las personas apasionadas por la tecnología, la informática y con grandes conocimientos sobre estos temas; también son fanáticos a la ciencia ficción” (González y Zárate, 2020, p.46)

<sup>22</sup> Aquellos entusiastas para los cuales el videojuego es un pasatiempo establecido; está relacionado con un sentido de identidad individual y grupal autoasumida (Corona, 2018)

<sup>23</sup> “Persona fanática o con aficiones obsesivas, proveniente de la cultura japonesa, y se aplica a cualquier tema, sobre todo al anime y al manga.” (González y Zárate, 2020, p.40)

contemporáneas cuyas identidades son mediadas por el consumo cultural asiático-norteamericano como es el caso de los k-popers<sup>24</sup>.

En este estudio se contemplan a aquellos que están dentro del grupo friki, puesto que, aunque cada (sub)grupo posee características particulares, todos comparten una generación identitaria individual y grupal mediada por el consumo cultural y el uso de los medios digitales de información y comunicación, así como una fuerte participación (influencia) en la proliferación de los productos culturales de la nueva industria cultural global masiva.

Estos grupos han ido cobrando fuerza a través de las décadas, hasta llegar a ser parte de industrias millonarias como lo son actualmente el cine de superhéroes y las consolas de videojuegos, o de eventos masivos tan relevantes actualmente como las convenciones de cómics, siendo la más famosa actualmente la Comic-Con en San Diego. La afición por estos temas tan variados puede ubicarse desde el origen mismo de los superhéroes, con la aparición del comic de Superman en 1938.

La llegada de los superhéroes no inventó la fantasía en la literatura, pero sí inauguró una forma específica de abordar las problemáticas sociales y generar entretenimiento a través de la colección de historietas. Los comics tenían (algunos aún la tienen, aunque marca diferentes temáticas) una agenda específica que denotaba, a través de la exaltación de los valores y la figura del salvador que no tiene jurisdicciones (al mero estilo de Batman), la forma en que debía ser visto el papel político específicamente de los Estados Unidos (pues aquí se originó este producto) en el mundo, en otras palabras, fungían como propaganda de la cultura y los valores norteamericanos y una relación marcada entre la ideología y la producción cultural

---

<sup>24</sup> Fanáticos o seguidores de las bandas musicales de Corea del Sur y el movimiento cultural que representan.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

cinematográfica *yankee* que contribuía, de alguna manera, a justificar y a apoyar el intervencionismo de la época.

En el presente, el pasado ya no es más un territorio al que volver en una simple política de la memoria. Pasó a ser un gran depósito sincrónico de escenarios culturales, una suerte de elenco central transitorio, al que legítimamente se puede recurrir dependiendo de la película que se esté haciendo o la escena particular que se esté filmando o al tipo de rehenes que se esté tratando de rescatar. (Appadurai, 2001, p.44)

La invención del comic de superhéroes se alimentó inmediatamente de la transmedialidad y se difundió en espacios como el cine y la televisión, con series y películas protagonizadas por estos personajes ficticios, lo que permitió un mayor alcance en cuanto a su consumo, por públicos de todas las edades. Hasta la fecha esto no ha ido sino creciendo y diversificándose, hasta el punto de convertirse, junto con el cine de fantasía, en industrias millonarias del entretenimiento.

Muchos de los personajes y situaciones planteadas en los comics son ahora del dominio popular, debido a adaptaciones fílmicas, animación y videojuegos [...] gracias a esto se ha normalizado el consumo adulto de productos culturales como la fantasía, la ciencia ficción y el terror (Cuellar, 2017, p. 4).

Lo que antes era considerado de consumo exclusivo para niños y adolescentes, es ahora del consumo general y esto ha traído una serie de transformaciones sociales que han reconfigurado el escenario del consumo cultural. La construcción del significado de estos “textos” o productos culturales está sujeta a una negociación constante al nivel tanto de

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

instituciones, textos y audiencias (Corona, 2018), es decir, un texto puede ser interpretado de diferentes maneras por diferentes actores.

Hoy en día los comics tienen otras agendas, pero siguen cumpliendo el papel de marcar el paso sobre los temas sociales que deben ser considerados relevantes a un gran conjunto de personas, solo que ahora, como se mencionaba, eliminando la idea del sujeto consumidor como un ente pasivo y receptáculo de ideologías empresariales y estatales, y reafirmando al consumidor como sujeto activo en la elección y construcción de su consumo cultural y proactivo en el aprovechamiento e incorporación de estos consumos en la configuración de identidades y generación de comunidad.

De ninguna manera está claro que, al recibir y consumir dichos productos [de la industria cultural] los individuos sean impulsados a adherirse al orden social, a identificarse con las imágenes proyectadas y a aceptar de manera acrítica la sabiduría proverbial que se distribuye (Thompson, 2005, p.156).

También hemos podido ver cómo se han multiplicado los productos derivados de esta industria (indumentaria, figuras de colección, fanfictions<sup>25</sup>, aditamentos) y varios de sus elementos, símbolos y personajes se han posicionado como elementos fundantes de la cultura pop global. Gracias a esta super exposición que sufrió la industria cultural masiva podemos observar cómo es que se lleva a cabo todo un proceso de recepción, reinterpretación y de apropiación, que tiene que ver desde luego con intereses personales de consumo (gustos), pero también con condiciones contextuales e incluso con trayectorias biográficas de los sujetos que, de forma multidireccional se relacionan con los productos culturales que se les presentan. Es por

---

<sup>25</sup> Ficciones hechas por fans para fans.



TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

esto por lo que la interpretación de ciertos productos culturales puede caer en un sesgo si no se observa con atención la forma en que impacta en la vida de los sujetos, de la misma forma que le pasó a Jesús Martín-Barbero con “La ley del monte”<sup>26</sup>.

La recepción y apropiación de los productos culturales es un proceso social complejo que implica una actividad permanente de interpretación, así como la asimilación de un contenido significativo a las características de fondo estructuradas socialmente por individuos y grupos particulares. (Thompson, 2005, p.157)

Para los sujetos frikis la lectura de comics o mangas<sup>27</sup> (o el consumo de todo un aparato de producción de sci-fi y fantasía) les permite comunicar ideas, emociones y conceptos de manera diferente a otros medios, les proporciona lecciones éticas o morales para romper paradigmas sociales y contribuyen a estimular la imaginación y la curiosidad (Cuellar, 2017).

Dejar de pensar a los frikis, geeks, gamers u otakus como varias culturas y comenzar a interpretarlos como parte de la cultura, permitirá estudiar la relación entre dichas manifestaciones y eventos o circunstancias locales y regionales de su contexto sociocultural y se podrá dejar de fetichizar estas comunidades de conocimiento o identidades colectivas (Corona, 2018).

---

<sup>26</sup> A mediados de los setenta en Cali, el investigador asistió al cine a ver una película mexicana titulada “La ley del monte” para ver el porqué de su éxito. Tras soltar unas carcajadas al inicio del filme, por lo hilarante que le pareció la obra, lo increparon unos sujetos que le solicitaron muy molestos que se callara o se retirara. Esto lo llevó al cuestionamiento de “qué es lo que ellos ven que yo no veo” y así comenzar su camino en la investigación de la recepción, los usos y consumos. (Jaime-Pérez, 2013)

<sup>27</sup> Nombre que reciben las historietas hechas en japon. Se diferencian de los cómics, además de por el idioma, por tener contenidos de distintos géneros y para distinto público, editarse en blanco y negro y leerse de derecha a izquierda.

## *El mundo en una botella: la globalización cultural en México*

Un fenómeno particular que ha acompañado a las últimas generaciones es la producción de la cultura pop en distintos formatos y de forma transmediática. Estos elementos de la cultura pop son muy diversos y se encuentran presentes para un amplio sector de la población mundial, sin embargo, aquellos que comenzaron como un hito para la construcción identitaria de las generaciones jóvenes adultas actuales son los originados en el cómic de superhéroes, el manga/anime de origen japonés y los videojuegos, elementos que serán explorados en este espacio.

El boom de las sociedades tecnológicas y del nacimiento de la cultura de masas contemporánea se puede situar en la segunda mitad del siglo XX con el incremento en la producción de las computadoras, la invención de la computadora personal y el internet (Rodríguez-Herrejón, 2022). A través de estos medios es que se fue desarrollando la cultura pop contemporánea, que hoy en día se conforma por las industrias culturales.

Esta cultura ha tenido un largo trayecto en las últimas décadas, sobre todo a partir de la generación de un mercado para la cultura de masas a mediados del siglo pasado. En la actualidad la producción cultural es un fenómeno generalizado y que tiene alcance en todos los grupos de población y ya no es concebido, como lo fuera en un tiempo, como un consumo exclusivamente infantil o adolescente:

A pesar de las crisis económicas de 1970, el poder adquisitivo de este grupo social [adolescentes] era mucho mayor que el de generaciones pasadas, lo que les permitió tener acceso a ciertos artículos de ocio y entretenimiento como la ropa, el radio, la televisión, el cine, la música, así como artículos de belleza e higiene personal. Poco a poco estos se volvieron parte esencial de su estilo de vida, impulsando a las industrias que los

manufacturaban. Al estar basado en productos de consumo masivo, y ayudado por la distribución extensa del cine y la televisión estadounidense, el modo de vida juvenil occidental se extendió a distintas regiones y países del mundo (Aguilar 2021, p.19)

El predominio de las industrias culturales volcó el consumo de la cultura a un sentido enteramente dependiente del capital, en el que la posesión del bagaje cultural dependía de lo económico, como ya lo planteaba Bourdieu en *La Reproducción* (1981) junto con Passeron y en *El sentido social del gusto* (2010), textos en los cuales habla de que la posesión de capital cultural depende del nivel de instrucción y el origen social del individuo.

En el sentido de la disponibilidad para llevar a cabo prácticas culturales de “alta cultura” se distingue claramente el propósito de la cultura en la reproducción del capital, no obstante, es importante considerar que la conversión de la cultura en producto permitió un más fácil acceso a ciertos elementos de esta puesto que no se necesitaba pertenecer a un grupo social, clase o estrato específico para poder adquirirlo. “Los contenidos, las mercancías, la forma de adquirirlos y lo que significaban, fueron adaptados a las posibilidades económicas y de clase de cada región.” (Aguilar, 2021, p.20).

La producción de una cultura mainstream no uniforma a toda la población del planeta que forman parte de un mismo estatus socioeconómico, sino que es posible observar que, aunque fue un fenómeno que se dio en varias partes del mundo tiene pequeñas diferencias respecto al lugar desde el que estamos hablando; en cada región y contexto la llegada de lo masivo o lo cultural-pop tiene particularidades que se tienen que considerar para su examen más minucioso. El caso del continente americano es peculiar debido a que dentro de los mismos meridianos podemos encontrar diferencias entre la producción y la distribución de estos productos dados los distintos

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

procesos sociales originados históricamente en el norte del continente y en el centro y sur del mismo.

En América Latina la inmersión a la cultura de masas se observó fundamentalmente desde la urbanización, la industrialización, y la democratización de los medios de información, al mismo tiempo que se potencializó la implementación de dinámicas de consumo, con la enajenación alrededor de los propios medios de comunicación y los productos tecnológicos como la televisión, la computación o los videojuegos como uno de los prerequisites cruciales para ello (Rodríguez-Herrejón, 2022, p.60)

En el caso de México, el acceso a los contenidos de la cultura popular occidental, en especial los relacionados con la cultura del comic, pueden detectarse desde la primera mitad del siglo XX, casi a la par de su salida en Norteamérica. Aunque en México la cultura del comic tiene su origen desde los cartones y “monitos” de los periódicos de la época porfiriana, el formato de historieta vendría a ser un formato común a partir de 1935 con la aparición de revistas de historietas como Paquín, Chamaco, Paquito, Pepín y Pinocho (López-Villalba, 2018). Casi a la par de la salida de estos contenidos vendría a incorporarse el contenido occidental a ellos, como el caso de Batman que se publicó en español en “Paquito” en 1938, solo dos años después de su publicación en Estados Unidos (López-Villalba, 2018).

La publicación de historietas estadounidenses continuaría en México con los superhéroes como íconos hasta los sesenta en que cambiaría el sentido del consumo pop: Las historias eran generalmente narrativas lineales en donde un héroe, usualmente masculino, resolvía problemas o amenazas espaciales a través del uso de la tecnología y la ciencia. (Aguilar, 2021, p.15). Se incorporarían otros elementos al escenario de la cultura pop como la historia *Dune* y las películas

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

inspiradas en esta historia *Star Wars* (López-Villalba, 2018). También aparecería en escena el primer anime en la historia y el primero en transmitirse en México: “Astroboy”.

El contacto con lo otaku en México, vía el anime, se propició a partir de la década de 1960, con la introducción en el país de diferentes series televisivas de anime, siendo la primera de ellas Astroboy –del dibujante japonés *Ozamu Tezuma*– en 1964 por XHGC Canal 5[...] Le seguirían, entre 1970 y 1980, títulos como “Candy Candy”, “Meteoro”, “Heidi” y “Remi”, transmitidos por diferentes canales de televisión abierta, como el canal 13. (Valadez, 2020, s.p.)

Esto abriría un mercado completamente nuevo correspondiente a los productos provenientes de japon y que con el pasar de las décadas se consolidarían como parte de la cultura friki en México.

Las editoriales mexicanas comenzaron a interesarse en los productos venidos de Oriente cuando se percataron del gran éxito que tenían en la TV. Es en la década de los noventa cuando empezaron a surgir revistas y fanzines especializados en este arte venido del lejano Oriente [...] el 10 de octubre de 1992 se establece la primera tienda formal de cómics, llamada Comics S. de R.L. en la colonia Narvarte, en el D. F. (García y García, 2012, p.26)

Así entraría la producción japonesa a las casas de millones de mexicanos alrededor de todo el país, transmitidos como parte de la barra de programación infantil en las televisoras de mayor influencia en México: Tv Azteca y Televisa. Esto se daría de forma competitiva por ambas televisoras pues, la transmisión de animes del tipo *shonen* y *shoju*<sup>28</sup> tendrían un éxito

---

<sup>28</sup> Clasificación demográfica que indica que el producto cultural está dirigido hacia jóvenes hombres y mujeres respectivamente

rotundo entre los televidentes, permitiendo así la ampliación de la oferta de contenidos orientales y su variabilidad de horarios.

En la década de 1990 surgió TV Azteca, resultado de la privatización de la Red Nacional de los canales 7 y 13, que de la misma forma comenzaría la transmisión de anime para competir contra el Canal 5. Transmiten "los caballeros del zodiaco" (*Saint Seya*) en 1993 en su barra de programación "caritele" (Valadez, 2020, s.p.)

El anime se había incorporado y estaba siendo parte de la formación cultural (televisiva) de amplios sectores de población en el país, el impacto de los programas televisivos animados japoneses fue tal que comenzó a contagiarse en otros aspectos de la vida y a manifestarse en otro tipo de consumos diversos entre los que se encontraban los ya tradicionales "tazos", álbumes de estampitas y figurillas coleccionables que podían adquirirse en las tiendas de conveniencia o en las tienditas de barrio por todo México. También se comenzaron a generar comunidades de consumidores a partir de la aparición de las primeras convenciones de anime y comic en el país, originados en la Ciudad de México

El primer evento oficialmente realizado en México llevó por nombre "ENEP-Aragón" (enero y febrero de 1993) llevado a cabo por estudiantes de Comunicación. Seguido de este vino la CONQUE (diciembre de 1993), evento realizado en el Poliforum Cultural Siqueiros. Contó con la participación de creadores como Sergio Aragonés y Stan Lee además de ofrecer proyecciones y venta de artículos de calidad. Luego la MECyF (México Ciencia Ficción y Fantasía) (agosto 1993) contó con una exhibición de modelismo y dibujo, llevando personalidades como Bob Kane (creador de Batman), Bill Morrison (animador de Los Simpson) y Todd McFarlane (creador de Spawn). Por último, llegó la Mole (noviembre 1999), convención

accesible para expositores y visitantes, concursos de cosplay y un espacio grande (Gutiérrez, 2018).

Con esto comienza el auge de la comunidad friki en el país y su posterior afianzamiento en los procesos identitarios de los adultos contemporáneos en México. Una de las características que permite ver con mayor claridad por qué este fenómeno fan se arraigó en los procesos de identificación de varios niños y adultos tiene que ver con la exposición a contenidos fuera de lo común y que tenían una peculiaridad cultural que representaba una novedad en varios sentidos.

...mientras en Japón estos dibujos animados estaban pensados para jóvenes, para el caso de México eran mayormente niños quienes integraban su audiencia. De esta manera fue que, de menos, dos generaciones, la de 1980 y la 1990, se formaron bajo la influencia de programas que no tenían reparo en abordar temas de adultos dentro de atmósferas de tristeza, tragedia y muerte, cohabitando con la niñez mexicana; aunque también de altruismo, heroísmo y esperanza. (Valadez, 2020, s.p.)

### ***Para muestra un botón: Ciudad Juárez y el consumo cultural global***

Tras el fenómeno de globalización cultural generado por el nacimiento de una industria cultural y la cultura de masas, Ciudad Juárez como puente y nodo económico entre México y Estados Unidos se vio involucrado en este proceso de distribución de productos culturales pop derivados de la explosión tecnológica, el posicionamiento temático de la fantasía y la ciencia ficción en los medios y la animación japonesa conocidos como productos “geek”.

La comunicación de la ciudad fronteriza con la vecina ciudad estadounidense contribuyó a dotar de parafernalia de la cultura occidental y oriental a la sociedad juarense.

La distancia entre los pares binacionales entre México y Estados Unidos permite que sus residentes puedan cruzar la frontera y comprar productos que no son producidos en el otro país o que su costo sea mayor. Lo anterior genera complementariedad entre las poblaciones a ambos lados de la frontera, al tener la posibilidad de consumir un producto que no se produce en su país o su costo es más alto que en el país vecino. Es por ello por lo que el consumidor tendrá la posibilidad de comprarlo en donde exista el menor precio, mayor calidad y variedad (Fuentes, 2022, p.5)

Aunque el contacto de México con la cultura japonesa data desde 1897 con la llegada de los primeros migrantes nipones a este país y en Ciudad Juárez con una colonia de japoneses dedicados a los abarrotes y al cruce clandestino por la frontera en 1907 (Durand, 2014), la verdadera compenetración de este lazo transcultural se dio por una adopción y occidentalización de la cultura oriental por parte de Estados Unidos y su posterior exportación a México.

Las mercancías globales “japonesas-americanas” como los videojuegos (consolas y cartuchos) así como el anime fueron parte de la vida cotidiana de toda una generación de niños, adolescentes y jóvenes que crecieron en Ciudad Juárez.

En el caso de Estados Unidos, a mediados de los años sesenta, comienza la globalización mediática de la cultura pop japonesa, gracias a que muchas cadenas de televisión adquirieron un gran número de series para sus barras de caricaturas [...] Las primeras traducciones de manga, de las cuales se han derivado adaptaciones a varios países de Occidente y en particular a Latinoamérica, aparecieron en Estados Unidos (Juárez-Morales, 2019, p.160)



En México estos productos se popularizaron a finales de los ochenta y principios de los noventa. El anime se transmitió en TV Azteca y Televisa, las dos televisoras más influyentes del país, mediante una barra infantil de “caricaturas” en fines de semana e incluso en horario estelar entre semana. Esta inclusión del anime en la programación televisiva mexicana se vio complementada además por la transmisión del anime también en canales norteamericanos que se transmitían en Ciudad Juárez. En el caso de la ciudad fronteriza la televisión abierta no solo contaba con los tradicionales canales televisivos a los cuáles tenían acceso el resto del país (televisa y tv azteca), sino que se transmitían además canales locales (canal 5, canal 44), canales estadounidenses en español (Telemundo, Univisión y Telefutura) y canales norteamericanos en inglés (PBS, KFOX, KVIA). En estos últimos se transmitía anime también durante las décadas de los 90 y 2000 como parte de la programación infantil. Esto dejaba una amplia oferta televisiva de anime para los fronterizos, sobre todo para los niños y jóvenes de los 90 a quienes iba dirigida esta programación. Así mismo, la frontera, que siempre ha sido un espacio de comercio entre las ciudades de Juárez y El Paso, permitía la incorporación de productos procedentes de Estados Unidos al territorio nacional. Además del anime, se amplió la oferta de consolas de videojuegos y sus juegos correspondientes, un gran número de productos como los juegos de cartas coleccionables y figuras de acción originales, primordialmente en inglés, pero también en japonés. Estos productos podían ser obtenidos de primera mano (cruzar para obtenerlos) o de segunda mano (en tiendas, trato con terceros o puestos ambulantes).

Aunado a la oferta de estos productos en tiendas departamentales en Ciudad Juárez, también existía la posibilidad de comprarlos en las tiendas norteamericanas en un precio inclusive menor que el que se encontraba en territorio mexicano. Este fenómeno de oferta doble, por lado mexicano y americano, no solo consistía en una batalla por los consumidores por parte

de las tiendas dedicadas a la venta de tecnología y videojuegos, sino por parte de negocios más pequeños o incluso en mercados ambulantes o de segunda mano, en los cuales los vendedores instalados en estos espacios adquirirían los productos del lado americano y los revendían en territorio mexicano con precios módicos para los compradores y ofertaban una diversidad de cartuchos de juegos de consolas “pasadas de moda” en territorio americano pero reciente circulación en México; de la misma manera la piratería formó parte importante de esta distribución en estos mercados ampliando aún más la oferta.

Tanto el fenómeno de los videojuegos como del anime se vieron exponenciados con la llegada del internet y las computadoras personales durante la primera década de los 2000, que permitían la descarga y reproducción de material copiado ilegalmente (piratería) y la instalación de diferentes emuladores de videojuegos no originales, además: “Es por internet que se comparte la información de las convenciones, se distribuyen las animaciones y las ediciones impresas digitalizadas, que se promocionan los distribuidores de mercancías y que se actualiza la información de las producciones alrededor del mundo” (Barba, 2017, p.29)

Hoy en día podemos ver que en la frontera hay tiendas en las plazas comerciales que venden productos originales coleccionables de distintos animes, caricaturas, películas o videojuegos, en los cines se realizan proyecciones especiales de películas animadas japonesas, se han formado comunidades en la ciudad que se dedican a la organización y celebración de convenciones o bazares en plazas comerciales (sobre todo en las áreas de comida de estas plazas) y centros de convenciones en donde se venden artículos referidos a la cultura oriental y la cultura friki en general, así como venta de alimentos nipones como el ramen, concursos de karaoke,

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

torneos de videojuegos, competencias de juegos de cartas y concursos de cosplay<sup>29</sup>, y además refuerzan sus lazos identitarios y alientan su sentido de comunidad alrededor del gusto de consumir y representar lo ficticio en la vida propia.

El internet y las redes sociales permiten también un mayor y mejor acceso a amplias comunidades de frikis y espacios virtuales de producción e intercambio de contenidos y productos de este tipo, tales como las plataformas de livestream como Twitch en donde es posible ser testigo y parte de comunidades de (video)juego, o los grupos en Facebook en donde circulan memes e información actual sobre mangas, animes o películas del momento, lo mismo en YouTube o Tiktok en donde los creadores de contenido pueden distribuir información especializada en cualquier tema relacionado con la cultura pop.

A partir de la pandemia global del COVID-19 hubo también un aumento considerable de los usuarios de las plataformas de streaming como Netflix o HBO en donde se ofertan contenidos pop de todo tipo, así como un aumento en las ventas de plataformas de compra en línea como Amazon o Ali Express, lo que facilita aún más la obtención de productos coleccionables de cualquier personaje, programa o historia, sin necesidad de tener en la localidad un distribuidor de estos objetos culturales, manteniendo así las prácticas culturales geek vigentes.

Toda esta oferta de productos culturales que fue parte de la formación de una generación de jóvenes y niños que crecieron en los 80 y 90, se incrustó en sus gustos, sus estrategias de entretenimiento, así como en la carga de valores y aprendizajes de su trayectoria vital e incluso hoy día sigue teniendo presencia en la ciudad.

---

<sup>29</sup> *Costume display*, portar un disfraz y/o accesorios para representar a un personaje ficticio

La relación de los medios, la tecnología y las condiciones económicas globales de finales del siglo XX crearon la fórmula para generar sujetos con trayectorias vitales particulares. El nuevo paradigma del capitalismo global, postindustrial, occidentalizado contribuyó a dar pie a otras formas de ser adulto que emergieron en la ciudad, relacionadas con las dificultades de “adultizarse” en la contemporaneidad y con los nuevos consumos antes considerados de carácter juvenil y ahora ofertados también para consumo adulto.

Una generación de sujetos singulares que adoptaron el consumo cultural “geek” y se entremezcló con sus trayectorias vitales singulares, generando formas de entender la propia vida de los sujetos y sus formas de relacionarse con la cultura y su entorno.

La variedad en la ocurrencia de cambios demográficos llevó como resultado distintas formas de identificación etaria, en especial, aquella que depende de la ocurrencia de los ritos de paso de adultización<sup>30</sup>, dependientes en gran medida de la emancipación, autonomía económica y participación productiva. Estos adultos jóvenes, muchos de los cuales son jóvenes en proceso de insertarse en la adultez, se involucraron en el consumo de un sistema de bienes y productos culturales “Geek” que se adaptaron a la forma de su vida cotidiana (incorporación al trabajo, uso del tiempo libre, relación con los amigos y la pareja), y se manifestaron en logros psíquicos y emocionales (independencia, autonomía, libertad, autopercepción), para la conservación de una identidad en la edad, que luego asumieron para visibilizarse en el mundo.

Estas estrategias identitarias que amalgamaron la entrada a la adultez con la conservación de prácticas culturales de su juventud de forma extemporánea son producto del contexto sociohistórico en el que se desarrollaron los sujetos. La inestabilidad económica y los nuevos

---

<sup>30</sup> Al hablar de “adultización” se hace referencia al proceso de volverse adulto mediante el cumplimiento de ciertas características o requisitos que varían en función de cada cultura o sociedad.

modelos de familia, así como la apología de lo joven como el ideal cultural y social, han propiciado nuevas formas de organización etaria-identitaria, rompiendo con los sistemas tradicionales constructores de procesos de identificación acordes con la transición por la vida.

Los sujetos adultos contemporáneos buscan relacionarse de forma auténtica con los modos de ser y estar en la adultez y por tanto es necesario repensar la forma en que entendemos la identidad en la edad de estos sujetos, es necesario reinterpretar las formas de vida que se manifiestan en la biografía del desarrollo humano actual mediadas por el consumo y los productos culturales mediáticos, y las nuevas manifestaciones identitarias que se presentan a partir de ello. Entonces, ¿Cómo es que han ido construyendo su identidad, a partir de la trayectoria vital y los consumos culturales geek, los adultos jóvenes geek que crecieron en Ciudad Juárez?

## **Objetivos de la Investigación**

### ***Objetivo General***

Estudiar cómo se construye la identidad adulta joven geek contemporánea a través de los elementos de una identidad etaria de la adultez en forma de umbrales de paso y los consumos culturales friki experimentados en la trayectoria de vida de los sujetos adultos jóvenes geek de Ciudad Juárez.

### ***Objetivos Específicos***

1. Indagar los elementos que contribuyeron a conformar la identidad geek de los adultos jóvenes de Ciudad Juárez a través de su trayectoria vital y sus prácticas culturales.

2. Analizar la influencia que tuvo el consumo cultural geek en la construcción de una identidad etaria adulta.
3. Conocer las prácticas de adultización de los adultos jóvenes geek y la influencia de las condiciones sociohistóricas en el desarrollo de su trayectoria vital.
4. Explicar cómo influyen los elementos etarios de la adultez no convencional en la conformación de una identidad etaria en los adultos jóvenes geek de Ciudad Juárez.

### **Preguntas de Investigación.**

Aquí se presentan por una parte la pregunta central de investigación que sirve como guía para el trabajo intelectual que se propone, y por otra parte se presentan una serie de preguntas secundarias que se utilizarán como referentes para encaminar la discusión del tema de investigación, es decir, interrogantes que funjan como escalones, pasos breves a seguir para llegar a la meta final de este ejercicio académico.

#### ***Pregunta Central de Investigación:***

¿Cómo se construye la identidad de los adultos jóvenes geek que desarrollaron su trayectoria vital en Ciudad Juárez como un espacio de constante intercambio cultural y económico, y cuál es el papel que juegan en este proceso de identificación el consumo cultural geek y la transición de umbrales de la adultez?

#### ***Preguntas Complementarias***

¿Cómo construyen su identidad etaria los adultos jóvenes geek de Ciudad Juárez?

¿Cómo han impactado las condiciones sociohistóricas en las trayectorias vitales de los sujetos?

¿Cómo experimentan la transición por los umbrales de adultez los adultos jóvenes de Ciudad Juárez?

¿Cómo se experimentan los elementos constitutivos de una identidad geek en adultos?

¿Cuál es el papel del consumo cultural geek en la configuración identitaria de los adultos contemporáneos?

### **Justificación ¿Por qué Estudiar la Adulthood Joven?**

El nuevo sistema cultural global reordena el mundo y nos lleva a atribuir otros significados a la realidad social. A través de elementos como la estética de lo efímero, el placer de la mirada [...] y la manipulabilidad del cuerpo, se da como resultado algo real o fundamentalmente nuevo, una forma sistemática y generalizada de fusionar estos tres caracteres (Appadurai, 2001). Esto atrae la vista hacia las nuevas formas del cuerpo y las manifestaciones de la identidad que rompen con los esquemas monolíticos de la modernidad y proponen, a la vez que se muestran a sí mismos, nuevas formas de lucha en contra de los regímenes visuales coloniales, que marca(ba)n el paso de lo que es permitido imaginar socialmente y lo que está fuera de la luz o no es permitido ser-pensar.

Cuando pensamos en nuevas formas identitarias o en formas de identidad contrahegemónicas, es común que se nos vengan a la mente todas aquellas identidades nacidas de los movimientos de fines del siglo pasado, como las identidades negras, de la diversidad sexual o las de los jóvenes. Hoy en día estas identidades han cobrado mucha fuerza y empuje social y cultural y se han puesto en los reflectores del escenario de la lucha política en México y el mundo. Este avance de las luchas por la diversidad identitaria nos ha llevado a repensar lo social y desestructurar los duros cimientos que mantenían intactas las formas de reproducción

social, derrumbando uno a uno los centros del imaginario social como el heterocentrismo, la supremacía blanca, el patriarcado y el adultocentrismo.

Los jóvenes, quienes antes ni siquiera se les consideraba como un grupo etario independiente, sino uno de transición (Sepúlveda, 2013), han logrado a lo largo de estos últimos sesenta años poner en claro que son actores políticos valiosos y poderosos, con una capacidad de agencia inédita y con facultad para transformar la sociedad global. En México, se ha visto el poder de convocatoria y generación de memoria histórica por parte de las juventudes en movimientos como el del 68, #Yosoy132 y en Ayotzinapa. El empuje de este grupo de población ha llevado a la generación de políticas públicas y la transformación de lo que significa hacer política en el mundo, no solo para ellos, sino para otros grupos de edad como los niños y los adultos mayores, quienes, aunque con capacidad de agencia, no poseen las herramientas políticas con las que los jóvenes se hacen al momento de hacer escuchar sus voces, aun cuando las formas de hacer política en nuestro país no se acopla a las estrategias de estos actores.

La lucha de estos actores juveniles se da contra un régimen adultocéntrico, el cual detenta el centro del escenario político, social, cultural y económico. Los jóvenes al ser primero una identidad inexistente y posteriormente una de “transición”, se han visto en la necesidad de luchar para ganarse su espacio en una sociedad predominantemente adulta y someterse a lógicas que no obedecen a sus realidades sociales, con su instrumentalidad de la socialidad y su reestructuración de la territorialidad (González Aguirre, 2017). Y quienes se ven favorecidos por este sistema adultocéntrico, es decir, adultos mayores, jóvenes mayores de edad, mujeres adultas, pero sobre todo hombres adultos, no se han sumado con suficiente compromiso a la causa de este movimiento. El papel de los adultos en las causas juveniles ha sido el de darles paso, dejarles los



reflectores, escuchar sus voces, pero siguen siendo estos adultos quienes conservan la posesión del podio. Hace falta cambiar la forma en que entendemos la relación de los adultos con el poder.

Para que los adultos puedan contribuir de manera efectiva al derrumbamiento del orden adultocéntrico hay que pensar en otras formas de ser adulto. Deconstruir la adultez es una estrategia que puede servir para minar el monolito que representa lo adultocéntrico. Al pensar en otras formas de ser y estar en la adultez logramos refractar esta identidad etaria y contribuimos a derrumbar la idea de que la adultez es el cenit de la vida. Hoy en día se habla mucho de las identidades no adultas y sus necesidades y espacios, pero poco se habla de la adultez misma como algo no unívoco, uniforme o monolítico, sino diverso en cuanto a su manifestación identitaria y sus prácticas culturales.

Lo adulto se tiene que cuestionar como concepto de completud si es que se quieren aminorar las imposiciones sociales ante las identidades etarias de las personas. Lo adulto puede dejar de ser visto como el cenit o el fin del desarrollo y pasar a ser concebido como una transición más en el curso de vida. Reconocer formas de adultez disidentes o no convencionales puede dar paso a una libertad identitaria de sujetos que actualmente se encuentran coaccionados por el sistema adultocéntrico o que se ven impactados por el edadismo, que se fundamentan (ambos) por los estereotipos (cómo pensamos), los prejuicios (cómo nos sentimos) y la discriminación (cómo actuamos) hacia las personas en función de su edad (OMS, 2021). También, el transformar el lugar de la adultez en la sociedad actual, puede contribuir al legítimo uso de la voz política por otros actores, y, por tanto, a poner en la agenda de forma prioritaria las problemáticas de otros grupos de edad.

Si nos damos la oportunidad de reflexionar acerca de la disidencia podemos pensar en términos de otredades no imaginadas. Existen sujetos adultos disidentes que no se corresponden

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

con las formas tradicionales de ser y estar en la edad (ya sea porque no cumplen con los ritos de paso en nuestra sociedad o por cuestiones como los gustos o la estética) y que necesitan de nuevas interpretaciones que vayan acorde a sus experiencias de vida, vivencias generacionales, así como a sus subjetividades emergentes. El generar nuevas interpretaciones podría contribuir a aminorar procesos de discriminación o vulneración de estos sujetos en sus entornos, contribuir a aminorar el estigma, así como fomentar una sociedad más inclusiva y plural a favor de nuevas identidades. Comprender que estamos ante otros sujetos y otras fronteras de identificación del curso de vida nos puede dar las herramientas para construir otras formas de entender al otro y a nosotros mismos a través de esta crisálida de las nuevas fronteras etaria/identitarias.

Todos aquellos adultos jóvenes que conservan prácticas y consumos culturales de su juventud tendrían cabida en un espacio de reflexión de este tipo, en donde se les reconocería y se les daría una visibilización, pues sabemos que la adaptación a los cambios tecnológicos contribuyó de alguna manera a profundizar las diferencias etarias referidas a hábitos de consumo cultural (Sistema de Información Cultural de la Argentina, 2018). La identidad que se generó a partir de la aceleración en el consumo de bienes y servicios culturales a través de los medios tiene su propio lugar en el imaginario de esta generación de individuos dado que la “cultura de las pantallas” fue un fenómeno que tanto a jóvenes, niños o adultos se les dio a ver, escuchar y participar de los mismos productos culturales (Postman en Naradowski, 2011) y esto produjo sujetos (en este caso adultos jóvenes) mucho más familiarizados con los medios digitales y que han construido parte de su identidad (que buscan conservar) a través de ellos.

El entender a los adultos jóvenes desde sus necesidades individuales e identidades o estilos de vida y de consumo, y no solo a través de una identificación (o distinción) sociolaboral (Revilla y Tovar, 2006) le dan una connotación mucho más rica culturalmente hablando y mayor

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

nitidez al cuerpo de los sujetos en su definición conceptual, en el ejercicio de derechos y necesidades de recreación identitaria con respecto a sí mismos y con respecto a lo social-grupal. Sabremos entonces que los adultos se definen también desde las individualidades y lo harán a través de la identidad, tanto colectiva como individual y a través de sus consumos culturales.

### **Contextualización. Desierto, la Última Frontera.**

Para continuar con este estudio se expondrán algunos de los elementos más característicos de Ciudad Juárez de las últimas décadas, esto para poder conocer un poco del entorno en el cual crecieron y se desarrollaron los sujetos participantes de esta investigación y así lograr contextualizar sus conductas en un espacio social con características particulares que contribuyeron a dibujar su curso de vida en la frontera. Esta revisión contextual también nos servirá para acotar y analizar algunos de los discursos vertidos por los sujetos participantes de esta investigación relacionados con su percepción sobre las condiciones de vida en la frontera. Así, podremos dibujar una relación directa entre la forma en que los sujetos perciben las condiciones en las que viven y las condiciones actuales de la ciudad.

En esta descripción del entorno juarense se revisarán de manera exploratoria su condición como frontera, los eventos relacionados con la llegada del Programa de Industrialización Fronteriza, mejor conocido como el fenómeno de la “maquila”, la migración masiva provocada por esta en los noventa, la aparición de los feminicidios a partir del 93 en la ciudad, la guerra contra el narcotráfico de 2007 a 2013 y las características sociodemográficas y económicas de la ciudad actualmente, relacionadas con el ingreso, la educación y la vivienda.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Ciudad Juárez ha sido históricamente construida con base en su condición como frontera. No solo una frontera geográfica, sino política, y cultural, en donde el transitar de los capitales y los cuerpos han propiciado fenómenos particulares que invitan a la reflexión.

Durante el siglo XX hubo al menos cuatro migraciones masivas hacia esta ciudad que, en cada una de ellas se vio un crecimiento poblacional considerablemente alto (Martínez-Toyes, 2012). Esta constitución migratoria se ha continuado hasta el siglo XXI con la migración masiva de personas originarias de centro y Suramérica. En todos los casos, tanto del siglo pasado como de este siglo, las migraciones han sido producto de una necesidad de los migrantes por mejorar su condición económica, dado que en Ciudad Juárez la franja económica permite mayor salario, la industria maquiladora tiene una oferta de trabajo muy amplia y permite trabajo estable, pero, sobre todo, la migración masiva se ha dado en esta ciudad por ser el paso a los Estados Unidos.

La colindancia con Estados Unidos ha permitido que Ciudad Juárez se convierta en una de las fronteras más importantes del mundo; el simple hecho de colindar con la potencia económica y militar mundial le ha dado a esta frontera, al igual que a las otras del norte de México, un lugar privilegiado en el imaginario social. Esta cercanía ha traído muchos fenómenos sociales diversos a la ciudad, entre los cuales se encuentra el intercambio de mercancías entre un lado y otro de la frontera, situación que genera una ventaja económica para las personas en particular (doble oferta), pero también a la iniciativa privada.

El espacio fronterizo ha dado pie a que la industria maquiladora de manufactura, así como todo tipo de empresas, se asienten en alguno de los dos lados de la frontera, para poder optimizar, en tiempo y recursos, el traslado e internacionalización de sus mercancías. Aunque para la industria y el comercio en general, la frontera funcione como un lugar de tránsito, para la población que vive en la zona fronteriza se ha tornado en su residencia y en un espacio de

socialidad e intercambio cultural y simbólico. Su papel en la economía del país es de relevancia, dado el tránsito constante de mercancías, dinero y personas a través de la franja fronteriza. “La cultura fronteriza es tocada y moldeada por los tipos de intercambios e interdependencias de un país a otro. Lo cual determina en mucho las asimetrías que se presentan en ambos lados de cada país” (Pineda y Herrera, 2007, p. 426).

Juárez ha figurado, además, en el panorama internacional por diferentes circunstancias: consecuencia de la segunda guerra mundial la ciudad fue lugar de paso y concentración de migrantes nacionales, quienes invitados por Estados Unidos al programa braceros, circularon por este espacio (y varios se quedaron) en busca de mejores oportunidades de vida; el boom maquilador que se originó en la frontera (dada la cercanía con Estados Unidos) propició un crecimiento económico importante y la atracción de más migración; los infames feminicidios (asesinatos sistemáticos de mujeres por cuestión de género) reportados en la década de los 90 colocó a la ciudad en el ojo internacional y puso el problema del feminicidio en la agenda social; y durante la guerra contra el narcotráfico del expresidente Felipe Calderón, Juárez llegó a ser considerada la frontera más peligrosa del mundo.

Varios de los sucesos anteriormente mencionados tienen su origen o fundamento en el hecho de que Ciudad Juárez sea una ciudad fronteriza, sí, pero más peculiarmente por ser el límite nacional con una de las potencias económicas, bélicas y culturales más importantes del mundo.

Las fronteras no son territorios vacíos, sino que en ellas existen muchos poderes atravesados, enfrentados y colindantes: carteles narcos, coyotes, maras, policías y fuerzas armadas. Todos estos actores son parte del paisaje de un mundo fronterizo por el que casi pasa el 80% de los migrantes que arriban a los Estados Unidos. Pero ese paisaje, no sólo

se encuentra atravesado por la presencia de aquellos que desean cruzar la frontera, sino que en ese espacio gris de la frontera habitan asesinos y explotadores de mujeres (Ciudad Juárez, Tijuana), vidas truncadas y una profunda condensación de miedo social por no llegar a destino (De Gori, 2011, p.59)

La frontera suele ser un espacio de convergencia de varias realidades, en donde no solo pasan, sino se acumulan todo tipo de expresiones culturales, intenciones políticas, experimentos económicos y experiencias sociales. Desde la visita de estadounidenses tras la prohibición del alcohol y posteriormente la segunda guerra mundial se fue gestando el estigma de Ciudad Juárez como una "ciudad del vicio" que la identifica con otras fronteras norte del país en lugar de con otras localidades de la región; lo popular y lo académico reiteran este estigma de Juárez como un lugar de violencia, drogas y prostitución (Vila, 2004)

Esto ha llevado a que Ciudad Juárez se convierta en un espacio sui generis en donde distintos fenómenos sociales como la implementación de la industria maquiladora, la apertura de la frontera por el programa braceros, el paso de la migración centroamericana en la década de 2010, los flujos constantes de personas entre Estados Unidos y México<sup>31</sup>, la guerra contra el narcotráfico del expresidente Felipe Calderón, etc., se vivieran tanto en beneficio (la frontera, la zona económica alta y la alta empleabilidad de la maquila) como en perjuicio (violencia social y estructural) de quienes habitan en ella. La división internacional del trabajo y las estrategias económicas regionales de cada país terminan marcando el ritmo al que se mueve la frontera y por lo tanto la dinámica en toda la ciudad.

---

<sup>31</sup> se producen una gran cantidad de intercambios transfronterizos de muy diversa índole, una forma de aproximarse a la magnitud de la interacción es mediante la cuantificación del número de cruces de vehículos y personas, los que alcanzaron 22 200 000 de vehículos y 7 200 000 de peatones en 2018. (Fuentes Flores, 2022, p.2)

En la región metropolitana transfronteriza que componen ciudad Juárez-El Paso la ciudad mexicana tiene la función de concentrar la mayoría de las actividades industriales y residenciales en su territorio. Por su parte, el lado estadounidense concentra actividades como el transporte de mercancías y centros comerciales para ventas al menudeo.

(Fuentes, Cervera y Peña, 2007, p. 208)

Las condiciones económicas, geográficas, climatológicas, históricas, sociales y culturales de la región le han brindado características únicas a la ciudad que han generado a su vez formas únicas de convivencia y de intercambio cultural con la vecina ciudad de El Paso, Texas. Esta zona conurbada que se extiende a lo largo de ambos países genera intercambios particulares.

El grueso de las interacciones transfronterizas lo realizan consumidores mexicanos, que cruzan con el objetivo de comprar principalmente productos no duraderos como ropa, zapatos, alimentos, gasolina y servicios en restaurantes de comida rápida [y mercancías en general] (City of El Paso International Bridges Department & El Colegio de la Frontera Norte, 2020; Ghaddar & Brown, 2005). Por su parte, los residentes en el lado estadounidense cruzan a México, de manera prioritaria, para adquirir servicios médicos, dentales y veterinarios, compra de medicinas, servicios relacionados con el arreglo personal (cortes de cabello) y servicios de restaurantes (Fuentes Flores, 2022, p.2)

### ***Tierra de Oportunidades: Migración y Maquila***

Uno de los aspectos que cobran mayor relevancia en el espacio fronterizo es la migración, fenómeno que ha formado parte de las sociedades humanas tanto como de la naturaleza animal. La migración en espacios considerados limítrofes es recurrente y de especial cuidado para los gobiernos nacionales actuales, pues la entrada a un territorio significa un sinfín de

consideraciones relacionadas con los derechos de las personas y los derechos de los Estados nacionales.

En Ciudad Juárez se pueden identificar varias olas migratorias importantes durante el siglo XX y algunas otras en lo que va de este siglo, sin embargo, las que cobran mayor relevancia son aquellas que configuraron la economía manufacturera en la frontera. Tras la cancelación del programa Bracero en 1965 y el incremento poblacional migratorio que este programa ocasionó en la ciudad, se tuvo la necesidad de generar empleos de este lado de la frontera para poder ocupar a toda esa población que se encontró sin oportunidades económicas, de ahí surgió la idea de implementar un Programa de Industrialización Fronteriza (PIF) que formalizaría la llegada de la Industria Maquiladora de Exportación (IME) al país y más específicamente a Juárez (Martínez-Toyes, 2012). Esto a su vez generó una nueva ola de migrantes a las ciudades fronterizas y colocó a Ciudad Juárez, en el panorama nacional, como una tierra de oportunidades para otras zonas del país. “Dos novedades caracterizaban el dinamismo político y económico de ese territorio [Juárez]: la democracia electoral y la industria maquiladora de exportación. Dentro de todo el conjunto, Ciudad Juárez, Chihuahua, fue la expresión más acabada de estos cambios” (Nassif, 2012, p.228). En los 90 especialmente hubo un repunte demográfico en la ciudad derivado de la consolidación del modelo de apertura comercial de la IME (Martínez-Toyes, 2012) y esto terminó por concretar a Juárez como una ciudad industrial.

Al ser Ciudad Juárez una de las fronteras más importantes del mundo debido a su posición estratégica de colindancia con Estados Unidos, la ciudad se ha revestido de oportunidades laborales de diversos tipos, siendo las más importantes el comercio y la industria maquiladora. Esta situación geográfica permite que la ciudad tenga una situación laboral



attractiva para la amplia nueva población migrante que arriba a la localidad año con año y para los habitantes previos:

La mayoría de los habitantes con alguna actividad laboral se ocupan en la misma localidad o bien en opciones laborales que se ofrecen en el otro lado de la frontera. Los indicadores revelaron que este municipio fronterizo, pese a que en el trimestre marzo-mayo hubo una pérdida de empleos formales (13,987), concentró poco más de la mitad (52.21%) de los empleos formales del estado de Chihuahua al registrar una cifra de 467,011 a finales del año 2020; de los cuales el 64.21% (299,902) eran empleados de la industria maquiladora de exportación. En noviembre 2020, se contaron 42,648 unidades económicas activas donde la mayoría eran micronegocios (8 de cada 10) y la minoría eran grandes empresas (0.80%). (Limas, 2022, p.17)

La llegada de “la maquila”, como se le conoce coloquialmente a la IME, a Juárez durante los sesenta representó, no solo un parteaguas en cuanto a la consolidación económica de la ciudad, sino una serie de nuevos problemas sociales derivados de la poca preparación de la ciudad para recibir los cambios que este fenómeno económico atraería.

El boom maquilador que se registró en varias partes del país, pero de forma ejemplar en Ciudad Juárez, generó un tipo de ciudades vinculadas al mercado global, con crecimientos de población acelerados, con una masa laboral caracterizada por bajos salarios y empleos precarios, con amplios bolsones de pobreza y graves deficiencias en materia de servicios y bienestar, salud, educación y vivienda. (Nassif, 2012, p.234)

Aun cuando la maquiladora representaba un impulso económico para la zona, el país y la gente que migraba, la ciudad no tuvo un control real sobre el modelo y no se generaron

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

estrategias a largo plazo para el crecimiento urbano, lo que provocó un desfase entre las condiciones económicas y las sociales en que vivía la gente.

...pensar en esa industria como algo tardío e incompleto que atrajo a la ciudad miles y miles de hombres y mujeres en busca de un salario mínimo estable pero sin contar con los servicios (agua, alcantarillado, drenaje, alumbrado público, educación, centros de salud, entre otros) necesarios para una vida digna y con calidad, recrudesciendo las precarias condiciones de vida de los recién llegados y haciéndolos pasar por procesos de desarraigo (Wagner, 1997) de su comunidad local, además de someterlos a penosas situaciones cotidianas para su subsistencia. (Pineda y Herrera, 2007, p.425)

De esta forma la maquiladora termina por acarrear un sinnúmero de nuevas problemáticas para una ciudad creciente y que por no ser atendidas como corresponde terminan desencadenando una serie de otros fenómenos inesperados que marcarían la identidad fronteriza de forma contundente.

Aun con esto, la maquila representó un crecimiento económico importante y seguridad laboral para millones de juarenses a través de las décadas, y dejó una marca en esta ciudad de región industrial y de comercio. “Actualmente cuenta con 322 empresas, con un índice de empleos de 339,065, representando un 66% del total de empleos en el Estado de Chihuahua, en el sector de la industria de transformación” (Limonés, Contreras, Viesca, Loera, & Parroquín, 2023, p.3). Ciudad Juárez pasó de ser una ciudad con una fuerte actividad primaria a una industrial y de servicios. Siendo ahora una ciudad hecha para la maquiladora y con seguridad laboral para un sector importante de la población, el sector terciario creció; tener amplios sectores de la población con seguridad laboral y crecimiento económico permite que estos puedan acceder a una mayor cantidad de bienes y servicios, y con la ciudad de El Paso como

vecina, adquirir productos innovadores y de calidad era relativamente sencillo, además de que los negocios en la ciudad fueron creciendo gracias a la importación de productos provenientes de Estados Unidos.

### ***Violencia Reconfiguradora***

Un obstáculo recurrente en la historia de la ciudad y sobre todo en las últimas décadas ha sido el de las violencias. Estas violencias como fenómenos diferenciados y particulares tienen la característica común de reconfigurar las relaciones humanas y las dinámicas sociales hacia el interior de la ciudad. Pasando por los feminicidios, a las ejecuciones de la guerra contra el narcotráfico de Calderón y los juvenicidios en la frontera, las violencias se han presentado como elementos que han contribuido a influir en el imaginario de varias generaciones de juarenses quienes se han visto inmersos en ellas en distintos niveles.

Cristina Barajas (2016) en su estudio sobre una frontera en conflicto como lo es la de Ecuador-Colombia, nos dice que en estos sitios “El horror, la persecución y las amenazas modifican las representaciones de lugares, cosas, personas, y genera mecanismos de protección para esconder y recrear referentes de identidad de manera conveniente en función del riesgo percibido y vivenciado.” (s.p.). Si bien la autora habla del problema de la violencia generada por el desplazamiento en Colombia, en cualquier sociedad que se viva al asecho de la violencia o la persecución de cualquier tipo se puede generar este fenómeno de transfiguración de las representaciones de los espacios, las dinámicas o las relaciones humanas, llevando a un punto de consideración, para los procesos de socialización, la violencia vivida en la sociedad.

Las ejecuciones relacionadas con el negocio del narcotráfico, las desapariciones de diversas personas y los asesinatos seriales de mujeres tienen el común denominador de haber sido cometidos por una clase armada organizada. Bandas, policías, narcos y

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

magnates no son extraños entre sí, son los productores y beneficiarios del sistema de impunidad, en tanto que intereses y aficiones comunes los asocian, pues además de tener todas las facilidades para conseguir armas, ya que en Ciudad Juárez está tolerado su uso, cuentan con plena franquicia para realizar sus negocios fuera de la ley. (Domínguez-Ruvalcaba y Ravelo, 2011, p.85)

Al abandono estructural, el pandillerismo y la violencia sistemática contra las mujeres en Juárez se les suma la guerra contra el narcotráfico emprendida por el expresidente Felipe Calderón durante su mandato de 2006 a 2012 y que tuvo y ha tenido efectos catastróficos en todo el país, pero de forma y con manifestaciones muy específicas en Ciudad Juárez. Tere Almada escribía respecto a la situación preocupante de la ciudad en cuanto al tema de las violencias y sus consecuencias en 2012:

Juárez se nos cae a pedazos, 116 mil viviendas vacías (la cuarta parte de las de la ciudad), se calcula que (entre 2008 y 2009) alrededor de 100 mil juarenses se ha ido a vivir a El Paso, Texas (principalmente los de mayores ingresos económicos), muchos otros han regresado a sus lugares de origen o se han ido a otras ciudades de México. Sólo en la industria maquiladora se han perdido más de 80 mil empleos en estos dos años, producto de la recesión estadounidense; de los que quedan, 20 por ciento se encuentra en paro técnico [...] 10 mil pequeñas y medianas empresas han cerrado producto de la extorsión y las amenazas; más de 600 mil juarenses están hoy en situación de pobreza [...] Se hablaba de la cancelación del espacio público, de alrededor de 7 mil huérfanos y de las viudas de esta guerra, de la soledad con que se vive el horror, de la destrucción de las familias, de las úlceras en niños pequeños y personas que han sido atendidas con

inflamación cerebral, producto del estrés máximo, pero sobre todo se hablaba del miedo, un sentimiento permanente en la población juarense. (Almada en Nassif, 2012, p. 229)

Y es que las consecuencias de las violencias tienen un origen estructural, pero así mismo tienen consecuencias estructurales, lo que quiere decir que además de las consecuencias directas que generan (como la vulneración y/o destrucción de los cuerpos) son también conducto o vía rápida de las transformaciones sociales al mismo tiempo que son generadoras (las violencias) de cierta conservación del estado de las cosas en la ciudad.

La situación en ciudad de Juárez se representa en la aparición de cuerpos de mujeres mutilados, abusados, violados, sin vida. Lo cual, describe una situación de temor y terror que logra producir, reproducir y conservar un determinado orden que se expresa y se comunica mediante la violencia cotidiana. Se trata de agresiones hacia las mujeres que dejan marcas no solo en los cuerpos sin vida, sino también en las relaciones del resto de la sociedad, entre hombres y mujeres. (Liciaga y Paniagua, 2011, p.76)

Así, las violencias han dejado una marca particular en las relaciones sociales, pero al mismo tiempo permite perpetuar relaciones de poder entre la población. El Estado y la iniciativa privada son prueba de esta doble condición de cambio/permanencia social de las violencias. Existe un evidente debilitamiento del estado de derecho y el Estado ha contribuido a alimentar el problema del feminicidio, mostrando su indiferencia y un afán por ocultar las evidencias de los crímenes (Domínguez-Ruvalcaba y Ravelo, 2011). Además, la llegada de la Industria maquiladora vino a cambiar no solo las condiciones económicas, sino sociales y culturales de Ciudad Juárez, contribuyendo inesperadamente a un fenómeno de tal envergadura como la persecución, desaparición y asesinatos de mujeres en la frontera.

Lo que permitió a Ciudad Juárez convertirse en una Ciudad obrera sui generis fue la participación laboral de las mujeres[...] los roles tradicionales fueron alterados sin contar con redes de protección ciudadana que pudieran responder al nuevo modelo, que ha dejado secuelas tan lamentables como la propia violencia doméstica, que acaba con las familias y a veces con las vidas, y de manera alarmante los asesinatos de mujeres (Pineda y Herrera, 2007, p.423)

Si bien el feminicidio no es un fenómeno exclusivo de esta ciudad, sino que es una problemática generalizada de las sociedades machistas y patriarcales, en la ciudad fronteriza tuvo un peculiar auge y visibilización a nivel nacional que incluso llegó a caracterizarse a este fenómeno como “las muertas de Juárez<sup>32</sup>” y a popularizar el uso del término “feminicidio” para esta problemática social.

Con la llegada de los feminicidios a la frontera y su nula resolución se ha abierto la puerta a todo un abanico de violencias que han reconfigurado el ethos fronterizo y han transformado las dinámicas hacia el interior de la sociedad, la socialización y la convivencia.

De la misma forma ocurrió con el inicio de la guerra contra el narcotráfico iniciada en 2007 por el expresidente Felipe Calderón. Expulsión, muerte y destrucción fueron algunas de las tantas consecuencias que tuvo la guerra en la ciudad y esto contribuyó a la reconfiguración de los espacios y de las dinámicas de socialidad de los sujetos. Una crisis económica global originada en Estados Unidos en 2008, unida a una campaña de sometimiento y miedo social por parte del gobierno mexicano en ciudades consideradas clave para el ataque al narcotráfico llevaron al aumento escalado en los homicidios durante los años de 2008 a 2013 aproximadamente: “Ciudad

---

<sup>32</sup> Para más detalles vease a Julia Monarrez (2009) “Trama de una injusticia. Feminicidio sexual sistémico en Ciudad Juárez”

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Juárez registró 83 víctimas del crimen organizado en 2007, al siguiente año la cifra fue de 1 129 víctimas, en 2009 subió a 1 462, y para 2010 se llegó a 2 377 (Nassif, 2012, p.241)

Las consecuencias fueron catastróficas y han atravesado a sujetos de todos los estratos sociales y de todos los puntos de la ciudad. La “narco-máquina”, como le llama Rossana Reguillo a este sujeto social de violencia extrema, tiene como trabajo la disolución de la persona, evidencia la tortura y deslocaliza su violencia ya que combina las violencias estructural, histórica, disciplinante y difusa (Reguillo, 2021) lo cual hace de la violencia manifestada durante la guerra contra el narco en Juárez particularmente grotesca e inevitable. Lo espectacular de la violencia y todo el lenguaje que se manifestaba en domicilios privados, calles, parques, plazas y avenidas principales de la ciudad dejó un daño en el imaginario social que abanderó el miedo, la desconfianza, la sensación de inseguridad, la insensibilización ante la violencia explícita y muchísimas consecuencias sociales, económicas y culturales de las cuales la ciudad no ha podido recuperarse del todo. Dentro de las más inmediatas podemos enlistar algunos focos rojos:

...ruptura de la red familiar y social, falta de atención a los hijos, falta de armonización entre empleo y familia, niños, niñas y adolescentes que no pueden salir a la calle, salida de un número importante de familias y personas de la Ciudad y abandono de sus viviendas y de sus redes familiares y sociales, empobrecimiento de las familias, deterioro de los imaginarios y del sentido de pertenencia, situación permanente de vulnerabilidad y riesgo (Barraza, 2009, 117).

A esto podemos agregar el cambio en las estrategias de socialización para la búsqueda del resguardo de la violencia, no salir de casa, buscar otras alternativas de recreación y esparcimiento como llevar a cabo reuniones o fiestas más pequeñas y privadas en domicilios particulares o remplazar las salidas por tardes de jugar en casa.

El gran problema con las violencias es la desvalorización de los cuerpos y las vidas de los grupos vulnerados, además de la normalización de la violencia hacia estos en la frontera y el impacto que se tiene en los núcleos familiares puesto que varios de los hombres asesinados durante la guerra contra el narco, los jóvenes perseguidos, desaparecidos o asesinados y las mujeres víctimas de feminicidio eran madres, padres, hijos o hijas, hermanos o hermanas, cónyuges y sustento de sus familias, lo cual deja una serie de consecuencias emocionales, pero también económicas y de cambios en la socialidad en varios grupos de población.

También la violencia trajo consigo la localización de sujetos vulnerables y la culpabilización de estos por la violencia acontecida en la ciudad, su conversión en chivos expiatorios y posteriormente su revictimización y “cacería”, estos sujetos eran los jóvenes, sobre todo, jóvenes pobres y en situación de violencia estructural.

#### **Lo Difícil de ser Joven en Juárez: Juvenicidio.**

Ser joven durante la década de los 2000 en Juárez era algo bastante peligroso. Las condiciones sociales de la ciudad y el abandono de amplios sectores de esta llevaron a que los sujetos jóvenes se incorporaran a las filas del narcotráfico participando como ejecutores y brazo armado de los grupos de la delincuencia organizada. De la misma forma estos sujetos fueron identificados por la autoridad como los responsables directos de la violencia espectacular de la ciudad y por tanto fueron buscados por la policía y detenidos a diestra y siniestra. Es decir, el hecho de ser joven y pobre en Ciudad Juárez era suficiente motivo para tener a la policía y al ejército al asecho.

Sin duda, el sector de los jóvenes es el que ha sido más afectado por los desastres e inequidades económicas. Ellos constituyen el porcentaje más alto de la emigración y son el grupo que mayor número de víctimas ha registrado en la violencia relacionada con el crimen organizado. La mitad de los jóvenes mexicanos, aproximadamente, vive bajo la



TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

línea de la pobreza y alrededor de 220 mil emigraron cada año a Estados Unidos entre 2000 y 2006 (Domínguez-Ruvalcaba, 2011, p.62)

Aunque ha habido ya varios esfuerzos para la constitución de la situación de los jóvenes en la ciudad e incluso, existían asociaciones que trabajaban con los jóvenes en situación de violencia estructural y social (como CASA promoción juvenil<sup>33</sup> y CIDeCES<sup>34</sup>) antes de la explosión de violencia que azotó a la ciudad de 2008 a 2013, este grupo poblacional se ha encontrado históricamente atado a las dinámicas de vulnerabilidad de las ciudades y esto ha impactado en el imaginario y las condiciones de vida de estos sujetos, no solo durante su juventud sino a lo largo de su crecimiento.

...no se les ha dado la oportunidad a las y los jóvenes de construirse en colectivos no violentos, pues la exclusión y la estigmatización generaron en ellos/as condiciones de victimización que terminaron por vincularlos a procesos de socialización violenta. Así mismo su temprana incorporación a la maquila llevó a un aumento en el abandono escolar en etapas más tempranas lo que a su vez llevó al empobrecimiento en las experiencias de vida y redes sociales que podría ser considerado como una privación cultural extrema (Almada, 2012, p.14).

El azote que ha representado para este grupo de población haber atravesado por todas estas condiciones de vulnerabilidad y aún encontrarse hoy en día con condiciones sociales poco favorables para su pleno crecimiento personal y social, lleva a pensar sobre las reconfiguraciones que la violencia puede fabricar en los espacios y en los sujetos. Las consecuencias de una vida violenta y estigmatizada de los jóvenes en la frontera, sobre todo a partir del período de violencia

---

<sup>33</sup> Centro de Asesoría y Promoción Juvenil A.C.

<sup>34</sup> Centro de Investigaciones Desarrollo de Proyectos Sociales, Educativos y de Salud A.C.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

más grande de las últimas décadas en Juárez, son visibles en las expresiones culturales y el curso de vida de los sujetos atravesados por estas realidades.

Estos lugares, que se caracterizan por la ausencia institucional y el abandono, son espacios propicios para la “innovación y la creatividad. Es en este tipo de áreas urbanas donde acostumbran a producirse las experiencias más innovadoras de participación social, innovación cultural y artística, constitutivas de lo que podríamos llamar nueva institucionalidad —alternativa a la dominante— orientada a la promoción de procesos de transformación de la cotidianidad comunitaria” (Seminario cidob en Nassif, 2012, p.229)

La reconfiguración de la violencia tiene que ver también con la generación de alternativas de socialidad y con la búsqueda de espacios de generación y distribución de expresiones artístico-culturales. En zonas de alto riesgo pareciera que no existe espacio para nada más que la sobrevivencia, sin embargo, todo espacio creativo y generador de identidad es factible de ser un refugio para quienes son perseguidos por las violencias manifiestas en la vida social. La violencia puede reconfigurar las formas de relacionarse en sociedad, pero no las elimina y, al contrario, tras un escenario violento, la búsqueda de un arraigo y de una identidad que vaya más allá de la impuesta por las condiciones estructurales es indispensable.

La resistencia a la violencia es también una forma de reconfiguración que se alimenta del proceso creativo de las y los sujetos de la ciudad, buscando otras formas de comunicarse, de relacionarse entre sí y de ocupar el espacio público. Si se era joven en Juárez durante esa época y parte de algún grupo cultural o identitario rechazado se era víctima de un doble proceso de estigmatización, esto es una doble persecución, pero también el doble de recursos y estrategias de supervivencia y de reconfiguración de la propia vida para poder ser, vivir y estar en Ciudad Juárez. Los sujetos jóvenes de ayer son los adultos jóvenes de hoy.

### *Ser adulto en Juárez hoy*

La ciudad ha tenido en su historia tanto momentos de prosperidad social y económica (crecimiento urbano, reconocimiento nacional como lugar de oportunidades laborales) como momentos de preocupación (alza en asesinatos, abandono urbano, carencia de servicios). Ha habido explosiones demográficas importantes en diferentes puntos de la historia de Juárez producto de la inmigración que llevaron a la ciudad a crecer económicamente y expandirse<sup>35</sup>, y ha habido también sucesos como los de la guerra contra el narcotráfico y la crisis económica estadounidense del 2008 (que provocó la salida de varias maquiladoras del territorio fronterizo), que han provocado la emigración de un considerable número de personas huyendo de los asesinatos, desapariciones, extorsiones, el miedo y el desempleo, que llevaron a su vez, al abandono masivo de fraccionamientos enteros y la desolación del espacio público<sup>36</sup>. Estas problemáticas han pintado un panorama cambiante en la ciudad y han golpeado sobre todo las condiciones de vida y las formas de vinculación y generación de la vida social en la población.

Los años de 2010 a 2020 fueron una década clave para el desarrollo y consolidación de la adultez de una parte considerable de la población juarense, dado que el porcentaje de la población de 25 a 39 años es del 22.2% de la población total de Juárez hasta el 2020 (INEGI, 2020), cerca de un cuarto de la población total. En esta década, en medio de todas las problemáticas antes citadas, varios individuos tuvieron que enfrentarse a la socialización adulta tradicional de la culminación de los estudios, la inserción al mercado laboral, la consolidación de una familia, una pareja estable, la independencia económica y habitacional y la generación de

---

<sup>35</sup> “De 1940 a 1980 la población del municipio se multiplicó aproximadamente por 10; de 1980 a 2000 se duplica; para 2005 y 2010, crece, aunque a un menor ritmo...” (Martínez Toyos, 2012, p.23)

<sup>36</sup> “En 2010, [en medio de la “gran violencia” provocada por la guerra contra el narco] se mencionaba la cifra de 190 policías asesinados; el total de muertos había dejado 10 mil huérfanos, 250 mil personas habían abandonado la ciudad, 10 mil negocios habían cerrado; se habían perdido 130 mil empleos [...] y 25 mil viviendas abandonadas” (Sánchez y Ravelo, 2019, p.112)

una identidad en la edad. Para poder conocer más a fondo las condiciones en que se han generado estos cambios se necesita hacer un acercamiento a las transformaciones poblacionales de los últimos años.

### **Condiciones Sociales Estructurales de la Ciudad.**

Según la Coneval, en 2018 había en el estado un 68.8% de población en situación de pobreza o vulnerabilidad por carencias o ingresos, y aunque hubo una disminución de este porcentaje (5.4%) en diez años (desde 2008), sigue siendo una cifra alta, y Ciudad Juárez, durante la década pasada presentaba aproximadamente una cuarta parte de su población en situación de pobreza (396, 882) (Coneval, 2020). Actualmente, a nivel estatal tenemos que, en la población de 15 años y más:

En el tercer trimestre de 2023, la tasa de participación laboral en Chihuahua fue 62.5%, lo que implicó un aumento de 0.19 puntos porcentuales respecto al trimestre anterior (62.3%). La tasa de desocupación fue de 2.81% (52.5k personas), lo que implicó un aumento de 0.34 puntos porcentuales respecto al trimestre anterior (2.48%). (Gobierno de México, 2023, s.p.)

Según datos del Gobierno de México (2023), la mayoría de este sector ocupado fueron Ensambladores y Montadores de Partes Eléctricas y Electrónicas (90.5k), Empleados de Ventas, Despachadores y Dependientes en Comercios (74.5k) y Comerciantes en Establecimientos (59.7k). Como podemos notar, estas ocupaciones no están relacionadas con la preparación universitaria, además, la mayoría de estos puestos tienen que ver con el comercio, sobre todo con el autoempleo (dependientes y comerciantes). Esto tiene su sustento, además de en la condición de frontera de la ciudad, en las necesidades de la industria maquiladora:

Las propias características regionales de la industria de manufactura han creado un total de 56,703 MiPyMes<sup>37</sup>, PyMES<sup>38</sup> en el municipio de Juárez, Chihuahua con relaciones comerciales directa o indirectamente en la cadena de suministros de estas empresas, manteniendo una dinámica sostenible en la proveeduría de materiales y servicios (Limonés, Contreras, Viesca, Loera, & Parroquín, 2023, p.3)

En lo relacionado con el hogar y las familias en Ciudad Juárez tenemos que, según los datos del Censo de población y vivienda 2020, a nivel estatal, los matrimonios cayeron 54.5% en los últimos veinte años, lo que indicaría un cambio en la percepción sobre las relaciones en pareja y no necesariamente una imposibilidad en la conformación de una. Así mismo, el censo arroja que hasta 2020 había 1 146 395 viviendas particulares habitadas en el estado. En 2000 la cifra era de 755 379 viviendas y en 2010 de 944 379. Esto nos habla de un aumento de las viviendas en general que puede obedecer al aumento de la población, pero también se consideran otros aspectos.

Ciudad Juárez fue una de las ciudades que se vio más beneficiada por los programas de vivienda del gobierno federal hace 20 años, convirtiendo a Juárez en el espacio con la mayor producción de vivienda económica en el país en cuatro ocasiones seguidas (Alba, Herrera y Esparza, 2021). No obstante, el aumento en el número de viviendas no asegura su habitabilidad o su accesibilidad por parte de quienes tienen necesidad de hacerse de una casa:

Podría pensarse que una población económicamente activa puede acceder a este tipo de viviendas que oferta el Instituto del Fondo Nacional de la Vivienda para los Trabajadores (Infonavit), que es la institución gubernamental encargada de proporcionar vivienda

---

<sup>37</sup> Micro, Pequeñas y Medianas empresas.

<sup>38</sup> Pequeñas y Medianas Empresas

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

digna para la clase trabajadora, lo cual no es del todo cierto, pues de acuerdo con datos del Inegi (2015), de las 490,670 viviendas particulares que se encuentran en Ciudad Juárez, 115,692 están deshabitadas y de éstas, 30 mil son viviendas financiadas por esta institución (Alba, Herrera y Esparza, 2021, p.83).

Las razones por las cuales la habitabilidad no es tan alta (tres cuartas partes del total de viviendas hasta 2015) pueden tener que ver con varias circunstancias. Es posible deducir que los ingresos económicos de la población no son compatibles a los precios de las viviendas hoy en día, no obstante, elementos como la ubicación están también relacionados con estas circunstancias. Al ser Juárez una ciudad en constante crecimiento vemos cómo la densidad poblacional ha bajado en general, pero incrementado en zonas que se encuentran en la periferia de la localidad, sobre todo en los sectores de mayor crecimiento como el suroriente. A su vez, esta periferia densa "nació desconectada de las rutas de transporte colectivo, sin cobertura adecuada de equipamiento educativo, de salud, deportivo y recreativo, de espacios públicos de calidad, donde la habitabilidad y la sustentabilidad urbanas no fueron una prioridad" (Rodríguez, Sánchez y Holguín, 2022, p.5). Y este fenómeno de densificación de una periferia hacinada en conjunto con una disminución generalizada de la densidad poblacional en la ciudad es relativamente reciente, dado que, según estudios de Rodríguez, Sánchez y Holguín (2022), esto se ha ido acentuando profundamente en las últimas dos décadas.

En lo relacionado al promedio de ocupantes por vivienda, este mantiene una tendencia decreciente: de 4.0 ocupantes en 2000, pasó a 3.6 en 2010 y a 3.2 en 2020. A nivel municipal, en Juárez, se tiene que hay 520 mil 242 viviendas en la ciudad, de las que 449 mil 452 están habitadas, 56 mil 379 están deshabitadas y 14 mil 411 de uso temporal. (INEGI, 2020). Esto

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

puede ser atribuible a la disminución de la cantidad de nacimientos por familia, la migración o la independización de los integrantes del hogar.

En su conjunto, el fenómeno de la vivienda ha experimentado cambios significativos, sobre todo en las últimas dos décadas, que implicarían una transformación de la dinámica que las nuevas generaciones tendrán con la adquisición de una vivienda propia y por tanto de la independización del hogar de crianza.

Por otra parte, en el tema de la educación, según los datos del INEGI la tasa de analfabetismo se redujo de 4.8% en 2000, a 3.7% en 2010 y a 2.6% en 2020 en el estado de Chihuahua. En sentido inverso, el grado promedio de escolaridad presenta una tendencia creciente: 7.7 años en 2000, 8.8 en 2010 y 10 en 2020, esto a nivel estado (INEGI, 2020). Con datos de la Coneval (2020) tenemos que de 2008 a 2018, el porcentaje de personas con rezago educativo ha disminuido 3.5%, además, la población de 15 años o más con instrucción superior subió de 18.8% en 2015 a 21.7% en 2020 (INEGI, 2020). Estos datos demuestran un aumento de la escolaridad, educación y formación profesional en la última década en todo el estado.

Identificar procesos sociales a partir de esta información puede ser posible, hasta cierto punto. Un análisis muy profundo sobre cada aspecto no tendría un sentido de validez por sí mismo con tan solo estos datos, sin embargo, sí podemos comenzar a mapear en términos generales hacia dónde apunta el panorama en la región.

La ciudad ha logrado recuperar el crecimiento poblacional perdido durante el fin de la década pasada y el inicio de esta (2010-2020) y gracias a esto ha habido un aumento considerable en la cantidad de viviendas habitadas, y el número de personas por vivienda, aunque ha tenido una ligera disminución se ha mantenido relativamente invariable. También

podemos observar que la escolaridad y el alfabetismo ha ido en aumento con el tiempo, lo que indica que la educación ha significado un aspecto importante para la población en general. Así mismo vemos que, aunque hay más viviendas habitadas y hay mejores índices de educación, esto no es suficiente para reflejar un cambio significativo en la situación de pobreza en la que vive la población (tampoco la empleabilidad ha bastado pues, de acuerdo con los resultados del Censo 2020, 62 de cada 100 personas de 12 años y más son económicamente activas). Los matrimonios han ido disminuyendo y así mismo la natalidad (de 89 mil nacidos vivos en 2000 a 48 mil en el 2020<sup>39</sup>), lo que indica un cambio en la estructura familiar tradicionalmente concebida.

Todos estos cambios pudieron haber tenido un impacto en la forma en que se estructura la población e influido en las formas de concebir la propia vida de las personas que se encuentran sujetas a procesos de adultización; la carencia de una oferta de oportunidades para la consolidación de una vida estable con base en las condiciones estructurales modifica las formas de relacionarse con la sociedad e incluso de concebir las estrategias de identificación a partir de lo que se hace y se tiene en la sociedad fronteriza.

Para profundizar más en este aspecto se retomará la información expuesta aquí en el capítulo V de esta investigación, el cual presenta la relación de los adultos jóvenes sujetos de estudio con las condiciones estructurales de la ciudad.

---

<sup>39</sup> Información del INEGI



## Capítulo II

### **Marco Teórico. Adultez, Consumo e Identidad: Fundamentos Teóricos de la Adultez Joven No Convencional**

La propuesta teórica que se presenta en esta investigación está relacionada con la generación de una identidad etaria en la adultez, vinculada al consumo cultural geek, y para comenzar con el desarrollo de esta idea debemos comprender que este no es un fenómeno de esta década, sino que es un fenómeno que lleva medio siglo de gestación. A partir de la década de los 50 se establece por primera vez una cultura “juvenil-adolescente”, llevada de la mano por la poesía, literatura, jazz, swing, drogas, orden espiritual, el rock y el cine (Iwancow, 2005), y se inaugura la conformación identitaria etaria mediada por el consumo, además, en medio de la transición de las sociedades modernas de industriales a postindustriales y en pleno camino al surgimiento de la posmodernidad. En este período histórico, con el surgimiento de la moda y la cultura pop, se originaron una serie de ofertas culturales por parte de la industria plausibles de ser adquiridas como parte de una identidad y potenciales generadoras de comunidad, puesto que el consumo en este sentido vino a entenderse dentro de un proceso social como parte de la necesidad de las personas de relacionarse entre sí (Douglas e Isherwood en Pini et al. 2012). Todo esto fue parte de un proceso en donde, el consumo cultural, manifiesto a través de los medios, ejerció una red de poder sobre los adolescentes (Iwancow, 2005), llegando a inventar incluso tipos específicos de juventudes.

Con el paso del tiempo la oferta cultural industrial orientada a los jóvenes encontró su eco en procesos contemporáneos como el “alargamiento de la juventud”, el “retraso” de la llegada a la adultez, la nostalgia y el ocio mediado por el consumo, para consolidarse en públicos

ya no exclusivamente juveniles, sino adultos también, contribuyendo al ablandamiento de los límites etarios y a la conformación de una nueva identidad etaria, ahora adulta.

En el caso específico de los sujetos adultos jóvenes contemporáneos, la identificación en la edad podría tener que ver con el lugar social mediado tanto por la producción como por el consumo, así como los eventos de la construcción del itinerario vital, representados como umbrales de transición y que tienen especial énfasis en la emancipación familiar (independencia económica, descendencia, pareja estable, etc.) pues el entorno familiar tiene presencia a lo largo del tramo biográfico.

A continuación, se explicarán cada uno de los elementos que nos ayudarán a comprender cómo la edad y el consumo funcionan como elementos constitutivos de la identidad en el proceso de adultización en las sociedades postindustriales, comenzando por la descripción de la condición etaria que fue considerada para esta investigación, es decir, la adultez.

### ***El estudio del tiempo humano***

Las sociedades han tenido distintas maneras de organizarse hacia el interior dependiendo del período histórico y del contexto geográfico, social y cultural del que se trate. Existen además distintas estrategias de organización y estructuración social que han permitido la división de tareas y roles hacia el interior de estas, propiciando así, entre otras cosas, la división del trabajo, la asignación de espacios y las formas de contribución a la construcción social. Estas divisiones son de distintos tipos y muchas se han enfocado primordialmente en marcadores biológicos como las capacidades físicas, el sexo y la edad. Este último marcador tiene variabilidades a lo largo del tiempo vital del ser humano, es decir, conforme se avanza temporalmente en la vida, las funciones del ser humano cambian y se le asignan distintas responsabilidades sociales según el

período del curso de vida en el que se encuentre. Los tiempos, terminan por construir un sentido de cómo puede (o en algunos lugares incluso debe) vivirse la vida.

En cuanto categoría social o cultural, la edad ha constituido, (i) desde el punto de vista de la antropología, junto con el sexo, uno de los principios en los que se fundamenta la organización social; ii) en la literatura sociológica, una variable interviniente en la realidad social que marca diferencias; iii) en el estudio de las poblaciones, una variable central en su perspectiva analítica; iv) en la vida cotidiana, un antecedente de inclusión o de exclusión social, entre otros efectos. (Gutierrez y Rios, 2006, p.13)

La edad se ha constituido entonces como una herramienta de organización social importante, con base en un marcador biológico y temporal y con divisiones culturalmente definidas. Incluso, en distintas sociedades se han generado puntos específicos en que estas transiciones deben darse, algunos de estos resaltados por rituales de paso y/o trámites legales, como es el caso del Seijinshiki en Japón que consiste en un ritual de paso de la niñez a la adultez y se da a los veinte años (adultez legal) por medio de ceremonias civiles en las cuáles los jóvenes que se oficializan como adultos "expresan sus estilos de vida, su forma de pensar y sus expectativas acerca de si mismos como adultos" (Mandujano Salazar, 2018, p. 174), o con la adultez emergente en Estados Unidos donde se acostumbra que los adolescentes a partir de los 18 años de edad salgan de casa de sus padres y busquen un espacio donde vivir, un empleo o entrar a la universidad (Arnett, 2008).

La categoría edad ha sido desplegada básicamente por las ciencias de la conducta derivando en un abanico de edades o etapas del desarrollo humano, cada una de ellas caracterizada por un conjunto de rasgos compartidos por el conjunto de los individuos

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

situados en los rangos etarios asignados a la etapa de la cual se trate: niñez, adolescencia, juventud, etc. (Gutiérrez y Ríos, 2006, p.14)

Los grupos de edad varían respecto a cada sociedad, por ejemplo, en el caso de Japón se le llama niñez a la etapa que antecede a la adultez y en Estados Unidos se le llama adolescencia. Ambos, aunque son procesos ocurridos en el mismo período de tiempo del curso de vida, son asignados con otros nombres y poseen características algo distintas que se deben a diferencias culturales y que también obedecen a cuestiones estructurantes como la clase. La edad, los ethos de los individuos en una misma edad, no va a significar lo mismo en países de primer mundo como en países de tercer mundo, no significa lo mismo para sociedades organizadas para la guerra que para las que están organizadas para el consumo (Gutiérrez y Ríos, 2006). Incluso la asignación o pertenencia a cada grupo de edad puede tener varios indicadores relacionados no solo con los años cumplidos sino con cuestiones como el empleo o la familia. Las trayectorias son moldeadas por el origen social de los sujetos y sus condiciones de vida, tanto como por sus posibilidades de acción (Mora Salas y de Oliveira, 2009).

Entonces podemos ver dos formas de variabilidad en las edades, una por divisiones culturales e históricas socialmente acordadas e institucionalmente reafirmadas, y otra por cuestiones de desigualdad en las formas de experimentar la edad (falta de posibilidades para adquirir los elementos necesarios para transitar, como se hablaba de las cuestiones de clase, empleabilidad y familia). Esta segunda división complejiza la definición de grupos de edad específicos y nos transporta a la consideración de tiempos sociales diferenciados, entendidos estos como “procesos de vida diferenciados [...] cambios desiguales o intensidades diferenciadas de vida [dentro de los cuales] la intensidad del tiempo nos permite identificar formas desiguales de envejecimiento” (Valenzuela, 2011, p. 22-24). Así, incluso dentro de una misma cultura en un

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

mismo período histórico, las asignaciones etarias serían complejas y no unívocas. Esto es lo que da la pauta para que se lleve a cabo un estudio de las edades de forma más profunda y considerando los matices que representa el transitar en el curso de vida

### **Las Edades y sus Formaciones.**

Las edades son estados biográficos culturalmente producidos (Feixa en Roberti, 2017) y no dados de una vez y para siempre, ni poseen las mismas características de una cultura a otra (Carneiro y Sampaio, 2015). Los estudios sociodemográficos y de curso de vida priorizan los roles y expectativas, así como el orden e intensidad de los eventos de la trayectoria biográfica (Mora Salas y de Oliveira, 2009) en la definición etaria de los sujetos.

La edad en años cumplidos es en realidad un intervalo de tiempo (y no un instante) entre un aniversario y el siguiente, de tal manera que la referencia a una edad exacta alude a un intervalo entre dos edades exactas consecutivas, lo que por otro lado tiene una relación evidente con el concepto de generación, que hace alusión al año civil de nacimiento de los efectivos que hay en una edad concreta. La perspectiva de generación introduce el concepto de línea de vida, en rigor de una generación, que en general se puede extrapolar al ciclo de vida de una población, en que se circunscribe el devenir del proceso de reproducción y de envejecimiento del ser humano (Martín, 2015, s.p.)

Para el estudio de los fenómenos de la edad existen varios enfoques, siendo el más predominante el abordaje desde las teorías del desarrollo humano que estudia las etapas del desarrollo humano, como el paso de niñez a adolescencia y posteriormente a adultez y vejez en las sociedades occidentales modernas.

Esta visión tradicional aparentemente predominante contribuye a la delimitación de los estados biográficos de vida mediante el estudio de la evolución de los procesos corporales y cerebrales, así como de las conductas manifiestas de los individuos en cada una de estas etapas. Sin embargo, existen otras formas de entender y estudiar el tiempo humano. Estas otras vertientes o enfoques varían según el campo disciplinar desde el que se estudie o de las intenciones de la investigación. Por ejemplo, para estudiar el impacto de las condiciones estructurantes en el transcurso de vida de los sujetos se tiene el enfoque del curso de vida, que alude a la institucionalización de nuevos “ritos de pasaje” y la conceptualización de los eventos en la trayectoria vital de los individuos como puntos de ruptura (de Roberti, 2017; Mora Salas y de Oliveira, 2009). Esta perspectiva ayuda a repensar las etapas de desarrollo, no como estáticas, globales e inmutables sino en términos de clase, etnia, cultura, nacionalidad, etc. (Carneiro y Sampaio, 2015).

Una vez entendido que es posible repensar las etapas del desarrollo, podemos considerar otros elementos que son clave para la variabilidad etaria. La época es otro factor que condiciona las transiciones entre las distintas etapas de la vida, por ejemplo, antes de la modernidad era el estatus familiar el que determinaba cuál sería el grado de madurez (en familias de estrato bajo el tránsito de la niñez a la adultez se daba antes que en las de estrato alto), durante la modernidad, esta transición era determinada por la cronología, es decir, la edad numérica, y en la posmodernidad, en parte debido a la transformación en las lógicas de producción y de consumo, se ha propuesto un estilo unietario en el cual se encuentra deconstruido el curso de vida (Grin, 2004).

Aún bajo la propuesta de unietariedad de la posmodernidad es lógico pensar que no desaparecen o fusionan en uno todas las etapas del desarrollo humano, más bien, hay una

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

tendencia a repensar las formas en que se concibe el paso en la edad. Las características identitarias, responsabilidades sociales (roles) y las necesidades individuales van cambiando conforme el tiempo atraviesa los cuerpos de los sujetos, pero el tiempo social nos permite pensar en itinerarios de tránsito que escapan a las determinaciones, admiten múltiples líneas de acción y dependen de las situaciones biográficas, pero sin un final único y conocido, "trayectorias reversibles laberínticas" (López y Machado en Dávila y Ghiardo, 2012)

Esta individualización de trayectorias biográficas, nos permite pensar en reversibilidad, en tanto que el cruce entre los umbrales de la edad ya no es definitivo (socialmente); pensar en incertidumbre, dado que ofrece la posibilidad de concebir múltiples caminos posibles, por ejemplo, en el desajuste entre formación y mercado de trabajo de nuestras sociedades contemporáneas, permite continuar estudios y tener trabajo precario, es decir, no se necesita terminar uno para comenzar el otro, o escoger entre alguno de los dos (Cicchelli, 2007).

¿En dónde radicarían entonces las diferencias por edad en una sociedad de trayectorias reversibles laberínticas? Podemos encontrar tres soluciones a esto. En primer lugar, en los efectos de generación, es decir, la diferente socialización que tuvieron los sujetos (grupos de población específicos) cuando tuvieron la misma edad (condicionamientos históricos); en segundo, en los efectos del ciclo vital o las necesidades específicas de cada grupo de edad que denotan su realidad simbólica; y tercero, los efectos de periodo, o mejor dicho, los cambios en la estructura social que afectan a todos los grupos sociales en un determinado periodo (Revilla y Tovar, 2006).

Todos estos procesos actuando al mismo tiempo y cruzando los cuerpos de los sujetos llevan a considerar la edad como un asunto particular y contextualizado, situado a su vez en el tiempo corporal y social específico de los sujetos. Las formas de ser o estar en la edad se

considerarían a partir de características específicas de los sujetos en cuestión y a la forma en que atraviesan estos momentos vitales e históricos aludidos arriba. La edad es el núcleo de un campo de significaciones muy amplio integrado, entre otros, al dominio de la identidad personal de los individuos y de la dinámica de su percepción subjetiva. (Gutiérrez y Ríos, 2006, p. 21). Es esta percepción subjetiva e identitaria la que permite entender los procesos etarios a través de la experiencia misma de los sujetos y no solo a través de los marcadores sociales de edad y los rituales de paso establecidos.

Tratar de explicar la generación identitaria de los sujetos en un momento específico de su itinerario vital es una tarea que requiere de la comprensión de varios elementos en varios niveles de análisis; para comprender la forma en que se construye se deben considerar otros aspectos transversales como la clase, etnia, cultura, región, etc. Aunque existen una serie de elementos que funcionan como común denominador dentro de las sociedades para definir aspectos relacionados con la construcción de la identidad que tienen que ver tanto con elementos objetivos como subjetivos. Las trayectorias biográficas al ser atravesadas por elementos de distinta índole van configurando formas particulares de asunción de una identidad etaria.

El cumplimiento de ciertos itinerarios está condicionado por la misma trayectoria del sujeto. Su condición etaria queda definida por su posición en la estructura social: adquisición, enclasmamiento y proceso de emancipación familiar. Esto se ve impactado por las variaciones demográficas y los impactos de los períodos socioeconómicos y culturales (Casal, et al., 2006). Es decir, debemos comprender al sujeto desde donde está situado económica, social, cultural, espacial y temporalmente. Este situar al sujeto nos brinda herramientas para comprender la conformación identitaria de este, sin embargo, la identidad no es un proceso determinista ni esencialista que se ve construido desde las condiciones objetivas en las que se inserta el



individuo, sino que se alimenta también de las formas de sentido de que el sujeto dota a lo que le rodea y lo que le concierne a su propio cuerpo.

### ***Ser o no ser Adulto***

Probablemente uno de los primeros problemas al intentar definir los criterios de la edad es la cuestión de la identificación de los actores sociales. Como ya vimos anteriormente la edad es un asunto cultural que presenta variaciones históricas y espaciales en nuestras sociedades y que se transforma con respecto al tiempo. Quizá uno de los puntos de reflexión desde el cual debemos partir es la consideración de que los grupos de edad están delimitados conforme a órdenes institucionales relacionados con los roles sociales y las características biológicas generales en la población. No obstante, estas delimitaciones se corresponden con estructuras deseables (esperables) en otros períodos históricos y es posible que no puedan ser adscribibles por parte de los sujetos contemporáneos, aun si eso es lo que se quisiera. El tener que corresponder con un grupo de edad, el poder hacerlo y el querer hacerlo al final demuestra una triple encrucijada para todo quien transita la vida en las sociedades postindustriales.

La necesidad de estudiar la identidad etaria de la adultez tiene que ver precisamente con la necesidad de crear, como se dijo en el capítulo uno, teorías que sean capaces de explicar las formas en que los sujetos se identifican o se diferencian de los lugares en los cuales se les coloca socialmente (Hall, 1996) y cómo se sobrellevan en la práctica estos mecanismos en la vida de los sujetos adultos.

### **Lo que Significa Llegar a la Adultez.**

En este apartado sobre la adultez se presentarán dos posiciones con respecto a lo que significa llegar a ser adulto. Por una parte, se presenta la visión tradicional de lo que significa ser adulto en nuestras sociedades, y por tradicional entendemos que son definiciones que tuvieron su origen

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

en otros periodos históricos con condiciones sociales distintas a las actuales, es decir, bajo lógicas modernas en sociedades industriales. Esto significaría que las condiciones sociales de existencia, hoy, han cambiado y se corresponden con otras lógicas posmodernas y postindustriales (basadas en el consumo, más que en la producción), que han transformado también la manera en que se definen los grupos de edad, al menos desde los roles sociales. Esta transformación y definición relativa de las características etarias sería la segunda posición presentada en este estudio y bajo la cual se fundamenta la concepción sobre la edad y la adultez no convencional en este trabajo de investigación.

Para comenzar, la adultez, desde la perspectiva tradicional moderna, es entendida como una etapa del curso de vida que se relaciona sobre todo con el punto en el que se ha alcanzado la madurez biológica y reproductiva y el cumplimiento de responsabilidades sociales productivas y reproductivas, en términos generales.

...el desarrollo se produce de una forma continua sin que haya puntos de inflexión a una edad siempre determinada, aunque ciertos aniversarios puedan marcar hitos desde la percepción individual e incluso social. De ahí que sostenga que no hay una edad clara en que se produce el paso a la etapa adulta, aunque convencionalmente, y desde la perspectiva demográfica, ésta se puede fijar en los 20 años, en que de una forma manifiesta se evoluciona de la adolescencia a la juventud y adultez, de tal modo que a partir de ese aniversario y hasta una edad variable, que puede oscilar entre los 28 y 35 años, la mayoría de las personas se hallan en plena vitalidad fisiológica, biológica y cognitivo-intelectual. (Martín, 2005, s.p.)

Sabemos que la cronologización de la vida y su división en edades periodiza la transición de una etapa a otra e institucionaliza el curso de vida (Grin, 2004). Esto ha permitido que la

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

adultez, en tanto que ha sido concebida como cenit del curso de vida, sea vista como la etapa superior del desarrollo y tenga un papel social privilegiado, y, por tanto, dotado de características específicas, inamovibles que le otorgan poder por sobre otras formas del curso de vida. El adulto posee (se apropia) la capacidad productiva y reproductiva (en tanto que el adultocentrismo está configurado desde el patriarcado) de niños, niñas y mujeres adultas y es a su vez quien otorga dicha posesión a las generaciones venideras (origen de la relación jerárquica minoridad-mayoridad) (Duarte Quapper, 2016).

Esta concepción de la adultez tradicional fue producto de contextos sociales modernos y capitalistas que obedecen a lógicas de producción y propiedad. Fue a partir de la modernidad que se construyó esa figura del adulto independiente y maduro (Grin, 2004) que caracteriza la visión tradicional, visto así, sobre todo por su capacidad de reproducir socialmente el capital. Esta autonomía y madurez le han valido al sujeto adulto el privilegio, pero también la obligación, de mantener las condiciones sociales existentes de la forma en que están, como por ejemplo la manutención de la dinámica laboral, familiar y económica de la sociedad. La interpretación de la adultez como autónoma y completa ha derivado en la imposición de ciertas conductas a los sujetos en esta edad.

Estos elementos de la adultez, que tienen su base en marcadores biológicos y legales, se relacionan con los roles y expectativas sociales vinculadas a la edad por las instituciones sociales. Estos aspectos se fijan en los elementos sociales de construcción de una forma específica de ser adulto, y se complementan con los procesos de individuación e internalización de valores productivos como la independencia, autonomía, responsabilidad y madurez.

En este sentido de la construcción social de la adultez y los procesos de individuación, la asunción de una identidad tiene un doble proceso, de estructuración social y de

autoconstrucción<sup>40</sup>; en este caso el sujeto que comienza su mayoría de edad legal también comienza a verse dirigido o condicionado a alcanzar los roles que corresponden a la adultez como una suerte de imposición social de “lo estructurante” en un sentido Bourdieano, en tanto que genera y organiza las prácticas sociales deducidas de la relación de las condiciones objetivas pasadas y presentes (Gutiérrez, A. en Bourdieu, 2010)<sup>41</sup>, y por otro lado, el sujeto adulto se construye también a sí mismo, a través de los valores representativos de las instituciones que determinan sus roles, convirtiendo así a su proceso mismo de autoconstrucción en una característica que le diferencia, de hecho, de las etapas previas de desarrollo como la adolescente. El sujeto adulto se define por él mismo (se asume adulto), por lo que él considera que es, lo que tiene y lo que siente en sí mismo, es decir, por una especie de madurez y conciencia de sí, de haber llegado a una meta clave del desarrollo; el adulto se define a sí mismo como autónomo e independiente (Uriarte, 2012).

El problema con la definición moderna tradicional de la adultez comienza cuando el proceso de estructuración de la identificación adulta comienza a desarrollarse alrededor de la coerción o presión social que existe respecto a la asunción de responsabilidades sociales de este grupo de población. El adulto tiene sobre sus hombros una responsabilidad social enorme (aunque claro, en este sentido todos los grupos etarios tienen su papel y responsabilidad en la sociedad) según la cual, depende de ellos la estructura social futura.

---

<sup>40</sup> Wallerstein (2006) los diferencia como grupos de estatus e identidad subjetiva. En Castells (2001), este proceso que yo llamo estructuración social le llama construcción social de la identidad y es cuando los actores interiorizan y construyen un sentido alrededor de las identidades originadas en instituciones dominantes.

<sup>41</sup> Cuando se habla de estructuración social se hace referencia a lo planteado por Bourdieu en “El sentido práctico” (2007) cuando habla de estructuras estructurantes como: “principios generadores y organizadores de prácticas y de representaciones que pueden ser objetivamente adaptadas a su meta sin suponer el propósito consciente de ciertos fines ni el dominio expreso de las operaciones necesarias para alcanzarlos[...] colectivamente orquestadas sin ser el producto de la acción organizadora de un director de orquesta.” (p.90) Estas a su vez producen estructuras estructuradas.

De cuál sea el comportamiento de este subgrupo de adultos jóvenes dependerá en muy buena medida el futuro de la población, porque determinadas por las estructuras económicas e ideológico-culturales de las sociedades, las cohortes que la integran adoptarán actitudes que podrán favorecer la desnatalidad, participando en la planificación familiar, retrasando la edad de entrada en pareja, o reduciendo la descendencia final y el número de hijos hasta poner en riesgo incluso el reemplazo o relevo generacional... En definitiva, el poder de decisión de este grupo es determinante sobre el total de la estructura por edad[...] el grupo de los jóvenes adultos, desde los 20 hasta los 39 años, es el decisivo en las variables directamente relacionadas con la estructura por edad (y también por sexo) y por consiguiente del envejecimiento, esto es, la fecundidad y las migraciones. (Martín, 2005, s.p.)

El cuidado de los otros grupos de población y su existencia misma, literalmente la formación de la pirámide poblacional, dependen en gran medida de las decisiones tomadas durante el periodo comprendido como la adultez, lo cual contribuye a colocar sobre los sujetos una carga social particular que deja poco espacio para la toma de decisiones libres respecto a el lugar que se quiere ocupar en el espacio social.

Otro problema derivado de la identificación de este grupo de edad con la obligatoriedad social tiene que ver con su desempeño de roles. "En los adultos la diferenciación intragrupo ocurre fundamentalmente en términos sociolaborales" (Revilla y Tovar, 2006, p.3) a diferencia de los jóvenes que los hacen a través de contenidos estilísticos (Revilla y Tovar, 2006). Los adultos basan su identidad, tanto personal como grupal, en mayor parte por su rama laboral (según los estudios de la adultez tradicional), esto debido a que los adultos y su identidad grupal de edad están supeditados a lo económico: la adquisición de un trabajo estable, independencia

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

económica del hogar en que crecieron, conseguir un espacio donde vivir, mantener una familia, son todos aspectos que se utilizan para definir a un adulto “funcional” y que operan directamente bajo una lógica de capital. Son también los adultos los mayores responsables de la circulación de la economía, dado que son los principales productores (es la edad laboral por ley) y también quienes tienen las posibilidades económicas para consumir los productos ofertados por el mercado, supeditando parte de sus características identitarias como grupo de edad al aspecto económico.

Esta dependencia del aspecto económico como fundamento etario-identitario excluye las manifestaciones identitarias fundamentadas en aspectos como el uso del tiempo libre que a su vez se relaciona con la pertenencia a otros grupos o comunidades. Esta dependencia en lo económico es lo que a su vez supedita los esfuerzos de generación de identidad adulta a la cuestión del consumo, generando otras formas de adultez.

Como veremos a continuación, existe una diferencia entre esta concepción y la postmoderna/postindustrial. El asunto que no debemos dejar de lado en este examen es que no existe como tal un proceso de selección de una u otra forma de adultez, sino que ambas perspectivas son condiciones sociales con orígenes y manifestaciones diferenciadas, pero no mutuamente excluyentes, es decir, es posible vivir bajo órdenes adultocéntricos tradicionales pero con plena consciencia de que existen otras formas de vivir la adultez; es posible vivir la visión etaria de trayectorias reversibles laberínticas pero bajo el reconocimiento de los condicionantes etarios de la adultez que se ven impuestos al grueso de la sociedad actual. Esta manifestación doble de los procesos adultos es posible sobre todo en sociedades latinoamericanas permeadas por las perspectivas modernas “occidentalizadas”, es decir,

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

sociedades en las cuáles existe la convergencia de nuevas y anteriores manifestaciones culturales, formas de convivencia con distintos órdenes sociales.

### **Ser un Adulto de Estos Tiempos.**

En la era postindustrial, los tradicionales reductos adultos ya no están reservados a personas experimentadas y maduras. Las distinciones entre la adultez y la adolescencia o juventud se han ido desvaneciendo. Las experiencias de lo que significa ser adulto se han ido transformando y las etapas de transición que antes eran claras, ahora no son un indicador que determine quién está en la adultez y quién no lo está. Las edades de entrada a la adultez consideradas en algunos países occidentalizados se han ido moviendo cada vez más. Se ha estado recorriendo cada vez más la edad a la que es considerada una persona adulta, como en el caso de la adultez emergente en Estados Unidos que ya se comentaba con anterioridad. Aunque dicha adultez emergente es considerada una transición entre la juventud (adolescencia) y la adultez, sigue siendo a fin de cuentas una etapa identificada con la adultez más que con la juventud, en otras palabras, se otorga en algunas sociedades cierta consideración (libertad) para poder adultizarse, pero sigue siendo un requisito indispensable hacerlo durante el primer lustro de los veinte años.

Casi todas las variables, sobre todo las relativas a los factores biológicos, fisiológicos, psicosociales y de salud general, indican que a partir del 35 aniversario en promedio se inicia un proceso de salida y pérdida de la juventud, para entrar progresivamente en una etapa intermedia que conduce a la madurez primero y a la vejez más tarde, y desde el 40 aniversario “las huellas fisiológicas del envejecimiento son cada vez más evidentes” (Berger y Thompson en Martín, 2005, s.p.)

La muestra de cómo la edad adulta ha dejado de tener una definición estricta en cuanto a los requerimientos sociales y se ha convertido en una serie de elementos variables y no

definitorios (en términos de la asunción de una etiqueta social etaria o una identificación en la edad), tiene que ver con las transformaciones estructurales que ha ido sufriendo la sociedad, en que los jóvenes de nivel socioeconómico bajo suelen asumir antes los roles de adulto, pero, a su vez, las dificultades económicas pueden representar una prolongación del periodo de residencia en el hogar paterno, esto podría traducirse en una mayor dedicación a los estudios o a la necesidad de contribuir a la renta familiar (Duthra-Thomé y Koller, 2014), trayendo también a colación el hecho de que, los adultos jóvenes podrían estar en una situación contradictoria de autonomía y dependencia al mismo tiempo (Cicchelli y Merico, 2007). En el caso de jóvenes privilegiados por la estructura social, también viven una dualidad relacionada con la conservación del estatus de la minoridad como continuar los estudios de posgrado, vivir en casa de los padres por gusto y la adquisición de objetos culturales para el goce del tiempo libre. Esta contradicción está presente en nuestras sociedades actuales y demuestra que se pueden poseer elementos identificadores de distintos grupos de edad y que no necesariamente existe una sola forma de adultizarse, aunque así fuese definido durante la modernidad.

Considerando la contradicción, la adultez se presentaría como una identidad legitimadora (Castells, 2001) en la cual los sujetos vendrían a insertarse solo para reproducir de forma obligatoria con roles sociales institucionalizados, copiando modelos preestablecidos por la generación anterior, aun cuando no cumplieran con los demás requisitos, generando estas contradicciones y trayendo consecuencias negativas para los adultos jóvenes de menor nivel socioeconómico.

Estas contradicciones, generadas sobre todo por la dificultad que representa la inserción exitosa en el campo laboral y el éxito económico (independencia económica, autonomía), llevan a producir estas otras formas de insertarse en la adultez en donde los valores y roles considerados



TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

primordialmente adultos puedan no formar parte de estas otras formas de ser adulto hoy. Las desiguales formas de insertarse en lo laboral y de adquisición de bienes materiales considerados como una meta para la adultez marca diferencias intragrupo debido a que:

Los contextos están socialmente estructurados en una conformación que involucra asimetrías sistemáticas en la distribución y acceso a recursos de diferentes tipos. Es decir, las formas simbólicas se distribuyen inequitativamente en campos que son estructurados por diferencias entre grupos como las clases sociales, la etnicidad o rasgos sociodemográficos (Barba, 2017, p.48)

La generación de una identidad adulta vendría a modificarse en un doble frente por las dificultades en la obtención de los recursos necesarios para asumir el rol adulto y en la posibilidad de apropiarse de formas simbólicas<sup>42</sup> y de consumo que les permitan apropiarse de alguna de las ofertas identitarias de las actuales industrias culturales.

### ***Formas de ser y Estar en la Edad: La Identidad Etaria***

La generación de identidades es un proceso complejo en el que participan procesos sociales de niveles macro e individuales de tipo autorreflexivo. En las sociedades contemporáneas, postindustriales, el fenómeno de la identidad se presenta como un fenómeno de multiplicidades en el cual pueden darse la presencia tumultuosa de varias e incluso adherirse y abandonar a distintas identidades. Valenzuela (2015) llama a este tipo de identidades “transitorias” por su naturaleza precedera; el autor hace referencia a estas identidades como juveniles, no obstante, en las sociedades globales actuales, sociedades postindustriales de consumo, no solo los jóvenes

---

<sup>42</sup> amplio campo de fenómenos significativos desde las acciones, gestos y rituales hasta los enunciados, los textos, los programas de televisión y las obras de arte (Thompson en Barba, 2017)

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

pueden acceder a estas identidades transitorias, sino que son un producto actualmente ofertado para todo tipo de población (que tengan las posibilidades de acceso, sin importar su edad).

Las lógicas de la modernidad en su división de roles sociales configuradas principalmente a través de la división (internacional) del trabajo y la producción y reproducción social del capital generaban identidades fijas y estables basadas en el trabajo, estudios, estrato socioeconómico, espacio geográfico, la etnia o el género (heteronormativo) a los que se pertenecía. No fue sino a partir de la segunda mitad del siglo XX que las etiquetas sociales de las sociedades modernas comenzaron a transformarse y tender hacia el reconocimiento de una multiplicidad de identidades (producto sobre todo de las luchas sociales de ese siglo), no supeditadas a los órdenes industriales que el capitalismo había propuesto.

El concepto acepta que las identidades nunca se unifican y, en los tiempos de la modernidad tardía, están cada vez más fragmentadas y fracturadas; nunca son singulares, sino construidas de múltiples maneras a través de discursos, prácticas y posiciones diferentes, a menudo cruzados y antagónicos. (Hall, 1996, p.17)

Hoy en día, las sociedades contemporáneas producen otras formas de generación de la identidad que se corresponde con otras formas de reconocerse, de aproximarse a la cultura, de insertarse en lo social y de alejarse de los viejos discursos que instauraban formas particulares de ser y estar en sociedad.

Desde esta perspectiva de multiplicidad podemos definir varias cuestiones con relación a la identidad. Sabemos que la identidad no es innata, sino que se construye, social y culturalmente; tiene dos aspectos determinantes, la adscripción objetiva a órdenes sociales de edad, sexo, estatus socioeconómico, etnia, raza etc., y la apreciación subjetiva, que se conforma

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

por un proceso doble, de autoidentificación, y asignación de identificaciones por parte de los otros (yo soy lo que yo creo que soy, así como lo que los otros creen que soy), además de un aspecto flexible en el que “negocio” mi identificación con los otros (dialéctica entre lo macro y lo micro). La identidad también se configura a través de la diferencia, es decir, no solo con lo que me identifico sino con lo que excluyo o considero como diferente o no propio de mí (distinción) (Alejos, 2006); y tiene que ver también con el proceso doble conformado por los grupos a los que pertenezco y las características psíquicas propias de mi individualidad.

Para poder construir un concepto de identidad etaria es necesario partir de los elementos constitutivos de la identidad y la edad, y a partir de estos elaborar una serie de afirmaciones categóricas que permitan llevar este concepto propuesto por buen camino.

Entendemos que la identidad etaria se construye a partir de la diferencia, pero no solo una diferencia de los otros contemporáneos, sino que existe una diferenciación con los otros históricos, es decir, que un adulto hoy, por ejemplo, no solo lo es en tanto que se distingue de un joven o un anciano de su misma línea de tiempo, sino lo es también en tanto que se distingue de quienes fueron considerados adultos en otros tiempos, espacios y culturas. La identidad etaria no es unívoca y tiene matices regionales, por sexo y estatus socioeconómico, de tal manera que un hombre adulto, en Estados Unidos, de estatus socioeconómico alto no tendría las mismas responsabilidades, ni entraría a dicha adultez a la misma edad ni en las mismas condiciones (ni habría tenido las mismas experiencias de vida) que una mujer adulta en México siendo de clase pobre.

También la identidad etaria obedece a las normativas sociales de entrada y salida de ciertos grupos de edad basados en la edad numérica y los ritos de paso, y estos permiten a su vez que los otros puedan atribuirle cierta etiqueta etaria de adulto, joven o adulto mayor, lo cual no

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

necesariamente va a encajar con la forma en que el sujeto en cuestión se sienta o se autoperciba, o los grupos de pertenencia a los cuáles se adhiera. Aunque es verdad que existe un desarrollo biológico relacionado con las funciones y maduración del cuerpo en general y del cerebro en particular, estos no se generan tampoco en la misma forma en todos los seres humanos y hay factores sociales que llegan a influir drásticamente en este desarrollo, generando diferencias incluso en el crecimiento en edades tempranas (ONU, 2022). Esto, de la misma forma que puede suceder con un trastorno, trauma o con condiciones de nacimiento, puede llegar a afectar las características psíquicas de una persona, diferenciándola del resto de personas de su edad.

La “etariedad”, que es como se ha decidido nombrar a las características pertenecientes a determinadas etapas del desarrollo o curso de vida en una sociedad, se configura, no únicamente a través de la edad cronológica de los sujetos, sino de la serie de rituales, pasos o umbrales sociales necesarios para considerarse dentro de un grupo etario específico; además de esto, la etariedad se ve influida también por la autopercepción y la identificación por parte de los otros (exclusión y diferencia). Tomando en consideración que la etariedad se configura por aspectos, no solo objetivos (estructurales) sino también por aspectos subjetivos (autoadscripción), podemos hablar de que es posible una identidad etaria, que genera pertenencia, seguridad del yo y una relación específica con el mundo y con los otros.

De la misma manera en que la etariedad es variable, la no linealidad de la transición en el curso de vida nos permite dar cuenta de nuevas y disidentes estrategias de identidad trans-etaria (experimentación y vivencia de las características de varias identidades etarias a la vez), que se corresponden con múltiples y simultáneas formas de identificación, que, además de tomar en cuenta las condiciones estructurantes, como lo son los umbrales de la edad, también manifiestan procesos identitarios a través del consumo cultural de prácticas no consideradas “adultas”.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

El consumo cultural al generar identificaciones y diferencias refuerza la reconstrucción de las formas de ser y estar en la edad de los sujetos adultos jóvenes; los sujetos se identifican por algunas bases culturales, orientadas por el comportamiento, las preferencias de valores y las prácticas de consumo propias (Iwancow, 2005).

El consumo termina fungiendo como una práctica que constituye identidades y contribuye a la conformación de comunidades (Pini, 2012), y se corresponde a su vez con las condiciones estructurantes en la biografía de los sujetos, en tanto que establece un sistema de discriminación que debería analizarse en el marco de una sociedad estratificada (Baudrillard en Pini, 2012).

La identidad de los sujetos adultos jóvenes contemporáneos, vista desde el papel del consumo, vendría a construirse a partir de los principios de: a) construcción social de sus responsabilidades adultas y la asunción de valores y prácticas sociales específicas, b) autoadscripción a su adultez y negociación de otras identificaciones c) pertenencia a los grupos con los que se les identifica y a los que ellos mismos se adscriben.

Estos adultos jóvenes se encarnan en trayectos biográficos heterogéneos que reconstruyen su agencia humana (Mora Salas y de Oliveira, 2009; Roberti, 2017) ante la carga que les representa el cumplimiento de las tareas de desarrollo (Carneiro y Sampaio, 2015); esto a partir de formas de vida resistentes y de reforzamiento de identidades a través del consumo, en tanto escenario de disputa entre lo que la sociedad produce y las estrategias de uso (García Canclini, 1993).

## **El Papel del Consumo en la Identidad Etaria.**

Una parte importante del sistema económico de las sociedades contemporáneas se centra en el consumo, y este ha contribuido a uniformar a diferentes generaciones (ropa, lugares, deseos) y se caracteriza por tener intereses unificados sobre todo en el placer, el cual era una marca de la adolescencia y ahora lo es también de muchos adultos (Soares, 2010). Lo que era considerado un consumo exclusivamente juvenil ha ido acompañando a los adultos a través de sus trayectorias biográficas y no han tenido que abandonar estos consumos, al contrario, pareciera que con las posibilidades adquisitivas que les brinda su estatus de adultez les es posible no solo conservar, sino acrecentar su consumo en pro de una generación identitaria. Al generarse un cambio de estatus de lo juvenil a lo adulto no todo perdura en el sujeto, pero no todo desaparece, lo que da paso a las peculiaridades de cada generación (Revilla y Tovar, 2006).

Ocuparse permanentemente de la construcción y reconstrucción de la propia identidad con la ayuda de los kits de identidad disponibles en el mercado seguirá siendo la única estrategia creíble o razonable para seguir, dentro de un entorno caleidoscópico inestable en el cual los proyectos integrales de vida y la planificación a largo plazo no son propuestas realistas y resultan insensatas y desaconsejables (Bauman, 2007, p.74)

Si bien Bauman hace una crítica a las formas en que el consumo media las formas de generación de identidades, podríamos entender a estas nuevas formas de relación con el consumo como una resistencia a las formas inestables de la sociedad actual; el consumo cultural termina proponiendo algo más que un simple catálogo de productos que adoptar, como si los sujetos fuesen avatares de la vida real que es posible personalizar a gusto.

...si cada uno de nosotros no cree ser pasivo en su rol de consumidor, aunque si cree que los otros, en su calidad de masas, lo son, ¿no es más lógico dudar de la pasividad de “las

masas” antes que partir de la creencia en una especie de genialidad individual? Y, en consecuencia, sí aceptamos como premisa un papel activo del consumidor (Bilanski, 2014, p.3).

Lo que ofrece este tipo de cultura (o este tipo de consumo si se quiere ver desde el otro lado) es una oportunidad de adquirir o fabricar las propias manifestaciones culturales e identitarias. Se gestan nuevas culturas participativas en respuesta a estas nuevas tecnologías que posibilitan que “los usuarios noten, se apropien y pongan en circulación contenidos mediáticos en poderosas nuevas formas” (Barba, 2017, p.71)

El consumo cultural significa formas más participativas de relación con la industria y no unidireccionales.

La participación en el ámbito específico de la cultura supone la posibilidad de acceder, interactuar, apropiarse y ejercer el control sobre los recursos y bienes simbólicos propios de esta esfera. En consecuencia, implica tomar parte en el consumo, la creación o la gestión de los mismos [...] Todo proceso de participación se expresa en distintas formas, niveles y espacios (Moras, 2019, pp.48-49)

Esta apropiación y uso de productos se ha convertido en una especie de mediación entre el individuo y su identidad cultural, debido a que la desterritorialización de las sociedades actuales y la versatilidad de las nuevas comunidades imaginadas (Appadurai, 2001) han llevado a la configuración de otras formas de ser y reconocerse ante los otros y en el mundo.

...el consumo cultural...consiste en ver y escuchar, en saber comunicar lo que se ve y lo que se escucha, a través de la convergencia de medios [...], es decir que se trata de un

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

proceso en donde el sujeto interactúa, se ve reflejado como individuo y construye su identidad en esa interacción. (Vivar en Serna-Collazos et al., 2018, p.24)

Esta identidad está vinculada con otros aspectos de la realidad del individuo, como su entorno social, su trayectoria biográfica y las estructuras sociales contra las que se enfrenta. El consumo cultural no es determinante en la vida del individuo, sin embargo, le configura.

De ninguna manera está claro que, al recibir y consumir dichos productos [de la industria cultural] los individuos sean impulsados a adherirse al orden social, a identificarse con las imágenes proyectadas y a aceptar de manera acrítica la sabiduría proverbial que se distribuye (Thompson, 2005, p.156).

La relación del sujeto con los productos culturales no es unívoca, y encuentra distintos matices y grados de significación y apropiación de estos, ya que el consumo cultural representa un abanico amplio de posibilidades de consumo: amplia variedad de medios, catálogos inmensos de productos y diversidad en los grados de penetración que se tiene con la producción ofertada y la variabilidad en la apropiación e interpretación de todos estos productos y contenidos.

...entender a los receptores como decodificadores nos permite centrar la atención en la recepción, en el cómo los sujetos deconstruyen los mensajes, los códigos que consumen.

De este modo, la cuestión de la identidad cobra mayor sentido, porque nos permite preguntarnos, por ejemplo, si hay alguna relación entre ciertos rasgos “identitarios” de los sujetos y/o grupos y los productos que consumen, o el modo en que decodifican los mensajes que consumen, entre muchas otras opciones posibles (Bilanski, 2014, pp. 4-5)



TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Así, entendemos a la producción cultural y los consumos culturales como parte del proceso de construcción identitaria y no como una práctica reguladora o de control por el Estado o las empresas; el consumo deviene en práctica cultural con capacidad de generar sujetos consumidores críticos, con estrategias de apropiación y aprehensión de estas nuevas ofertas culturales que confluyen con todos los demás elementos constitutivos del yo del sujeto.

...hay una infinidad de variables posibles que intervienen en el momento de la decodificación y que, muchas de ellas, remiten a la subjetividad del/los sujetos. En este sentido, podemos pensar un sinfín de factores capaces de tomar parte del proceso de decodificación, por ejemplo, el lugar de nacimiento o residencia, los grupos de pertenencia, la formación profesional y/o nivel educativo, los valores familiares, la situación socio/económica, etc. (Bilanski, 2014, p.6)

El sujeto utiliza todo un repertorio de cualidades y experiencias previas de su vida para interpretar los distintos aspectos de su trayectoria vital y para la toma de decisiones que le acontecen, esto desde luego incluye los contenidos que elige consumir y la forma en que les dota de significado para su vida.

Es decir, que el consumo se ve mediado por los elementos constitutivos de la identidad del sujeto, y esta identidad, a su vez, se ve influenciada por los productos que el sujeto elige consumir o le son presentados para su consumo por instituciones públicas u organizaciones privadas, en una relación bidireccional identidad-consumo.

Para Bilanski (2014), existen marcos dominantes en la sociedad (intenciones de codificación prefijadas por los productores), pero no determinantes, ya que estos pueden ser interpretados por los sujetos desde perspectivas no dominantes; se debe tener cuidado de no creer

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

que por eso los subgrupos de sujetos "identificados entre sí" comparten una estrategia uniforme de decodificación de estos objetos, ya que la identidad (no solo la individual, sino también la grupal) no es estática ni homogénea, es decir, aunque haya coincidencias entre los marcos de interpretación (decodificación) de los sujetos sobre los contenidos que consumen, estos tienen sus singularidades y diferenciaciones dentro de un mismo grupo.

La movilidad, como principal ingrediente de las sociedades contemporáneas, conlleva una puesta en relación de las formas explícitas (los artefactos culturales) e implícitas (formas de pensar, creer o sentir). Ello se traduce en una pluralización de las formas de vida ya que, a través de las migraciones, los viajes nacionales e internacionales, o los intercambios virtuales en la red se ponen en conexión formas explícitas e implícitas de vida distintas. (Vila, Guitart y Bastiani, 2010, p.12)

La forma en que estos consumos llevan a los sujetos a identificarse a sí mismos fuera de los otros y con los otros obedece a las formas de generación identitaria que se produce desde dentro del sujeto (la propia forma en que el sujeto se concibe) y fuera de él (cómo espera ser percibido y cómo le perciben los demás).

Al introducir a los adultos en el consumo activo y directo de los productos culturales, sobre todo los derivados de la fantasía y la ciencia ficción que son considerados productos de consumo infantil, se ha abierto la puerta a un nuevo tipo de mercado que juega con la nostalgia y propicia, en una doble jugada, por una parte, incentivar a un consumo mucho mayor por parte de los adultos, y por otra, involucrar a los adultos en una nueva dinámica de conservación de prácticas identitarias de su juventud lo que motiva otras formas de apropiación y consumo.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Los adultos jóvenes contemporáneos, fueron parte del fin de un siglo y el inicio de otro; fungieron como parte y testigo de un proceso de aceleramiento en la tecnología y las comunicaciones, lo que les permite ahora, romper con la brecha generacional que significaba el uso de la tecnología. Estos adultos jóvenes conviven con estas y otras nuevas formas de hipermediación de forma tan natural como lo hacían en su juventud. Esto les ha permitido también, a la vez que introducirse en el mercado laboral y productivo, permanecer en el rango de consumo de sus productos culturales masivos de infancia y juventud, creando así una amplia comunidad de adultos con supuestas “prácticas de consumo juveniles”.

Esto no solo es un asunto de identidad en la edad, sino de consumo, en el sentido de que, ahora, con estos sujetos con poder adquisitivo y animosidad por los productos de su juventud, se genera todo un “mercado” o una ola de producción y consumo de objetos relativos al mundo de fantasía y sci-fi que acompañan las películas y series consumidas por streaming.

Es en las estrategias de consumo y el uso del tiempo libre, en donde, el sujeto adulto que se encuentra luchando por conseguir una estabilidad económica que le permita consumirse como un adulto pleno, tiene a su vez la necesidad de generar otros espacios de recreación identitaria en donde pueda explotar sus gustos personales, y esto termina siendo mediado por el consumo de productos culturales, en este caso, los productos pop de las industrias de entretenimiento americano-japonesas.

### ***Los Geeks***

Se conoce como Geek o Friki al sujeto que se encuentra atraído fuertemente (fan o fanático) y que consume de manera asidua los productos culturales mediáticos derivados de la cultura de masas de mediados del siglo pasado, la sociedad de consumo postindustrial y la sociedad

tecnológico-informacional como los videojuegos y el anime de los que ya se habló, pero no solo de estos, sino de otros productos derivados de la fantasía y el terror

El friki no es un aficionado de todo producto mediático o manifestación cultural, sino específicamente del anime y manga (animación e historieta japonesa, respectivamente); de los cómics (particularmente estadounidenses); de los juegos de rol y/o los videojuegos; del cosplay (disfrazarse de algún personaje perteneciente a alguno de estos universos fantásticos); así como de las películas, series de televisión y/o libros de ciencia ficción, fantasía heroica o terror, principalmente (Camacho, 2021, p.20)

Estos sujetos generan identificación a través del consumo de estos productos y construyen sus propios espacios de socialidad y de recreación personal, tanto en la virtualidad como en el espacio físico de la ciudad. Aunque es un abanico amplio de productos y consumos los que se engloban en esta categoría, existen características que los convierten en afines y que nos permite situarlos en una misma manifestación identitaria-cultural. Dentro de las simientes importantes que denotan sus características están, como se comentó hace un momento, la transmedialidad, pero también el carácter lúdico de su consumo y la reelaboración del mito (Camacho, 2021), además, su división en subgrupos (otaku, gamer, kpopper) suele ser mayormente conceptual, puesto que los sujetos que consumen videojuegos suelen gustar de los superhéroes, los que gustan del anime suelen jugar videojuegos y así sucesivamente.

El origen de lo geek como identidad se puede situar en la creación y el impacto global de los productos culturales específicos sobre los cuales se basa lo geek. Aunque hay elementos de la cultura geek que tuvieron su origen desde la primera mitad del siglo, como sucedió con la literatura fantástica en América y la invención de la televisión en la década de los 20 del siglo XX, la creación de El señor de los anillos en los 50 y el "fenómeno freak" como movimiento

estético y forma de ser “alternativo” (Martínez, 2014), existen marcadores temporales que son considerados más relevantes para este grupo de sujetos y que ubica su origen en la segunda mitad del siglo XX y que se consideran fundantes para la cultura geek como la conocemos:

Habremos de ubicarlo en Estados Unidos, a finales de la década de los setenta, a partir del lanzamiento de la primera película de Star Wars, Episodio IV: Una nueva esperanza [...] la llegada del Atari 2600, primera consola de videojuegos para el hogar; la aparición de la serie de televisión Star Trek (1966- 1969); la publicación del primer juego de rol con fines comerciales: Dungeons and Dragons (1974), y, finalmente, la masificación de las computadoras y del internet. (Soifer en Camacho, 2021, p.21).

Para que un sujeto pueda ser considerado geek debe haber un proceso de distinción con aquello que es “otro” para él, por tanto, el proceso de diferenciación comenzaría por el reconocimiento de la distinción entre fans y no fans, así mismo, hacia el interior de quienes se asumen fans, hay una división entre gamers y otakus (Álvarez Gandolfi, 2015) y los fans de comics e historietas. También encontramos que dentro de los otakus pueden existir diferencias notables entre cosplayers, coleccionistas o furrries<sup>43</sup>, cuyas diferenciaciones, además de la especificidad de su consumo, se basa en las habilidades y conocimientos (en el caso de gamers y cosplayers), el estilo (lolis y furros) y el "tamaño" de su consumo (coleccionistas) (Suan, 2017).

Este proceso de distinción entre lo que se es y lo que no se es, pasa por un doble proceso relacionado con la autoidentificación y la identidad social generada desde el exterior (atribuciones externas de los otros) y hacia el interior de los mismos grupos. Aunque se podría

---

<sup>43</sup> Los cosplayers son conocidos por disfrazarse de algún personaje de anime, los coleccionistas por gastar cuantiosas cantidades de dinero en artículos de colección y los furrries por tener una afición especial hacia los animales fantásticos.

decir que la identidad individual se configura a partir del grupo social, en realidad se trata de una relación bidireccional (Stone, 2019) lo que dota de gran importancia a la autoidentificación en el proceso de conformación identitaria de los geeks, como en el caso ya mencionado de habilidades, estilo y cantidad de consumo. Otra referencia de la autoidentificación nos dice Stone (2019) en un estudio sobre gamers, tiene que ver con los juegos jugados (qué se consume), los patrones de juego (cómo se consume) y la relación percibida con los juegos en general (la frecuencia del consumo también es un factor importante, y el género, en el caso de los videojuegos).

### **Generación de Identidad Geek.**

Como ya se estableció en apartados anteriores, la identidad es un fenómeno que no se configura únicamente en una dirección, puede haber múltiples identidades en tensión y contradicción en un mismo individuo y se construye independiente de los roles y conjuntos de roles (Canclini, 2001). Es por esto por lo que se considera que pueden existir más de un proceso de identificación en un mismo individuo, y que estos procesos tenderán a interactuar de formas cambiantes dentro del sujeto. Así, aspectos como el género, el estatus o la edad tenderán a interactuar de distintas formas en la experiencia vital de un individuo en la construcción de lo que este asume como sí mismo. La intención de este trabajo es acercarse a la forma en cómo se concilian dos aspectos de la identidad de unos sujetos específicos: los adultos geek.

Para esta investigación se tomó como referente el estudio de la identidad geek llevada a cabo por Nadiezhda Camacho (2021) y se complementó con las propuestas de Valenzuela (2015) y Goffman (2006), así como las revisiones y reflexiones hechas hasta ahora en este documento, con el fin de construir una teoría de la conformación identitaria geek, fundada desde las vivencias de los adultos jóvenes en Ciudad Juárez, para esto, habremos de comenzar por revisar

la propuesta de Camacho e ir ensamblando los elementos necesarios para cimentar una base lo suficientemente sólida para esta investigación.

La propuesta de la autora dice que la identidad Geek se construye desde cuatro procesos principales: a) adscripción (cómo se identifican y con qué objetos culturales, b) iniciación (cuándo entraron al mundo friki, ubicado principalmente en la minoridad), c) dificultad (reconocimiento de marginación o discriminación por sus gustos en algún punto de la trayectoria vital) y d) lecciones aprendidas (valores, conocimientos o habilidades desarrolladas gracias a su consumo) (Camacho, 2021). Estos cuatro pilares contienen elementos posibles de desarrollarse más a profundidad. Revisemos cada uno.

Dentro del primer elemento definido como la “adscripción”, es donde encontramos los procesos de autoidentificación/identidad social de los individuos planteados al inicio de este documento; se entiende la adscripción no solo desde el individuo sino también desde los otros, es decir, la adscripción vista como una identidad global en la que se abarcan las características personales y sociales tal y como las entienden la persona y quienes la rodean (Suan, 2017) dado que, para poder definirse el sujeto, también es necesario diferenciarse y que los demás le diferencien.

Aquí toman lugar las características de personalidad como la intensidad y el nivel de involucramiento con el consumo, la diferenciación con los otros no fans y la especificidad de las aficiones (Camacho, 2021). Esto se puede ver en la estética, reflejada a su vez en la vestimenta, los aditamentos y/o los objetos que se poseen y utilizan, así como en los espacios de convergencia con otros individuos geeks. Estos espacios de convergencia pueden ser virtuales como grupos de Facebook, foros de Reddit, videostreaming en Twitch o en cualquier espacio en redes sociales donde se puedan realizar intercambios de ideas, opiniones o símbolos relacionados

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

a algún producto cultural geek. En lo físico pueden ser principalmente las plazas comerciales (como en algunos territorios en México en donde se utiliza la “Plaza de la tecnología” de la ciudad como punto de encuentro), bazares “otakus” (como en el caso de Ciudad Juárez) o convenciones geek. Estos espacios de convergencia son considerados también espacios de ritualidad en donde estos grupos poseen (gracias a la globalización como modernidad-mundo y su proceso de desterritorialización que permite la reproducción cultural sin fronteras) los mismos contenidos (concursos de cosplay, torneos de videojuegos, karaokes), implican una estilización (comportamientos y símbolos utilizados de una manera específica) y un orden (horarios, formas de ingreso, distribución, etc.); también representan una puesta en escena, dado que quieren interpelar a la identidad autoreferida de la cultura fan (Álvarez Gandolfi, 2015).

En el segundo criterio, de “iniciación” tiene relación con la trayectoria vital de los individuos y cómo es que se insertaron dentro del mundo geek y cuál fue el papel que este jugó dentro de sus vidas hasta la fecha, punto que se desarrollará aparte más adelante. El tercer criterio llamado “dificultad” se considera vinculado a las características de resistencia abordados con McArthur (2009) y que pudieron haber tenido un rompimiento en la actualidad, esto va con relación al segundo criterio, el de “iniciación”, en tanto que en este tercer criterio se representa el estigma y la subalternidad de lo geek respecto a los no geeks durante el trayecto vital. Esto como suceso de la trayectoria del individuo pudo haber marcado pautas importantes en la propia concepción del sujeto sobre sí o la toma de ciertas decisiones respecto a la conservación de sus consumos como marca identitaria de logro ante la discriminación o la marginación.

El cuarto elemento son las “lecciones aprendidas” y este tiene que ver con los valores de los que Suan (2017) habla (competencia, sexualidad, lenguaje) y las habilidades y conocimientos que pueden marcar la diferencia, no solo con los no fans sino también hacia el interior de las



TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

mismas comunidades geeks (como se mencionó en el caso de gamers y cosplayers) y que pueden servir además como herramientas para la vida.

### **La Identidad Social: Lo Geek en Comunidad.**

En la propuesta de Camacho sobre identidad geek podemos distinguir divisiones entre unos aspectos y otros, por ejemplo, los aspectos de iniciación, dificultad y lecciones aprendidas son elementos que aparecen como marcadores temporales, es decir, eventos en el trayecto de vida sobre todo de la minoridad de los sujetos y con un carácter de experimentación más individual. En el caso de la adscripción vendría a tener un claro doble proceso en tanto que funge como una elección del individuo sobre su lugar en el mundo, pero precisamente este pertenecer involucra directamente una relación (positiva, a diferencia de la resistencia que es negativa) con los otros, lo que lo convertiría en un aspecto más bien relacionado con la generación de una identidad social (por, para y con los otros).

Existen distintas manifestaciones y motivaciones por parte del individuo que decide adquirir una identidad determinada, elementos como lo que elige consumir o con qué o quiénes adscribirse. Hablamos de una identidad social sobre todo si se trata de una serie de rasgos identificadores compartidos con un grupo de personas con quienes no necesariamente se comparte familiaridad y que pueden ser identificados también por el resto de la sociedad, ya sea por voluntad propia o ser señalado por los demás como parte de ese colectivo.

La identidad social se define a partir de la identificación con un grupo específico, sí, pero además en detrimento a otro con el que no tienen ningún vínculo (distinción), para esto es necesario que el sujeto se categorice a sí mismo y se agrupe con personas con quienes comparte hábitos y costumbres por un proceso de comparación social (de Lisle Coelho y Ramos Gonçalves, 2011). La adscripción, distinción y (auto)categorización del sujeto en tal o cual

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

identidad social puede darse de formas distintas (no siempre es el mismo proceso). Por ejemplo, en los grupos de afinidad que conforman una identidad social el individuo puede generar identidades gregarias, en donde la identidad se adquiere por imitación, mimesis o moda, es decir, sigue y arremeda una tendencia; por red simbólica, donde el sujeto se siente parte de una red o una comunidad que comparte los mismos gustos o prácticas; y grupal, en donde existen grupos específicos con jerarquías y liderazgos bien definidos, así como códigos y rutinas. (Valenzuela, 2011).

Este triple criterio de distinción/agrupación y sus derivaciones de afinidad grupal se ve influido por otros aspectos de lo social como los relacionados con el poder y la dominación. En palabras de Alejos (2006):

...la construcción identitaria no se agota en un solo tipo de relación, ni en un solo nivel de realidad social [...] Un rasgo sobresaliente de la construcción identitaria es distinguirse del otro, marcar las diferencias, y eso es normal, particularmente cuando existen relaciones conflictivas y de dominación entre un grupo y otro. (p.58)

Estas relaciones de poder explicadas en la cita como “de dominación” debemos analizarlas de dos formas: hacia el interior y hacia el exterior de los grupos. En lo referente a la situación hacia adentro, el poder se ve manifiesto mediante las jerarquías. Según Álvarez Gandolfi, estas jerarquías en los grupos geek obedecen a la legitimidad, es decir, quién es “más” fan, en el sentido de quiénes tienen un mayor nivel de involucramiento dentro de este mundo, lo cual se puede observar en los espacios en donde se llevan a cabo eventos para fans como convenciones, festivales y bazares (Álvarez Gandolfi, 2015).

Al exterior de los grupos la situación se vuelve más compleja, debido a que se involucran órdenes sociológicos de distintos niveles de actuación y que impactan tanto en el sujeto particular como también en el interior de estos grupos como lo es el asunto de la clase y la posibilidad de acceso, el género y la proyección de una masculinidad Geek hegemónica al interior de estos espacios (Ruotsalainen, 2022; Kivija y Katila, 2022), la edad como alteridad y sanción (Deterding, 2017; Ruotsalainen, 2022) y la discriminación, estigma y subalternidad con respecto a los otros no fans.

También de manera externa los grupos se ven impelidos por amplios sistemas de poder como los empresariales o gubernamentales, e incluso la opinión pública (movida por los dos primeros) u otros grupos identitarios que, si se ponen de acuerdo en lo que es considerado aceptable en términos de comportamientos o apariencias es posible que generen un estigma hacia los grupos que no lo siguen.

La sociedad establece los medios para categorizar a las personas y el complemento de atributos que se perciben como corrientes y naturales en los miembros de cada una de las categorías. El medio social establece las categorías de personas que en él se pueden encontrar (Goffman, 2005, p.12)

Cuando hablamos de estigma desde Goffman (2005) hacemos referencia a una “clase especial de relación entre atributo y estereotipo” que comúnmente “Se usa para hacer referencia a un atributo profundamente desacreditador” (p.13-14), este elemento “desacreditador” que origina el estigma está fundado en lo que la sociedad decide que no es natural o corriente como citaba arriba. La relación de conflicto generada entre los grupos que son objetivo del estigma y quienes no lo son, crea cierta resistencia por parte de estos grupos dominados y se ven en la necesidad de llevar a cabo estrategias de generación identitaria a pesar del estigma o rechazo que

le sucede. Según su relación con los grupos de poder o de dominación, las identidades sociales pueden ser:

Identidades proscritas: Son aquellas formas de identificación rechazadas por los sectores dominantes, donde los miembros de los grupos o las redes simbólicas proscritas son objeto de caracterizaciones peyorativas y muchas veces persecutorias [...] Grupos tolerados: su presencia no conlleva una posición que implique una toma de posición de los sectores fundamentales de la sociedad global (clubes y asociaciones cuyas prácticas y objetivos no incomodan a los guardianes de la integridad moral o ideológica dominante) [...] Grupos fomentados: agrupaciones estimuladas y apoyadas por los grupos dominantes. (Valenzuela, 2015, pp.35-36)

Estas “formas de identificación”, como les llama Valenzuela Arce, se generan sobre todo alrededor del rechazo o estigmatización de la sociedad global y se agrupan a partir de esta situación de subalternidad, y esto puede ocurrir aun cuando la identidad provenga de una industria cultural (2015) como es el caso de los geeks.

Dado que la identidad friki se ha encontrado históricamente al centro de una serie de estigmas y prejuicios relacionados con degradación y desprecio (McArthur, 2009; Bogarín, 2011), la categorización identitaria “alternativa” es parte de los fundamentos de estos grupos que buscan la distinción para separarse de aquello que se considera convencional o dominante (resistencia al estigma), como una especie de atrincheramiento o táctica de supervivencia, como describiría Castells (2001) en su “identidad de resistencia”. Esto es lo que colocó a los geek durante los 90 como una formación identitaria subalterna (estigmatizados), en tanto que eran individuos que se les consideraba separados de las convenciones sociales y los consumos

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

culturales considerados más populares, aun cuando lo geek arroja un amplio grupo de manifestaciones culturales distintas.

La impopularidad de las aficiones geek remite a las cualidades subalternas: a) Resistencia (contra-dominante) b) consumo conspicuo (capacidad de compra y acceso), y c) estilo (estética, que en la virtualidad se representa con el nombre de usuario y avatar) (McArthur, 2009). No obstante, la consideración de la subalternidad se ha visto criticada por dos principales ideas: por un lado la definición de subalternidad mantiene a estos grupos bajo las lógicas de sumisión y en un estrato bajo de jerarquía ante otras manifestaciones consideradas permitidas o fomentadas, y por otro lado la subalternidad se basa en parte en la alusión a la impopularidad de sus consumos culturales, situación que ha ido cambiando en la actualidad con el posicionamiento de la industria del comic, el anime y los videojuegos a nivel mundial. Esto solo quiere decir que no podemos considerar a las identidades geek como subalternas, pero si podemos considerar la permanencia del estigma o de cierto grado de prejuicio hacia ellos.<sup>44</sup>

Dado que la manifestación cultural geek se generó dentro de un contexto histórico de globalización y posmodernidad, es posible pensar en ella como una manifestación de una mayor fluidez y de fortalecimiento de la identidad del individuo (definición que dota de cierto empoderamiento al individuo sobre su propia identificación, y no como subalterno); comparten un universo simbólico que les es proporcionado por los medios de comunicación que tiene que

---

<sup>44</sup> La popularidad de los productos geek no vuelve automáticamente a sus consumidores asiduos (personas geeks) populares

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

ver con su actuación, organización y consumos específicos, en relación a sus valores<sup>45</sup>, cultura, hábitos y patrones de consumo como si fuesen una “tribu” (Suan, 2017).

Todos estos elementos que conforman a los grupos geek abren la posibilidad de reconocer un concepto más amplio y que permita estudiar la pluralidad de estos grupos identitarios, ya que los individuos que pertenecen a estos grupos no son todos idénticos ni actúan solo según la intención del grupo (Suan, 2017) sino más bien se conforman como una comunidad, “de carácter más bien heterogénea, conformada por diversos grupos o fandom (comunidades de fans)” (Camacho, 2021, p.21); comunidades agentes, que construyen sus propios espacios y sus formas de ser y relacionarse con sus consumos.

### ***El Adulto Joven Geek***

Se ha hablado anteriormente de que lo geek es una identidad, y cómo esta se construye a partir de cuatro elementos fundamentales. Sin embargo, lo geek debe convivir con otras formas de identificación dentro del cuerpo del sujeto; existen otros parámetros generadores de identidad que tienen que ver con construcciones sociológicas como el estatus socioeconómico, el género y la edad. Estos elementos de adscripción identitaria del sujeto se encuentran presentes en ellos como condiciones estructurantes, lejos de la elección previa del individuo, es decir, asignados previo consentimiento, dados por el contexto social y cultural en el cual el individuo se desarrolla. De estos elementos se abordará a profundidad en este estudio el asunto de la edad, dado que existe una relación particular de esta con el consumo cultural, específicamente el

---

<sup>45</sup> En relación con los valores, estos se encuentran orientados, según el autor, hacia la sexualidad y la violencia (no practicadas entre ellos, sino como parte primordial de sus consumos), el espíritu de competencia (quién es más fan) y el idioma, dado que usan frases o expresiones en japonés y cantan en este idioma también. (Suan, 2017).

consumo geek que necesita ser revisado a detalle. A continuación, se muestran los parámetros de la discusión.

Dentro de los estudios sobre lo geek se considera a esta identidad mayormente como una identidad juvenil, sin embargo, la relación de la edad y la comunidad geek es algo más elaborada de lo que se suele creer. El relacionar lo geek con la juventud surge de tres ideas principalmente: 1) el hecho de que estos productos culturales fueron divulgados mayormente durante la explosión tecnológico-digital de las últimas dos décadas del siglo XX y estas primeras dos décadas del siglo XXI, y el manejo de lo tecnológico se relaciona con las “nuevas generaciones”, lo que implicaría la juventud de sus usuarios; 2) la idea de que es un fenómeno particular de la juventud el utilizar los contenidos estilísticos o criterios estéticos para diferenciarse e identificarse (ropa, música, cine) (Revilla y Tovar, 2006; Pini, 2012) y en relación a esto, 3) la creencia general de que las animaciones, las historietas y los videojuegos son productos dirigidos a, y consumidos por este grupo de población. Aunque esto pudo haber sido en un principio cierto, con el pasar de las décadas esta situación se ha ido transformando hasta generar otras relaciones entre los productos culturales y los sujetos hacia los que iban dirigidos en un principio.

Como vimos en el apartado anterior, la producción cultural japonés-estadounidense se extendió rápidamente a lo largo del mundo, particularmente en América en la segunda mitad del siglo XX; la llegada del anime a Latinoamérica, particularmente a México se dio en los 70 pero tuvo un mayor impulso en los 90, llenando los horarios infantiles y las barras de programación “prime time” en Televisa y Tv Azteca (Juárez Morales, 2019; Camacho, 2021). Estos contenidos fueron dirigidos a un público infantil, por ser animaciones, aun cuando estos productos no fuesen hechos para este grupo de población. Las narraciones japonesas shonen y shoju fueron

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

cimentando el crecimiento de generaciones completas de individuos criados frente a las pantallas y los nuevos medios.

Las TIC unidas a la cultura del entretenimiento han modificado la forma de contar historias al público infantil...los discursos van dirigidos hacia las emociones y ejercen una violencia simbólica a sujetos de escasa edad y con unas estructuras mentales que, fácilmente, ocupan la posición dominada. Se encuentran en etapas de transformación constante, pero en las que están cimentando el orden y los símbolos de su futura personalidad social. (Cantillo, 2015, p.103)

Esta constitución de valores dentro del imaginario de niños y jóvenes fueron tomando la forma de su cotidianidad y fueron alimentados con una diversidad de productos referentes a los contenidos vistos en pantallas que alimentaron las formas de juego y se asentaron como símbolos de una etapa de la vida concreta en los individuos, lo que terminaría por fundamentar la creación de una identidad geek a través de la estética, la aprobación o selección y desde luego los afectos o la nostalgia (de Lisle Coelho Junior, L., & Ramos Gonçalves, 2011).

Al formarse una generación de adultos cuyas infancias y juventudes fueron marcadas por este tipo de consumos tan fuertes (en el sentido de la cantidad de exposición y la variedad de sus productos y posibilidades de manipulación de objetos y juego), se crean nuevas relaciones con el consumo, rompiendo las barreras etarias y fabricando nuevas estrategias de consumo para estos productos y nuevos mercados.

...en lo que respecta al usuario de manga/anime puede ubicarse a la nostalgia imbuida en sus rutinas de consumo dentro de una batería de ritos laicos a nivel doméstico que son verificados en la visión de un anime o una película, en la clasificación de revistas o



afiches o en la simple observación de los colores y técnicas que componen el estilo  
(Bogarín, 2011, p.81)

El solo acto de consumir estos productos genera una doble satisfacción, en tanto valor de uso del producto y en tanto valor simbólico, que representa una etapa de la trayectoria vital, pero también una estructura identitaria formada durante la primera mitad de la vida.

Desde luego, esto no es un acto dado naturalmente, sino que forma parte de un fenómeno generacional que ha sido aprovechado por una estrategia mercadológica, que hace uso de la nostalgia como una herramienta para fines económicos claros: quienes eran jóvenes sentados frente al televisor ahora son adultos con capacidad adquisitiva.

La denuncia anticonsumista de una nostalgia dirigida por el uso de la figura comercial del revival se apoya en la realidad hueca de la conducta nostálgica que le concede primacía al mensaje antes que a la identidad, considerando que el recuerdo de una época pasada debería resultar atractivo e inspirador para una importante mayoría (Bogarín, 2011, p.80)

Sabemos que en las sociedades postindustriales se favorece el consumo, y a la juventud como una identidad transitoria permanente en la cual se puede vivir con las ventajas que representa la adultez, pero con la libertad y autonomía suficiente para decidir sobre sus asuntos, incluso si se desea, lejos de las obligaciones, compromisos y responsabilidades imputadas a la adultez (Uriarte, 2007). Se puede ser adulto y conservar prácticas juveniles. No obstante, este estilo de vida está fuertemente determinado por las condiciones económicas y culturales también, por lo que sería un error considerar que esta es una motivación general en todos los adultos contemporáneos.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Volviendo a los geek particularmente, la conciliación de la edad con las formas identitarias geek tiene que ver no solo con la nostalgia y el poder adquisitivo, también tiene que ver con la forma en que este consumo beneficia al sujeto, o el goce que este tiene de él, en tanto oferta identitaria no exclusiva para un grupo de edad determinado.

En un estudio sobre frikis realizado por Martínez (2014) en España se encontró que la mayoría de estos oscilaba en una edad entre los 25 y los 35 años, pero que incluso se encontraban sujetos geek desde la adolescencia y hasta los 40 años. En este estudio se obtuvo, además, en alusión a los criterios identitarios transversales antes mencionados, que la población geek en ese país era compuesta primordialmente por hombres de clase media y con cierto nivel cultural y estudios (Martínez, 2014). Aunque los contextos europeo y latinoamericano, particularmente mexicano, pueden llegar a ser completamente distintos en muchos sentidos, la investigación resulta interesante dada la impregnación del fenómeno cultural geek en la sociedad en edades adultas.

Respecto al goce del consumo geek en edades adultas se encontró en la investigación de Martínez que estos:

...consideran que las aficiones frikis son positivas porque "abren la mente" y permiten una visión más amplia de la vida en su conjunto, también porque algunas de ellas proporcionan agilidad mental e influyen de manera positiva en el rendimiento académico/profesional. Además, son divertidas y añaden alegría a la vida, restando espacio a la rutina. También se sostiene que ayudan a mantener un espíritu joven y a hacer nuevos amigos. (Martínez, 2014, p.12)

Hasta este punto tenemos tres elementos constitutivos de la adultez geek: a) la nostalgia: derivada del proceso de iniciación de los adultos durante su adolescencia o infancia al consumo geek relacionado con el contexto y la exposición al consumo, así como con las condiciones postindustriales que permiten la conservación de prácticas juveniles en adultos, todo esto aunado a la explotación por parte de las corporaciones; b) acceso: respecto al estrato socioeconómico y las condiciones de vida como el poder adquisitivo, empleo, responsabilidades en juego con las posibilidades de adquisición de ciertos productos; y c) el nivel de goce: que se genera por estos productos culturales y permite además generar identificación social y autoidentificación. Habríamos de agregar un cuarto aspecto relacionado con la d) resistencia con respecto a la vida adulta o moderna, rutinaria y condicionante, probablemente derivada de la resistencia al estigma de su identidad geek desarrollada durante la infancia y la juventud:

Ser friki no tiene tanto que ver con ser joven, no es un movimiento estudiantil ni pertenece en exclusiva a una generación. La naturaleza de esta subcultura se apoya en tres parámetros que encontramos entremezclados en todas sus manifestaciones: la evasión y la diversión, el sentimiento de pertenencia y la búsqueda de contacto humano y, por último, la insatisfacción e inconformismo con el estilo de vida convencional. (Martínez, 2014, p.15)

Esta evasión, insatisfacción o inconformidad tendría relación con las estructuras de transición, las cuáles básicamente hacen alusión a que existen distintas formas de hacerse adulto, las cuales varían de acuerdo con el carácter histórico y a la influencia de las estructuras sociales y culturales (Dávila y Ghiardo, 2012), y el sentido de apropiación del propio gusto y decisiones en detrimento de las imposiciones y juicios que no lo aprueban.

Todos estos elementos dan la pauta para que los sujetos formen una propia identidad geek en concordancia con las condiciones sociohistóricas en las que crecieron, su identidad etaria y su condición económica.



### Capítulo III

#### **Metodología. La Investigación Cualitativa en las Ciencias Sociales**

Los estudios socioculturales tienen la peculiaridad de aglutinar varios proyectos académicos e intelectuales relacionados con la perspectiva crítica, el cambio y las relaciones de poder, esto situado desde espacios geográficos específicos y en cuyo abanico entran, entre muchas otras cosas, el impacto de la posmodernidad y la globalización en sociedades locales y modernas como las latinoamericanas, y con ello la aparición de la cultura mediática y digital (Gómez en Zalpa y Padilla, 2022).

El estudio que aquí se presenta está propuesto desde una mirada sociocultural, que nos permita comprender cómo los distintos procesos de producción y oferta cultural mediática global se logran internalizar en los procesos subjetivos de sujetos localizados.

Es posible considerar el consumo como un proceso sociocultural que posibilita las formas de uso, apropiación y significado de los bienes de la cultura sujetos a intercambio entre individuos y grupos que ofrecen un punto de vista sobre cómo debería ser la sociedad. A través del consumo se tramitan manifestaciones de clase que logran resolverse gracias al valor simbólico que se le atribuye a los bienes (Tobar, 2015, p. 201).

Este valor simbólico nos lleva a investigar las nuevas formas de producción y de consumo que se generan en nuestras sociedades y cuáles son las implicaciones que estas tienen para los sujetos. Dado que la intención del estudio parte desde las Ciencias Sociales, es importante contar con un método que le dé rigor al conocimiento y que, además, nos ayude a alcanzar nuestros objetivos cognoscitivos respecto al fenómeno de nuestro interés, en este caso la generación de identidades a partir de órdenes sociales específicos como el consumo y la edad.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Como bien sabemos, lo social es complejo y necesita de un acercamiento cuidadoso para su aprehensión. Fuster cita a Martínez (1994) al respecto y nos dice que para lograr el estudio de los hechos sociales:

...es prioritario concebir las realidades como una dinámica de factores y actores que integran una totalidad organizada, interactuante y sistémica, cuyo estudio y comprensión requiere la captación de esa estructura dinámica interna que la define, precisando el empleo de una metodología cualitativo-estructural. (Martínez en Fuster, 2019, p.203)

Esta complejidad nos deja en la necesidad de buscar una metodología que permita comprender cada aspecto de la experiencia. Para una aproximación más rica (de rica y de riqueza) a la realidad dinámica del mundo, es necesario un enfoque cualitativo que dé cuenta de esa experiencia a través de la mediación. Este tipo de investigación permite que el mundo sea el laboratorio y que el investigador sea parte de lo que investiga. Este método cualitativo:

...consiste en un conjunto de prácticas interpretativas y materiales que hacen visible el mundo. Estas prácticas transforman el mundo. Convierten el mundo en una serie de representaciones [...] implica un enfoque interpretativo y naturalista del mundo. Esto significa que los investigadores cualitativos estudian las cosas en su entorno natural, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en términos de los significados que las personas les dan. (Denzin & Lincoln en Creswell, 2013, pp. 43-44)

Esto no solo nos permite posicionarnos en el mundo que investigamos, sino que nos invita a reinterpretar el mismo mundo y constituir una forma particular de entender los contenidos de lo social.

De lo que se trata es de dar prioridad al relato de los sujetos, dejándoles dar su propia interpretación de la realidad en lugar de mediarla o imponer la del investigador, lo que a su vez permite que se flexibilice el proceso de investigación y pueda tener modificaciones sobre la marcha (Creswell, 2013). Esto nos encamina hacia una metodología cualitativa-fenomenológica, pero centrada en la propia construcción narrativa de los sujetos, desde un enfoque biográfico y la construcción de una historia de vida.

### ***Metodología Fenomenológica***

La metodología fenomenológica es la que podría ayudarnos a comprender más de cerca el fenómeno de la trayectoria vital y la generación identitaria a través del consumo ya que este tipo de investigación ayuda a estudiar la subjetividad y a abordar la producción de sentido que le acompaña (Fuster, 2019), esto lo hace óptimo para estudios sociológicos o psicológicos. La fenomenología se utiliza cuando queremos comprender el significado común que atribuyen varios individuos a una experiencia concreta (fenómeno) (Creswell, 2013). Así, si queremos conocer la forma en que un sujeto “vive” o experimenta un fenómeno como la edad o la generación de identidad, debemos partir de esta premisa, partiendo de la exploración de un grupo de personas que hayan experimentado el fenómeno: primero haciendo la recopilación de datos a través de entrevistas u otras fuentes de datos como las observaciones o documentos (aunque la primer herramienta es la más común en este tipo de estudios), luego analizando la información con base en las premisas de “qué” y “cómo” lo experimentaron (enfocándose en las declaraciones significativas) y finalizando con la creación de grupos de significado por parte del investigador que den cuenta de la experiencia del fenómeno en general (Creswell, 2013).

### *Enfoque Biográfico*

Para proceder con un estudio de tipo fenomenológico se debe tener un método que nos ayude a construir el objeto de investigación de manera objetiva y cercana a la experiencia vital, y uno de los más convenientes es el método biográfico, el cual ayuda a describir en profundidad la dinámica del comportamiento humano (Charriez, 2012). Con el método biográfico se logra aprehender la experiencia vital del sujeto y transformar el tiempo en tiempo humano mediante su articulación en una narrativa (Aurfuch, 2007). Estas narrativas son las que conforman la esencia de la trayectoria individual de los sujetos, pero enmarcada en una historia más general.

El enfoque biográfico emerge como ruptura radical de la manera tradicional de concebir, analizar y comprender la realidad, ya que sostiene una mediación entre la historia individual y la historia social. Así este enfoque permite la reconstrucción "objetiva" y la búsqueda de determinantes en la construcción de una vida, pero al mismo tiempo posibilita la búsqueda de sentidos a partir de las vivencias, es decir, la comprensión de la manera como el individuo habita esa historia en los planos afectivo, emocional, cultural y social. (Correa en Cornejo, 2006, p. 96)

En este sentido, dice Cornejo (2006), el método biográfico es en realidad más un enfoque, dado que tiene una concepción específica sobre los sujetos, la realidad y la forma de aproximarse a ella. El uso del enfoque biográfico para la comprensión del fenómeno de identidad en la edad tiene que ver con la concepción misma que posee esta propuesta respecto al tema de la identidad y la mirada que tiene sobre este fenómeno en particular:

Dos características centrales son las que el enfoque biográfico otorga a la identidad: por un lado, la considera como el producto de toda la experiencia biográfica del individuo, lo que transforma a este individuo en producto y actor de una historia personal, familiar y



social. Por otro lado, el enfoque biográfico propone, para acceder a la identidad, el relato de vida, ya que sostiene que la identidad sería una construcción narrativa que se despliega en la narración. (Cornejo, 2006, p.13)

Así, el enfoque biográfico, tiene su fundamento en la narrativa y en la manera en cómo el sujeto construye el relato de su propia vida, visto desde un aspecto o aspectos centrales de los acontecimientos vitales. La construcción de este relato de vida o historias de vida “conforman una perspectiva fenomenológica, la cual visualiza la conducta humana, lo que las personas dicen y hacen, como el producto de la definición de su mundo.” (Charriez, 2012, p.50). La técnica por excelencia para la realización de una investigación desde un enfoque biográfico es la historia de vida. Esta, “es la forma en que una persona narra de manera profunda las experiencias de vida en función de la interpretación que ésta le haya dado a su vida y el significado que se tenga de una interacción social.” (Charriez, 2012, p.52). En la construcción de la historia de vida, el investigador no le da voz, sino que permite que sea el sujeto quien hable y construya la forma en que su trayectoria vital se fue hilando según su experiencia. Las historias de vida:

...representan una modalidad de investigación cualitativa que provee de información acerca de los eventos y costumbres para demostrar cómo es la persona. Ésta revela las acciones de un individuo como actor humano y participante en la vida social mediante la reconstrucción de los acontecimientos que vivió y la transmisión de su experiencia vital. Es decir, incluye la información acumulada sobre la vida del sujeto: escolaridad, salud, familia, entre otros, realizada por el investigador, quien actúa como narrador, transcriptor y relator. Éste, mediante entrevistas sucesivas obtiene el testimonio subjetivo de una persona de los acontecimientos y valoraciones de su propia existencia. Se narra algo

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

vivido, con su origen y desarrollo, con progresiones y regresiones, con contornos sumamente precios, con sus cifras y significado. (Charriez, 2012, p.53)

En resumen, el enfoque biográfico, al situar nuestra mirada desde la propia vida del sujeto, nos permite tener un reconocimiento de las causas y consecuencias de los elementos que el mismo sujeto de la investigación considera como los más relevantes de su vida, y por tanto nos brinda herramientas para poder comprender la forma en que el sujeto ha ido construyendo su identidad.

### ***Categorías de Estudio***

Para llevar a cabo esta investigación sobre la generación identitaria etaria de los adultos jóvenes geek se tomaron en cuenta los elementos fundantes teóricos que servirían como guía para la aprehensión del fenómeno. Estos elementos conceptuales se articulan alrededor de tres ejes temáticos relacionados con a) el consumo cultural geek en adultos, b) la entrada a la adultez y c) la conformación de una identidad etaria basada en los dos temas anteriores. Estos tres ejes se operacionalizaron en categorías, las que a su vez se deconstruyeron en interrogantes guía para facilitar su comprensión en el campo y abrir el camino para la comprensión del fenómeno. En este apartado se presenta el ordenamiento de las categorías y su operacionalización en tres tablas que ayudaron a comprender con mayor facilidad la relación de cada categoría en un tema factible de ser reconocido en el discurso y los comportamientos de los sujetos.

<b>Identidad etaria</b>	<i>Elementos temáticos</i>	<i>Preguntas a relacionar</i>
Edad numérica	Rango de edad, elementos de generación	¿Cuántos años tienes? ¿Te consideras un adulto, joven o alguna otra denominación? ¿Cuánto tiempo tienes haciendo lo que haces actualmente?
Maduraciones psico-biológicas	Condiciones neurodiversas, desarrollo biológico en la adolescencia	¿Tuviste algún problema de desarrollo o de aprendizaje durante tu niñez o adolescencia? ¿Tienes alguna condición psicobiológica?
Variaciones por sexo	Adscripción, estética, valores	*Este elemento arrojará variaciones respecto a cómo se insertaron al consumo geek, las cosas que veían, las responsabilidades que poseían y el cómo conciben su propia identidad y entrada a la adultez. Es un elemento transversal que aparecerá en todos los ítems
Variaciones por estatus socioeconómico	Curso de vida, eventos, capacidad de acceso	¿Dónde viviste tu infancia? ¿Con quiénes? ¿Cómo fue vivir en esas condiciones? ¿Dónde y con quiénes vives actualmente? ¿A qué te dedicas? ¿Tienes automóvil? ¿Compartes gastos en tu casa? ¿Tienes dependientes económicos?
Diferencia con otros contemporáneos	Edad, elementos de generación, relación con otros grupos etarios	¿A qué te dedicas? ¿Qué haces en tu tiempo libre? ¿Qué piensas de las nuevas generaciones? ¿Qué piensas de tus papás?
Diferencia con otros históricos	Cambios sociales estructurales, preconcepciones de la adultez, ejemplo de adultez	¿Tus padres tuvieron casa, empleo, estudios, se casaron? ¿Cómo obtuvieron lo que tienen? ¿Qué opinan de tu estilo de vida? ¿Qué opinas tú de las diferencias entre ellos y tú?
Matices regionales	Contextualización local	¿Dónde viviste tu infancia? ¿Tuviste algún evento particular que recuerdes en tu juventud o infancia? (relacionado con la violencia o algún otro evento local)
Yo para otros (percepción del otro)	Expectativas sociales, presión social, etiquetas externas	¿Cuáles son tus planes a futuro? ¿Por qué? ¿Qué opinan tus papás de tu estilo de vida? ¿Cuáles son los planes de tu pareja? ¿Quiénes son tus amigos? ¿Cómo fue tu vida social en la escuela y en el barrio? ¿Qué piensas de cómo te ve la gente? ¿Haz escuchado opiniones sobre tu vida? ¿Cuáles han sido y de quienes? ¿Cómo crees que te ven los demás? ¿Cómo te gusta a ti que los demás te identifiquen?
Ritos de paso	Umbral de transición	¿Tienes empleo? ¿Dónde? ¿Cuál es tu puesto? ¿Cuál es tu nivel de estudios? ¿Tienes casa propia? ¿Renta? ¿Pareja estable? ¿Hijos?
Autoadscripción	Grupos de afinidad, prácticas culturales, autopercepción	¿Qué haces con tu tiempo libre? ¿Pertenece a algún equipo, comunidad o colectivo? ¿Te identificas con algún grupo o "etiqueta"? ¿Cuántas horas al día le dedicas a tu pasatiempo? ¿Cuántos recursos inviertes en eso? ¿Dónde y cómo lo practicas?

*Tabla 1. Categorías de identidad etaria. Elaboración propia*

En esta primera tabla se muestra el proceso de operacionalización de la identidad etaria. En la primera columna (izquierda) aparecen los elementos que, desde la revisión teórica, se consideraron los constituyentes de la construcción de una identidad en la edad. Complementado por la segunda columna, podemos ver en esta los elementos temáticos que se corresponden con cada una de las categorías que conforman la identidad etaria, es decir, en esta columna de en medio podemos identificar cuáles fueron los rasgos a considerar para averiguar la construcción identitaria de la edad adulta joven no convencional. En la tercera columna aparecen las

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

categorías ya en su forma operativa, es decir, en forma de una guía de interrogantes que fueron planteadas al sujeto de investigación para poder obtener elementos constitutivos de su identidad etaria adulta.

Como podemos ver son muchos los elementos que aparecen en este ejercicio de categorización y son varios los matices que se consideraron. Ya se han explicado las columnas, a continuación, se explican las filas. En las líneas 1 y 2 se encuentran las categorías “edad numérica” y “maduraciones psico-biológicas”, las cuales tienen que ver con aspectos biológicos y de *propiocepción social*, o la capacidad del propio sujeto de reconocer su lugar en la vida con base en sus marcadores biológicos. En las líneas 3 y 4 se encuentran las categorías “variaciones por sexo” y “variaciones por estatus socioeconómico” de las cuáles se considera que influyen transversalmente en todas las demás categorías, es decir, que un cambio en cualquiera de las dos categorías influye considerablemente en los resultados obtenidos para todos los demás elementos en la tabla. Por otra parte, en las líneas 5, 6 y 7 aparecen las categorías “diferencias con otros contemporáneos”, “diferencias con otros históricos” y “matices regionales”. Las diferencias con otros contemporáneos vendrían a ser aquellos elementos que distinguen a los adultos jóvenes de otros grupos de población como los jóvenes u otros adultos (medios y mayores); las diferencias con otros históricos hacen alusión a la forma en que se diferencia la forma de ser adulto hoy en día en contraposición con la forma en que fueron adultos en otras épocas. Estos dos elementos fueron complementados con una revisión contextual sobre la influencia global/nacional/local en la vida de los sujetos en la categoría de “matices regionales”, así como su comprensión de su lugar histórico y geográfico ya que están relacionados directamente con la influencia de fenómenos sociales como la violencia y los cambios macroeconómicos que impactan en la región.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

En la línea 8 “yo para otros” encontraremos la propia exterioridad o la forma en que los sujetos generan identidad a partir de lo que los demás perciben de ellos. A partir de este punto, las líneas restantes se desglosan de forma más metódica debido a que en ellas se conformaron los dos ejes restantes de esta investigación.

En la línea 9 se abordan los elementos desde los cuáles se construye la adultez tradicional, divididos en seis puntos principales. Los primeros cinco presentados a continuación son parte de la propuesta de Roberti y el sexto elemento fue incorporado a partir de las revisiones de varias propuestas ya vistas en el estado de la cuestión:

- a) finalización de los estudios
- b) entrada en el mercado de trabajo —ya sea permanente o temporal—
- c) independización respecto a la familia de origen y la constitución de un hogar propio;
- d) matrimonio o la constitución de una pareja estable;
- e) nacimiento del primer hijo vivo (de Roberti, 2017); y
- f) aspectos interpretativos de la adultez: independencia, autonomía y responsabilidad.

Estos 6 elementos se corresponderían con lo que llamamos los “umbrales de paso” y han sido agrupados y desglosados para su operacionalización y han derivado en una serie de elementos particulares como los que se muestran en la tabla 2 a continuación:

Categoría	Temática	Elementos de análisis
Hogar y familia	Residencias anteriores	Ubicación, periodos, experiencias vitales
	Familia y coresidentes	Tutores legales, estructura familiar, residencia actual y cohabitantes
	Condiciones de crecimiento	Situación emocional, económica y social durante la infancia y adolescencia
	Relaciones sociales y familiares	Padres, hermanos, amigos, pareja, hijos
Mundo laboral	Historia escolar	Último grado escolar, experiencias vitales en la escuela, relación del trabajo actual con los estudios
	Ocupación laboral	Trabajo actual, historial de trabajos, planes laborales a futuro
	Estatus socioeconómico	Pertenencias y propiedades, expectativas laborales, económicas y escolares
Percepciones de la adultez	Expectativas/planes	Metas a lograr, planes y/o proyectos en ejecución
	Concepciones de la adultez	Valores y planes derivados de la crianza y el aprendizaje, percepción sobre la adultez, percepción sobre otros adultos
	Autopercepción	Cómo se asume, qué piensa de sí, contraste con otros adultos

*Tabla 2. Umbrales de la adultez. Elaboración propia*

Por último, en la línea 10 de la tabla 1 se comienza con la revisión específica de los grupos de afinidad y uso del tiempo libre del sujeto como constituyentes de su identidad, en este caso marcados por la adscripción al consumo cultural geek. Los elementos correspondientes a esta línea de “adscripción” se articularon con los siguientes elementos:

1. Nostalgia: a través de los procesos de iniciación en el mundo geek entrelazado en su trayectoria vital y el lugar que este fue ocupando durante todo el proceso
2. Acceso: dentro del cual se verá el proceso de adscripción, visto desde sus estrategias de consumo y su uso del tiempo libre, así como interacción con otros sujetos que comparten el consumo
3. Goce: El valor asignado a su consumo o el lugar que este ocupa en su vida con respecto a otros aspectos, de manera histórica durante su trayectoria vital, así como los aprendizajes o lecciones que este consumo le ha dado y que forman parte de su yo actual.

4. Resistencia: En este punto se consideran los elementos del consumo del sujeto que tengan relación con la conservación de una identidad juvenil o de resistencia a las dinámicas propias de la adultez. También cae en este punto la dificultad que pudo haber enfrentado el sujeto en su trayectoria vital como producto de su consumo

Estos elementos enlistados arriba, también se operacionalizaron para obtener resultados en la investigación de campo a partir del diálogo con los entrevistados y se articularon alrededor de las siguientes temáticas e interrogantes:

Categoría	Temática	Interrogantes	Elementos de análisis
Autoadscripción Geek	Nostalgia	¿Desde cuándo inició tu consumo geek? ¿Qué veías? ¿Qué jugabas? ¿Qué coleccionabas? ¿Dónde y cómo conseguías tu consumo cultural? ¿Con quiénes lo hacías? ¿Cómo fue cambiando con el tiempo ese consumo?	Historia de consumo
	Acceso	¿Cuánto tiempo le dedicas a tu consumo? ¿Cuánto dinero le dedicas a tu consumo? ¿Dónde lo consumes? ¿Con quiénes compartes tu consumo? ¿Qué espacios o actividades realizas relacionadas a ese consumo? ¿Qué posees que sea coleccionable?	Estrategias de consumo
	Goce	¿Cuál es tu producción favorita? ¿Qué significa para ti ese consumo? ¿Por qué sigues consumiendo esos productos? ¿Qué lugar tiene en tu vida esa producción cultural? ¿Cuáles son los aprendizajes que te ha dejado? ¿Cómo ha influido en tu vida?	Preferencias Geek
	Rebeldía	¿Tenías problemas par socializar en la escuela? ¿Qué significó para ti haber sido un adolescente o un niño "geek"? ¿Tuviste problemas por ello? ¿Qué sientes ahora de ser una persona mayor geek? ¿Piensas dejar esos consumos en algún punto? ¿Transmitirías o compartirías tus consumos con hijos o sobrinos?	Lugar en la diversidad de identidades

Tabla 3. Elementos de autoadscripción identitaria geek en adultos

De la misma manera que se hizo con los elementos para el diálogo con los sujetos presentados arriba, también se operacionalizaron las categorías que funcionaron como guía de la observación en el trabajo de campo. Los elementos que se consideraron para la observación fueron:

- Lenguaje: Conocimientos, relaciones intragrupalas, reiteraciones, reafirmaciones y autoreferencias geek.
- Espacio: Jerarquías en el espacio, participación en las actividades
- Rituales: Contenidos, estilización (símbolos y comportamientos), orden (itinerarios)
- Prácticas: objetos que dotan de sentido, especificidad del consumo, tamaño del consumo, habilidades demostradas
- Estructuras sociales: Relaciones de poder, género, distinción con lo otro e identificación con el grupo

Estos elementos fueron utilizados como criterios o esquemas de observación y no como categorías de análisis en sí, lo que quiere decir que la observación se orientó por estas temáticas, pero no fueron elementos definitorios para el análisis de esta investigación. Estos criterios fueron seleccionados a partir de las investigaciones de Álvarez Gandolfi (2015) y Camacho (2021) quienes en sus trabajos sobre otakus utilizaron de manera conjunta la entrevista en profundidad y la observación participante como métodos de investigación.

### ***Protocolo Técnico Para el Trabajo de Campo***

Para esta investigación el criterio de selección para los sujetos que participaron en las entrevistas en profundidad fueron los siguientes: se entrevistaron 12 sujetos (8 hombres, 4 mujeres) que crecieron, durante su infancia y adolescencia, en Ciudad Juárez, y/o se encontraban habitando en



TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

esta ciudad al momento de la investigación, dado que esta ciudad tiene como característica principal ser una ciudad migrante y con una relación bilateral con El Paso, Tx., se tomaron en consideración sujetos nacidos en la ciudad norteamericana, o en distintas ciudades del país pero que hayan crecido en Ciudad Juárez.

Para la determinación del número de participantes se tomó en consideración el punto de saturación del muestreo cualitativo, el cual considera que "la selección de las unidades se realiza en función de la representatividad de sus propiedades y estructura social, de su contenido, lo que define su singularidad" (Navarrete, 2000, p.167). Esto quiere decir que los sujetos cumplieron con esta representatividad, no obstante, también se consideró que una realidad social tan compleja como la que aquí se estudia no es posible agotarla en una investigación, así que como plantea Mayan (en Martínez-Salgado, 2012):

...el investigador debe continuar indagando no hasta el punto de una quizá inalcanzable saturación, sino hasta el momento en el que considere que puede decir algo importante y novedoso sobre el fenómeno que lo ocupa. Llegado ahí, seguramente lo que tendrá para decir no va a ser todo, ni tampoco lo único, ni lo último que pueda decirse al respecto. Pero si logra plantear algo relevante, convincente o problematizador, podrá considerar colmado su esfuerzo. (p.616).

Los sujetos con quienes se trabajó fueron aquellos que manifestaron el considerarse a sí mismos como consumidores o "fans" de los productos culturales geek, y para la cohorte generacional se escogió el grupo de edad entre los 26 y los 39 años, esto basado en el fin de la adultez emergente de la que habla Arnett (2008) en Estados Unidos (26), y el límite de la edad adulta joven según la psicología evolutiva (39) propuesta por Dörr, Gorostegui y Bascuñán

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

(2008)<sup>46</sup>, aunque los sujetos no rebasaron los 35 años de edad al inicio de la investigación, algunos de ellos se encontrarán en el límite etario al momento de concluirla. Las entrevistas se llevaron a cabo durante el período de mayo 2022 -septiembre de 2023, con dos sesiones por sujeto, o tres en algunos casos. Las sesiones fueron organizadas como sigue:

1ra sesión: Se plantearon preguntas relacionadas con el curso de vida desde la infancia hasta el momento de la entrevista como a) el lugar donde vivieron, donde viven actualmente, con quienes y cómo es crecer en esas condiciones, b) historia educativa hasta la fecha, c) relaciones sociales y familiares, d) ocupaciones económico/laborales y condición socio-económica histórica, e) expectativas y planes de vida a corto, mediano y largo plazo y f) concepciones de la adultez, como su opinión sobre esta etapa de la vida y autopercepción.

2da sesión: Se realizaron preguntas relacionadas con el uso del tiempo libre, el consumo y la adscripción a grupos de identificación. En esta sesión se dialogó con los sujetos sobre: a) qué les gusta hacer con su tiempo libre (gustos, afinidades), es decir, sus actividades cotidianas, b) la historia de sus gustos y su origen, c) su adscripción o preferencia por otro tipo de actividades, gustos o consumos durante su vida (variaciones en el gusto), d) los ítems, contenidos y productos de consumo geek de su preferencia, e) estrategias de consumo históricas y actuales, f) su tiempo, espacios y recursos destinados al consumo geek actuales, g) su percepción sobre la relevancia que tiene/tuvo este consumo en su vida y h) su autoidentificación respecto al consumo geek.

Las entrevistas se llevaron a cabo en espacios cómodos para los participantes y cercanos a su dinámica cotidiana como cafés, plazas o cafeterías, de esta forma se logró obtener un

---

<sup>46</sup> Este trabajo pretende generar un cambio en las formas en que se conciben los límites etarios y las etapas del desarrollo humano delimitadas por edades numéricas, no obstante, el uso de estas fronteras poblacionales tiene más una utilidad práctica, por una parte, para el trabajo de campo y por otra para facilitar la comprensión del lector sobre el rango de población sobre la que se desea problematizar.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

ambiente de confianza y privacidad para que los entrevistados pudieran platicar sus experiencias con comodidad y apertura, sin preocupaciones por la logística, el tiempo o la información brindada. También se llevaron a cabo sesiones de entrevistas de manera virtual por videollamada, esto por petición de algunos de los entrevistados, ya que esta forma de encuentro les parecía más cómoda y práctica para su cotidianidad; no olvidemos que los sujetos son asiduos a la tecnología y el espacio virtual es un campo en donde varios de ellos se sienten más cómodos, además de que la pandemia por COVID-19 les dejó la “costumbre” de realizar varias de sus responsabilidades desde casa. Las videollamadas se llevaron a cabo por medio de las plataformas Microsoft Teams y WhatsApp (esto también a petición de los participantes de la investigación).

Dado que la entrevista se trató sobre asuntos personales de la vida de los participantes y fueron grabadas en audio las sesiones, se entregó a cada participante un formato de consentimiento informado, el cual se les pidió leer con detenimiento y firmarlo, y así mismo se le asignó una copia de esta con la firma del investigador para su resguardo. Como parte de la protección de datos personales también se solicitó consentimiento hablado al inicio de la grabación de audio para su participación en la investigación. Los sujetos no fueron remunerados económicamente por su participación, es decir, su participación en la investigación fue completamente voluntaria (previo aviso), sin embargo, tras aprobada esta investigación se les hará llegar una copia electrónica para su archivo.

Por otra parte, la observación participante fue llevada a cabo en el espacio comercial conocido como “Plaza de las Américas” en el Circuito Pronaf en la zona norte de Ciudad Juárez. Esto debido a que este espacio es considerado como el lugar de concentración actual de la comunidad geek/otaku, el cual fuera sede de la primera convención en la ciudad la “Confront”, además de que, desde hace algunos años ha fungido como sede de torneos locales de juegos de

cartas coleccionables (en su mayoría juegos de cartas de la serie de anime “Yu-Gi-Oh”) y actualmente es la sede del “Bazar Otaku”, espacio de recreación, concentración y venta de la comunidad geek en la ciudad. Las observaciones se realizaron una vez por mes, durante las fechas que el bazar estuvo instalado (un fin de semana al mes), desde octubre de 2022 a octubre de 2023. Se llevaron a cabo sesiones de observación de cuatro a cinco horas, durante las cuales se llevó a cabo el registro de todos los elementos explicados anteriormente en la guía de observación y se realizaron entrevistas informales y acercamientos con actores clave como el organizador del evento, vendedores, un cosplayer profesional y un fotógrafo de cosplay. También se realizó trabajo de campo en otros eventos geek de la ciudad como el “Shuo konen fest”, “Cosplay a medianoche” y el “Comic fest”.

### ***Herramientas Para la Investigación***

Como ya se explicó, esta investigación se llevó a cabo con adultos-jóvenes geek en Ciudad Juárez y se buscaron los procesos de identificación geek y etaria y la forma en que ambos constructos se conjugan.

Para esta investigación sobre la adultez geek se utilizó la perspectiva biográfica o enfoque de biografías de Dávila y Ghiardo, (2012) y Casal García, Merino y Quesada, (2006) en el cual se consideran las trayectorias y el itinerario vital de los sujetos considerando a la sociedad como estructura, a los sujetos como actores y a las generaciones como resultante de los procesos sociohistóricos en los que se inscriben.

La perspectiva biográfica (Life course) considera que los individuos están implicados en secuencias de acontecimientos cronológicamente normativos, en entornos y papeles sociales estructurados por instituciones sociales. Permite examinar la capacidad de los individuos de influir en el curso de su vida, individualizar sus trayectorias al eximir las de

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

las normas y rituales establecidos, frente al riesgo y la incertidumbre. (Bourdon, 2009, p.162)

El estudio se llevó a cabo utilizando el método de los relatos de vida. Los relatos de vida contribuyen a aprehender los elementos de las trayectorias vitales de los sujetos relacionadas con la construcción de su adultez mediada desde los consumos culturales geek. Esta técnica permite construir la vida del sujeto confeccionada por el científico social (Longa, 2010). Así mismo, el utilizar el relato de vida “permite objetivar el pasado del sujeto investigado y reconstruir el trazado de su vida como un prolongamiento de etapas, separando los elementos descriptivos de los explicativos” (Longa, 2010, p.10).

En este método se consideraron los aspectos relacionados con los itinerarios de tránsito (Dávila y Ghiardo, 2012) de nivel estructural (factores sociales y demográficos relacionados con la emancipación y la autonomía) y de nivel subjetivo (marcos ideológicos puestos en juego), así como los elementos constitutivos de la identidad geek en adultos construidos a partir del estudio de Martínez (2014), que se configuran como nostalgia, acceso, goce y rebeldía.

Posteriormente a esto se utilizó el esquema de identidad social de Valenzuela Arce (2015) y la propuesta de la identidad deteriorada de Goffman (2006) para explicar el cómo se genera la identidad, partiendo de las categorías de identidad gregaria, red simbólica, grupo, identidades proscritas, toleradas y fomentadas, así como las categorías de estigma y resistencia.

Las técnicas escogidas para el trabajo de campo están basadas en investigaciones relacionadas con la cultura fan y las identidades geek las cuales utilizaron la observación participante (Camacho, 2021; Suan, 2017; Álvarez Gandolfi, 2015) y las entrevistas semiestructuradas en profundidad (Kivija y Katila, 2022; Camacho, 2021).

## **La Entrevista Cualitativa en Profundidad.**

La entrevista semiestructurada en profundidad es la herramienta idónea para capturar, de voz de los mismos individuos, su trayectoria biográfica, con la amplitud suficiente para que el sujeto de la investigación pueda expresar, con sus palabras y articulando un discurso, sus ideas, recuerdos y pensamientos respecto a la construcción de su relato de vida; esto guiado por la necesidad de abordar temáticas específicas del investigador.

Por entrevistas cualitativas en profundidad entendemos reiterados encuentros cara a cara entre el investigador y los informantes, encuentros éstos dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que tienen los informantes respecto de sus vidas, experiencias o situaciones, tal como las expresan con sus propias palabras. Las entrevistas en profundidad siguen el modelo de una conversación entre iguales, y no de un intercambio formal de preguntas y respuestas (SEECH, 2008, pp.194-195)

Esta herramienta nos ayuda a comprender las formas en que el sujeto concibe su propia identidad a través de la construcción narrativa de su trayectoria vital, vista desde su experiencia con el consumo cultural geek y las formas de integración de estos consumos a su vida cotidiana, así como la conciliación entre estos elementos y su identidad etaria en las distintas etapas de su vida. De esta forma podremos comprender la autoconstrucción identitaria del individuo respecto a su rol en la sociedad, los elementos relevantes de su trayectoria vital y su percepción sobre lo que es y cómo se siente de serlo.

El reconocimiento de la narrativa del sujeto como herramienta de autoconstrucción de la identidad del yo nos permite darle a este su lugar en la conformación de su propia identidad y permite a su vez reconocer su agencia, desde su propia biografía.

### **Observación Participante.**

Por su parte, la observación participante como herramienta puede contribuir a situar la investigación dentro del espacio de interacción de los sujetos y así empapar al investigador del mundo del cual hablan los sujetos:

La observación participante permite a los investigadores verificar definiciones de los términos que los participantes usan en entrevistas, observar eventos que los informantes no pueden o no quieren compartir porque el hacerlo sería impropio, descortés o insensible, y observar situaciones que los informantes han descrito en entrevistas, y de este modo advertirles sobre distorsiones o imprecisiones en la descripción proporcionada por estos informantes [...] usada como una forma de incrementar la validez del estudio, como observaciones que puedan ayudar al investigador a tener una mejor comprensión del contexto y el fenómeno en estudio. (p.5)

Al observar los espacios de socialidad de los sujetos es posible reconocer la forma en que construyen su propia exterioridad, es decir, los grupos de afinidad que generan, las interacciones que entablan con ellos y los códigos de los propios cuerpos que evidencian muestras de interacción con estos grupos e interiorización de las normativas y las dinámicas de los espacios.

A partir de estas observaciones va emergiendo un sentido de la presencia etnográfica en el que estar ahí es una experiencia singular. El etnógrafo que ha estado en el lugar se constituye como el actor con la autoridad para interpretar, por encima del lector, cuyo deseo de comprensión no puede sustentarse en la experiencia de haber estado allí (HINE en Bazzano, 2020, p.89).

La observación ordenada y sistematizada de los fenómenos relativos al sujeto de investigación dan lugar a un saber también ordenado y sistematizado, desde una aproximación etnográfica que permita al investigador posicionarse como el intérprete de la identidad social personal del individuo o en la capacidad de generar y criticar a la vez el estigma (Goffman, 2006) alrededor del individuo en cuestión, en busca de la identificación social de este.

Así, al utilizar las entrevistas y la observación de forma complementaria es posible tener un panorama más amplio de la vida y los espacios de convergencia de estos sujetos. Juntas, la observación y discurso de los sujetos, se complementaron además con una búsqueda bibliográfica que nos permitió conocer a fondo las condiciones sociales estructurales en las que se enmarcó el desarrollo vital del sujeto. Mediante el propio discurso del individuo, la observación de su comportamiento, así como una exhaustiva revisión bibliográfica fue posible realizar un análisis crítico de las condiciones entre las cuales se encuentra inscrito el sujeto, y reconociendo estos elementos fue posible realizar una reflexión sobre la influencia que estos órdenes tienen y han tenido en la trayectoria vital de los individuos, así como en su construcción identitaria y la estructuración social a la que obedece.

### ***Interpretación de Datos: El Análisis Cualitativo por Categorías***

La estrategia utilizada para la interpretación de los datos cualitativos obtenidos de la investigación de campo fue el análisis de categorías. El análisis por categorías se utiliza con mayor agudeza en aquellas investigaciones donde ya se tiene una revisión teórica y un diseño metodológico bien establecido, también en donde la problemática sea reconocida a priori y puedan obtenerse dichas categorías para observarlas directamente en el discurso de los sujetos como es el caso de esta investigación: "se utiliza un análisis por categorías cuando no se busca



reconstituir el discurso social en su conjunto y globalidad, sino más bien rescatar temáticas, ideas y sentires que se encuentran presentes en las narrativas recogidas.” (Echeverría, 2005, p.8).

Según la propuesta de Echeverría (2005) el análisis cualitativo por categorías tiene una serie de pasos a seguir para poder ejecutarse, que son como sigue:

Primero se estipulan (con base en los objetivos específicos), las categorías a priori que se van a usar para el análisis, en este caso las categorías se correspondieron con “adultez”, “consumo geek” e “identidad”, las cuales ya fueron sido definidas claramente, así como los límites de cada una.

Luego se seleccionan las citas de las entrevistas que entren dentro de estas categorías y se asignan a cada una. En caso de que algún elemento de las entrevistas se considere relevante para el tema, pero no quepa dentro de ninguna categoría, entonces se deben considerar "categorías emergentes" que son las construidas a partir de la recogida de información.

Después se procede a la construcción de tópicos, esto es, temas comunes (perspectivas, puntos de vista en común) dentro de las categorías, que, en este caso, los tópicos fueron preestablecidos para las entrevistas con el nombre de “temáticas” (véase tablas 1, 2 y 3), no obstante, a partir del trabajo de campo surgieron más tópicos que se fueron incorporando al análisis bajo el nombre de “tópicos emergentes”.

Posteriormente se le asigna un nombre al tópico y se escribe una breve descripción de lo que contiene. Ya con las descripciones se elabora un solo texto que las contenga a todas en una sola redacción. Se recomienda que este ejercicio se haga primero con pocas entrevistas y luego con las categorías y tópicos hechos se revisen las demás entrevistas. Para esta investigación se

realizó este ejercicio con 5 entrevistas iniciales y posteriormente se trasladó la tematización (análisis de tópicos) a las demás entrevistas.

Al final se realiza un trabajo interpretativo e integrativo que sobrepase lo descriptivo, y se elabora un texto articulador de todo el análisis, para ello se recomienda utilizar como guía la pregunta de investigación, tal como se hizo en este trabajo y se presenta en los capítulos IV, V y VI.

### ***MAXQDA: Software Para Análisis Cualitativo***

Para llevar a cabo el análisis cualitativo por categorías se utilizó el software de análisis de datos cualitativos MAXQDA 2022. Mediante el uso del software se logró crear etiquetas en las entrevistas que dieron la pauta para la generación de categorías teóricas. En el software se cargaron las 26 sesiones de entrevista transcritas en Microsoft Word; desde ahí fue posible buscar, señalar y etiquetar fragmentos de las transcripciones que figuraran como elementos centrales en los discursos de los sujetos; posterior al etiquetado se procedió a crear conjuntos (grupos de etiquetas) relacionados directamente con las categorías teóricas planteadas para esta investigación relacionadas con el consumo (8 conjuntos), la adultez (5 conjuntos) y la identidad (3 conjuntos).

### ***Características Generales de los Sujetos***

Otro elemento que debemos atender antes del comienzo del análisis, además de las coincidencias entre el trabajo de campo y los sujetos, son las coincidencias entre los sujetos mismos y que aparecen como elementos contextualizadores para lo arrojado por sus narrativas.

Los sujetos que participaron en este estudio tienen, además de la edad, características en común que nos permiten, si las consideramos previo al análisis, detallar con más cuidado al

grupo de población del cual tratará este trabajo de investigación, estas características obedecen a similitudes en su curso de vida relacionadas con su nivel de estudios, espacios de trabajo y estructuras familiares. A continuación, se describirán estos elementos.

<i>Identificador</i>	<i>Edad</i>	<i>Formación</i>	<i>Ocupación</i>
<b>Ángel</b>	33	Ing. Industrial	Operador de maquiladora
<b>Eduardo</b>	31	Ing. en Mecatrónica	Empleado en BestBuy
<b>Alan</b>	32	Lic. en Comunicación organizacional	Cantante y encuestador
<b>Roberto</b>	31	Lic. en Derecho	Abogado y actor
<b>Ismael</b>	30	Ing. Mecatrónica	Ingeniero de productos
<b>Oscar</b>	35	Ing. Electrónica	Ingeniero de servicio
<b>Héctor</b>	28	Químico Fármaco Biólogo	Ingeniero de calidad
<b>Fernando</b>	33	Estudiante de Ingeniería Eléctrica	Técnico de mantenimiento eléctrico
<b>Fátima</b>	34	Licenciada en educación	Maestra
<b>Jakaranda</b>	33	Licenciada en diseño de interiores	Servicio al cliente
<b>Mafer</b>	28	Licenciada en Química	Maestra

*Tabla 4. Elementos de la muestra*

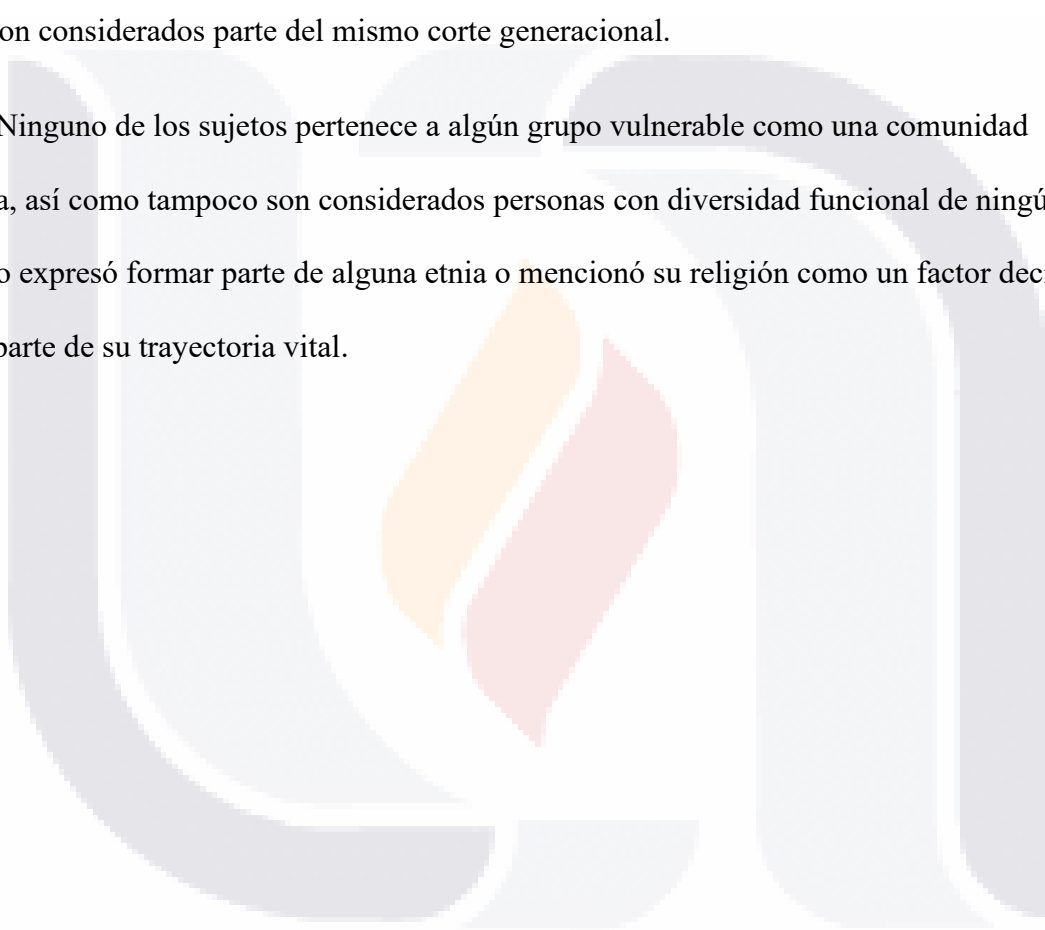
Los sujetos que forman parte de este estudio son todos de estatus económico medio a medio bajo, sus padres fueron trabajadores con casa propia y los sujetos crecieron con todas sus necesidades básicas cubiertas, además todos y todas tuvieron acceso a la educación básica

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

pública y a la educación universitaria, así como a un empleo formal con prestaciones de ley, varios de ellos en la industria maquiladora.

Por su historia de vida nos damos cuenta de que todos ellos aspiran a obtener un puesto de trabajo relacionado con su preparación profesional y están buscando formar una familia, así como casa propia. Los sujetos de la investigación también oscilan entre los 28 y los 35 años por lo que son considerados parte del mismo corte generacional.

Ninguno de los sujetos pertenece a algún grupo vulnerable como una comunidad indígena, así como tampoco son considerados personas con diversidad funcional de ningún tipo. Ninguno expresó formar parte de alguna etnia o mencionó su religión como un factor decisivo en alguna parte de su trayectoria vital.



## Capítulo IV

### **Análisis de Resultados**

El trabajo de campo que fundamenta esta investigación ha arrojado resultados interesantes relacionados con el grupo de población de adultos jóvenes, dándonos pautas sobre cómo los sujetos se identifican a sí mismos y los momentos de su trayectoria vital desde los que nacen estas identificaciones.

Parte de los objetivos de esta investigación se derivan de que la identidad se construye tanto subjetivamente como estructuralmente; si bien es cierto que la identidad subjetiva es posible aprehenderla mediante un trabajo cualitativo fenomenológico de la biografía de los sujetos, el aspecto estructural requiere otro tipo de procesos y análisis. Para poder solventar esta situación del análisis de las condiciones estructurales se considerarán dos aspectos: la contextualización de la ciudad previamente abordada en el capítulo 1, y la percepción y vivencia de los sujetos de estas condiciones, es decir, lo que sus relatos arrojan sobre la forma en que ellos entendieron y vivieron estos procesos a lo largo de su vida y el contraste que existe entre estos relatos y las condiciones reales de la ciudad bajo las cuales crecieron, de esta forma será posible entender el papel que han jugado estos aspectos estructurales en la construcción de una adultez no convencional en la ciudad.

Como ya se mencionó, el trabajo de campo estuvo compuesto por dos diferentes estrategias: la observación participante y las entrevistas. Aunque ambos procesos se llevaron de manera diferenciada, es decir, en momentos distintos, es posible argüir puntos de conexión y encuentro entre ambos procesos.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Debemos de partir de la idea de que no todos los sujetos entrevistados se consideraban parte de una comunidad geek o si quiera habían visitado el bazar otaku que fue el centro de la observación (también se realizaron algunas visitas a otros eventos como el “Comic fest” y el “shuo konen fest”). De los 12 participantes de esta investigación, 8 han sido quienes han visitado el bazar en más de una ocasión y de esos tan solo 3 han formado directamente parte de alguna actividad relacionada con la comunidad geek (con cosplay, fotografía y difusión). Si no todos son asistentes del bazar, entonces, ¿Cuál es el punto de encuentro entre el bazar y los sujetos entrevistados? Para resolver esta duda consideremos que la evolución del bazar ha ido de la mano con la forma en que la comunidad geek se ha ido conformando en la ciudad.

El papel que han tenido todos los geeks, incluso quienes no son afines a este espacio en particular, es el de contribuir con el aumento en la demanda de productos geeks, como se verá en el capítulo VI, la constante búsqueda del consumo de productos geek, en tiendas, plazas, internet o el cine, han contribuido a la visibilización de esta identidad geek y a su posicionamiento en la ciudad como una cultura demandante de espacios de intercambio comercial y cultural de sus manifestaciones identitarias, lo que no solo ha llevado a la generación de varios espacios como el bazar otaku, sino que los han mantenido a flote. El Bazar otaku representa el punto de encuentro entre las distintas generaciones de geeks y ha sido impulsado por los adultos jóvenes de esta ciudad con la asistencia y participación constante de niños y jóvenes. Este punto de encuentro simboliza la permanencia del consumo geek en la ciudad y la apertura a formas de socialización fuera del estigma que alguna vez representó para los sujetos de esta investigación el formar parte

de esta identidad, por tanto, considerar este espacio como un referente para el presente y futuro de la comunidad geek<sup>47</sup> resulta importante.

La naturaleza familiar del bazar ha contribuido a la evolución de la identidad geek en Ciudad Juárez (como ya se verá más adelante en el capítulo de identidad) al punto de que ha logrado trascender generacionalmente. Las prácticas de consumo geek han sido y/o serán transmitidas de padres a hijos y el bazar otaku, así como los otros festivales de la localidad, funcionan como esos espacios de encuentro generacional.

Dada la complejidad de los hallazgos se ha decidido dividir el trabajo de análisis en tres elementos diferenciados: el consumo geek, la adultez y la identidad. Estos ejes nos ayudarán a obtener de las narrativas de los sujetos los eventos del curso de vida que se corresponden, primero con la experiencia del consumo y la identificación geek, luego con los valores heredados sobre la adultez de la generación anterior, y posteriormente con la conjugación entre ambos elementos en la conformación de una identidad. Los elementos resultantes de la observación participante en el bazar otaku serán presentados en el primer capítulo de análisis (Capítulo IV) relacionado con lo geek y se retomarán los elementos conclusivos de este ejercicio de campo más adelante en el capítulo VI relacionado con la identidad, en donde se abordará más sobre el papel que jugó este espacio de congregación, no solo en el curso de vida de los sujetos sino de la historia misma de la comunidad geek de Ciudad Juárez.

Entonces, en este primer capítulo (IV) se abordarán de manera general los elementos relevantes que conforman la identificación geek, pero desde las narrativas de los adultos jóvenes de Ciudad Juárez y sus experiencias vitales. Luego, el capítulo V se dedicará a analizar la forma

---

<sup>47</sup> La discusión alrededor de la naturaleza “comunitaria” de la identidad geek será retomada también en este análisis.

en que estos sujetos han experimentado su camino hacia la adultez desde los umbrales de adultización vistos en la metodología (lo que significa ser adulto en esta frontera). Por último, el capítulo VI mostrará en una revisión histórica y contextual, los procesos de generación identitaria que se han ido construyendo en la vida de los sujetos a partir de los procesos estructurales y subjetivos relacionados con sus aficiones geek y el lugar que estas ocupa en su forma de ser y estar en la adultez.

### **Ser Geek**

Este trabajo se centra en la historia de vida de los sujetos adultos jóvenes geek de la ciudad, por tanto, los elementos que aquí se presentan tienen un carácter histórico biográfico, es decir, se narran la forma en que los sujetos viven y vivieron a través del curso de vida las distintas estrategias de consumo. Tomando en consideración lo planteado en la metodología, la narrativa que se presenta a continuación toma en consideración los elementos de nostalgia, acceso, goce y rebeldía relacionados con los consumos geek, intercalando aspectos de su pasado y su presente geek.

#### ***1. El Consumo Como Forma de Resistencia: Contracultura vs. Cultura Pop***

La cuestión del consumo geek como un modo de resistencia contracultural o altercultural tiene sus referencias en el origen de estos consumos, al menos en México, en donde ser muy fan de los animes y/o los comics (es decir, ser otaku o ñoño) era considerado motivo de bullying en las escuelas. Por algunas décadas predominó la idea de que ser fan de este tipo de productos era sinónimo de ser asocial, antihigiénico, retraído y/o raro. Estas connotaciones negativas fueron un obstáculo para los sujetos fanáticos de los consumos geek durante la década de los noventa, a tal punto que tuvieron que generar estrategias para no ser etiquetados de esa forma, estrategias que hasta la fecha tienen consecuencias en sus vidas adultas, de aquí el hecho de que varios de ellos



TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

preferían llevar a cabo sus consumos de forma privada o compartirlos con un grupo pequeño de personas allegadas. También el hecho de buscar reafirmar la propia identidad “a costa” de lo que los demás piensen es una forma de evidenciar que se está enfrentando con algo, que la manifestación de la identidad pudo no haber sido algo libre en algún punto de sus vidas.

Caso curioso es el de los videojuegos, puesto que no tenía el mismo estatus que el anime y los comics, aun cuando varios títulos de videojuegos estaban directamente relacionados con estos contenidos (como pokemon o dragón ball) y las prácticas culturales eran muy similares (es decir, en cuanto a la naturaleza del fanatismo como la referencialidad, ludicismo y la mítica detrás de las historias, así como el origen japonés-americano de los productos). El jugar videojuegos no era un motivo de resistencia hacia los otros violentos, al contrario, el poseer la consola más nueva era reflejo de cierto estatus y cierto “estar a la moda” en las tendencias infantiles y juveniles; en las escuelas se intercambiaban (en forma de venta o préstamo) cartuchos de videojuego, tácticas para mejorar el juego y controles de las consolas, se fortalecían los vínculos de amistad mediante el invitar a jugar a alguien a su casa, en resumen, tener una consola de videojuego de reciente modelo era como ser el único niño con pelota de fútbol en el patio de la escuela. Hablar de videojuegos era sencillo, no así con el anime y el comic.

Las diferencias entre estos productos culturales tendieron a generar cierta brecha entre quienes se consideraron abiertamente otakus y entre quienes se asumían como gamers, identidades que en realidad no eran mutuamente excluyentes, puesto que los fanáticos del anime jugaban videojuegos y los fans de los videojuegos también gustaban de ver animes en la televisión.

...para mí era como lo normal el gusto por los videojuegos. En el tema del cómic y los mangas sí, era diferente, porque ahí hablar sobre que me gustaban, eso sí, era pedir que

me tocaron unos madrazos. Pero, este si me...si yo sabía que me gustaba mucho los superhéroes y los cómics, pero sí era un tema que no, no se puede hablar tan fácil porque en aquella época al menos eran para bullying o carrilla. (Ángel, comunicación personal, febrero 2023)

El gran asunto con el tema de la resistencia es que este fue un marcador generacional que diferenció a los adultos geek de ahora con las nuevas generaciones de geeks, quienes, gracias a la superexposición del contenido geek en cine, televisión, internet y centros comerciales gozan de formas de identificación geek más amenas, sin amenazas e incluso con cierto estatus y apertura en la expresión de la propia identidad. El consumo geek representó una forma de expresión identitaria resistente contra la cultura normativa para los adultos jóvenes actuales, pero no para los más jóvenes, para ellos representa estar al corriente con la moda y las formas actuales de la cultura pop global.

El rompimiento se dio básicamente tras el éxito del Universo Cinematográfico de Marvel, específicamente con el estreno de “Los Vengadores”, filme que marcó un antes y un después en el papel que tenían los superhéroes en el imaginario colectivo, pasando de ser un consumo exclusivo para niños a uno aceptable para todas las edades e incluso posicionándose como la tendencia pop durante la década de 2010. Ya teniendo los videojuegos un estatus intergeneracional que nunca perdieron, más el boom del cine de superhéroes y el rescate de la figura del comic, era cuestión de tiempo para que el anime también tomara su posicionamiento, aunque el camino de este fue un poco distinto.

El posicionamiento del anime se dio gracias a tres factores: el primero es que la producción de anime fue creciendo a través de los años, teniendo éxito sobre todo en Japón y Estados Unidos y luego en Latinoamérica, este desarrollo permitió una mayor variedad de títulos

que se distribuían en distintas partes del mundo y fueron encontrando espacios donde fueron teniendo buena recepción por parte de los consumidores; el segundo factor se deriva del hecho de que las tecnologías de la información y la comunicación tuvieron un desarrollo acelerado durante esas décadas, esto permitió que, mediante las computadoras, el internet y las redes sociales fuera más accesible consumir este tipo de productos en foros y plataformas no oficiales (piratería) así como comenzar a generar comunidades, afianzar lazos y fortalecer el posicionamiento del anime y el manga en México; el tercer factor está relacionado con la nostalgia, al ver que productos geek como el comic y los videojuegos estaban recobrando fama a nivel mundial, el reposicionamiento del anime era un asunto que se debía poner sobre la mesa también, puesto que formó parte de la infancia y adolescencia de generaciones que ahora tenían el poder adquisitivo para su consumo en todo tipo de presentaciones y mercancías lo que lo hacía un nicho comercial importante al cual prestarle atención y comenzar a producir sobre él. El éxito de las plataformas de streaming también llevaba de la mano la distribución del anime con títulos muy aceptados en la comunidad como Naruto, Death Note y Dragon Ball.

Otros productos geek como la fantasía y la ciencia ficción tuvieron una escalada de mayor impacto durante las últimas tres décadas de la mano de éxitos cinematográficos como “Star Wars”, “Harry Potter” y “El señor de los anillos”. Estos productos junto con los ya mencionados formaron el vitral de la cultura geek popular de hoy en día a la cual se le ha desestigmatizado por completo y se le ha considerado incluso la cultura “hegemónica” del entretenimiento, lo cual, desde luego, no borra el hecho de que alguna vez ser fanático de estos consumos fue motivo de burla, estigmatización y exclusión, hecho que dejó huellas en la forma en que los adultos jóvenes geek de hoy viven y entienden la revolución cultural geek de las últimas décadas.

### **De la Resistencia a los Temores del Cuerpo.**

El asunto del cuerpo visto desde lo geek resulta algo complejo de entender dado que hay cierta apertura respecto a la estética, pero también existen limitantes que pueden figurar como un obstáculo al momento de desempeñar de forma libre la identidad de los sujetos.

Aunque el consumo es en un principio un fenómeno de adquisición, es también un fenómeno del cuerpo, es decir, el consumo transforma y/o modifica los cuerpos, esto puede darse por ejemplo mediante la colocación de prendas o accesorios, tatuajes, caracterizaciones completas en otra persona (disfraz o cosplay) e incluso mediante el consumo de ciertos alimentos referentes a su producción audiovisual favorita. Estas proyecciones del consumo en el cuerpo llevan a pensar la apariencia como un marcador clave para los geeks, que por una parte puede representar orgullo el portar ciertas prendas o accesorios como un identificador de los propios gustos, pero por otra puede representar un conflicto. También, el cuerpo y la estética funcionan como un marcador de identificación/diferenciación de/con los otros.

Para poder abordar los asuntos del cuerpo en los sujetos geek es importante distinguir entre dos aspectos: una estética general desde la cual los sujetos muestran su afinidad geek y otra una estética especializada que hace referencia al cosplay como actividad particular de ciertos sujetos en ciertas circunstancias.

Como ya se ha mencionado anteriormente, uno de los fundamentos del mundo geek es la referencialidad, es decir, mientras más se demuestre que se sabe y que se tiene un gusto por lo geek se es más parte de este mundo. Esto incluye demostraciones físicas del gusto que pueden ir desde el uso de pines, mochilas y playeras con estampados sobre alguna producción geek, hasta el uso de accesorios correspondientes a estas como orejas de gato, colas de zorro, collares, anillos, pulseras, lentes de contacto, guantes y pelucas, que junto con los jeans y las zapatillas

deportivas forman parte de esta estética general. Estos objetos pueden ser portados de forma conjunta o de forma individual por parte del sujeto. Si bien estas prendas y accesorios pueden ser utilizados en cualquier lugar, su uso sobre sale en los espacios destinados al encuentro de comunidades geek como las convenciones, bazares y festivales.

Cuando el compromiso con la estética geek es llevada más allá es cuando aparece en escena el cosplay, actividad recurrente entre quienes se consideran los más fanáticos y que tiene como centro el cuerpo. Este consiste básicamente en la caracterización y representación de un personaje de la cultura popular, a través de la fabricación de un disfraz que lo simule de la forma más veraz o creativa. Los cosplayers en Ciudad Juárez suelen participar de competencias locales, pero existen competencias de carácter nacional e incluso un campeonato mundial de cosplay en Japón, la World Cosplay Summit. Los cosplayers a su vez son admirados por los asistentes a los eventos geek y son fotografiados, algunos como Nadyasonika (originaria de la frontera), incluso han alcanzado fama (gracias sobre todo al internet y las redes sociales) internacional y son invitados especiales en eventos sobre anime, comics y videojuegos.

Al ser el cosplay una dinámica que dota de cierto estatus, hacerlo no es algo que pueda tomarse a la ligera y es por tanto una actividad que poca gente se atreve a hacer, pero no completamente por el asunto del tiempo y recursos necesarios para realizar dicho acto, sino por la condición del cuerpo.

Para poder caracterizarse a través de un cosplay no bastan solo las ganas, al menos no para los geeks adultos, en quienes aparece como principal obstáculo la vergüenza social de no realizar apropiadamente el cosplay, es decir, no lograr representar fielmente el físico del personaje que se desea representar. Es así, que una actividad que en inicio debería ser de entretenimiento, por su alta competitividad y la falta de seguridad sobre el cuerpo de los sujetos

se convierte en algo no alcanzable sino bajo condiciones muy específicas relacionadas con la autopercepción y la autoestima.

Una de las sujetas de investigación que se desenvuelve como cosplayer en eventos y competencias mencionó que no podría realizar esta actividad por más de cuatro años en el futuro, esto debido a que considera que “el cosplay es como el modelaje, es algo asociado a la juventud, un hobby para jóvenes”. Desde su perspectiva, la juventud tiene cierta belleza o estética que permite desarrollar esta actividad de forma más eficiente o cómoda para quien la lleva a cabo.

...me reencuentro con esta amiga y me dice estaría bien padre que hiciéramos cosplay y yo le dije que no, porque ya me sentía yo muy grande le dije nos vamos a ver muy chistosas, le dije con minifaldas y treintonas. (Fátima, comunicación personal, septiembre 2023)

La estética que se necesita para portar el cosplay tiene que ver más con el cómo se siente o percibe el sujeto que realiza el cosplay que con lineamientos bien determinados, esto podemos verlo en los eventos de la localidad como el “Comic fest” en los cuales quienes realizan esta actividad no poseen en su totalidad (tampoco en su mayoría) cuerpos hegemónicos o considerados socialmente bellos. Las variedades de cuerpos que no se corresponden con los de los personajes que representan son constantes, y dado el ambiente de respeto que existe en las comunidades geek/otaku hacia esta actividad las faltas de respeto no suelen generarse (al menos no dentro de estos espacios).

El temor y la vergüenza que acompañan la negación de algunos de los sujetos fans hacia la actividad del cosplay puede tener su origen en la estigmatización y los prejuicios vertidos

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

hacia estos sujetos, sobre todo durante su estancia en la educación básica (primaria y secundaria) en donde llegaron a ser víctimas del bullying por parte de sus compañeros de escuela:

...en secundaria yo sufrí de muchísimo bullying, mucho venía de hecho por mi gusto y mi fascinación por los juegos y los juguetes y las cartas y no encajaba y se burlaban de mi por tener esos gustos y no era el único... (Alan, comunicación personal, agosto 2022)

Esta violencia escolar pudo tener distintas consecuencias en los sujetos, desde la generación de estrategias para evitar ser víctimas de ella, hasta el resguardo o empatía con pequeños grupos de personas que compartieran sus gustos y aficiones por lo geek.

Dado que varios de los entrevistados manifestaron haber sufrido o temido por el “bullying” derivado de sus gustos geek, es probable pensar que este tipo de situaciones de violencia los llevaran a escoger con más cuidado la forma en que manifiestan sus gustos, desde luego que la actividad del cosplay implica un grado mayor de compromiso y una expresión corporal abierta respecto al gusto, situación que genera duda respecto a la expresión de dicha actividad.

### **¡Pánico Satánico! El Estigma y la Censura en lo Geek.**

Cuando se habla de consumos geek hoy en día no suele haber una marcada carga negativa hacia estos productos, si bien existen los prejuicios hacia grupos que son diversos en apariencia y desde luego en gustos, el caso de los consumos geek como formas de ocio y goce de las generaciones más jóvenes demuestra ser una excepción, pues el éxito de los héroes de comic en el cine y de nuevos animes en las plataformas de streaming nos lleva a pensar que lo mainstream ahora es lo geek; de hecho lo geek ha llegado a ser visto como un gusto que lleva de la mano pasatiempos artísticos positivos como diseñar o elaborar disfraces, cantar, bailar y/o dibujar por

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

mencionar algunos; también el crecimiento de la industria de la animación y el videojuego han permitido ver a este campo como una oportunidad de crecimiento profesional y una fuente de ingresos redituable.

No obstante, este estatus fue ganándose con el pasar del tiempo y el crecimiento de las industrias que permitieron la normalización del consumo geek y su afición por grupos de población variados, pero en sus orígenes la afición y el gusto por lo geek tuvo obstáculos relacionados con el estigma existente alrededor de estos productos. Los prejuicios sobre el grupo de población han ido relacionados con las etiquetas de raro (de ahí la denominación friki), inadaptados socialmente, obsesionados e incluso poco higiénicos. Estos estigmas y prejuicios solo contribuían al temor de estos sujetos por mostrar abiertamente sus gustos o compartirlos con otros que no fueran abiertamente parte de este colectivo. Pero el bullying entre congéneres y los prejuicios por la apariencia no eran los únicos estigmas alrededor de ellos.

Uno de los estigmas que logró resonar más en la frontera fue el “pánico satánico”, expresión utilizada para describir el miedo generalizado en la sociedad, difundido por los medios de comunicación y los grupos más conservadores como la iglesia, de que ciertos contenidos son “del diablo” o de un origen e intenciones malignas. Aunque este fenómeno de estigmatización “maligna” no fue exclusivo del anime, sino que se extendía a otros productos culturales populares de la época como ciertas caricaturas americanas o personajes pop, fueron los productos japoneses quienes recibieron el mayor embate por parte de la sociedad.

La sociedad mexicana, al igual que se puede decir de las sociedades latinoamericanas en general, ha ido desarrollándose con el pasar de los siglos de la mano de los valores de la religión católico/cristiana, productos de la colonización. Fenómenos en México como la guerra cristera o el nacimiento de organizaciones de defensa de los valores de la religión católica como el frente



TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

por la familia dan cuenta de la fuerza que el cristianismo tuvo en el país durante el siglo pasado y la influencia que sigue teniendo en la vida social del mismo. Valores como la castidad, pulcritud, santidad, paz y la familia tradicional han sido difundidos y defendidos por los grupos de la sociedad más conservadores en contraposición a productos populares que parecían proyectar otro tipo de valores en la niñez y la juventud, con contenidos como transexualidad, lesbianismo, desnudos, erotización del cuerpo femenino, asesinato, violencia y peleas sangrientas. El choque entre los valores cristianos de una parte de la sociedad mexicana y los nuevos productos japoneses con contenidos más liberales fue llevando a la censura primero, y la cancelación posteriormente de los animes y sus productos derivados.

Podríamos explicar el origen del fenómeno de estigmatización “satánica” del anime a partir de dos puntos clave, por una parte el éxito repentino y exacerbado del anime en la niñez y juventud de los noventa, fenómeno que levantaría sospechas entre los grupos más conservadores que solían atribuir el éxito popular “inexplicable” mediante “pactos con el diablo” como sucedió con algunos artistas y/o grupos populares de la segunda mitad del siglo pasado; y por otra parte, la estética violenta y sexual que mostraban estos animes y que no eran aptos para niños.

El anime, al ser un producto cultural animado, fue confundido en México como un contenido para niños bajo el desconocimiento de que en Japón el anime se divide por edades, es decir, hay animes para niños, jóvenes y adultos (con una amplia variedad de subgéneros en cada rama) y estos fueron transmitidos sin distinción como barra infantil. De esta forma es que encontrábamos en las “caricaturas japonesas” transmitidas en México desnudos parciales, situaciones eróticas o sexo/amorosas, violencia sangrienta y temas “subidos de tono” como el asesinato, mutilaciones, acoso sexual entre otros. Además de esto, la estética de los cuerpos (tema a tratar con mayor profundidad en el siguiente apartado) denotaba la voluptuosidad de los

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

cuerpos femeninos con una connotación sexual (caderas anchas, pechos y traseros grandes, cinturas pequeñas), y el de los hombres con torsos musculosos desnudos con marcas o cicatrices de combate.

Otro de los aspectos que generaba conflicto entre las ideas cristianas de la sociedad y los productos japoneses era el uso de nombres pertenecientes a la mitología cristiana en personajes de dichos productos animados como “Dios” o “Satán”<sup>48</sup>. Esto llevó a que la población más religiosa en el país viera como una afrenta a los valores cristianos (no usarás el nombre de Dios en vano) la existencia de estos personajes en la televisión y por tanto provocando un rechazo por parte de las familias al consumo de estos productos. Tras ser identificadas las traducciones de estos nombres (en los animes fueron usados los nombres en japonés de estos personajes en lugar de su traducción literal) se generó una oleada de señalamientos de “mensajes subliminales” diabólicos en otros productos o personajes que terminaron por afectar a todos los productos japoneses por considerarlos satánicos.

Esta situación no ocurría de la misma forma en Estados Unidos, pues al llegar a las cadenas televisivas los productos japoneses fueron modificados y transmitidos con censura, se modificaban objetos (como cigarrillos por paletas), se cortaban escenas directamente o se eliminaban los capítulos por completo y no eran transmitidos aún si esto afectase la continuidad de la historia. Jakaranda narra su experiencia con la censura:

...allá en Estados Unidos los capítulos llegaban, no solo con censura, sino había capítulos que no pasaban y aquí sí. Aquí al inicio yo recuerdo que ni dragon ball, ni ranma 1/2, ni Caballeros del Zodiaco ninguno, tenían censura. Yo recuerdo que salían la sangre

---

<sup>48</sup> “Kami-sama” y “Mr. Satán” respectivamente, del anime y manga Dragon Ball.

indiscriminada desnudos indiscriminados, pero pasó el tiempo y como que yo creo que que la gente que pasaba las caricaturas dijo oye, nos han llegado mensajes de que están saliendo estos monitos encueraditos o mucha sangre y fue de que ay, deberíamos ponernos a ver los capítulos para ver qué le estamos llevando a los niños eran la época que la gente decía caricaturas=niños es eso hasta que se dieron cuenta que no...

(Jakaranda, comunicación personal, septiembre 2023)

Así, México se convertiría en un lugar donde el anime con contenidos para jóvenes o adultos era visto por niños y adolescentes. Como se verá más adelante, una amplia generación de niños y jóvenes fueron criados por la televisión y estos contenidos animados (en conjunto con las caricaturas norteamericanas de superhéroes), eso provocaría una preocupación por los adultos de esa época al darse cuenta de que el contenido de estos productos no se correspondía con los valores o aprendizajes que en la cultura mexicana se solían enseñar a estos grupos de edad.

Durante la década de los noventa los mismos medios de comunicación que se encargaron de difundir los animes en México fueron parte del proceso de estigmatización de dichos contenidos; el censurar ciertas escenas del anime o eliminar capítulos no fue suficiente. En los noticieros de las cadenas TV Azteca y Televisa se mostraban supuestas referencias en estos productos culturales hacia el diablo y lo “satánico”, tales como símbolos o apariencias “diabólicas” de los mismos; así mismo se invitaba a la población en general, pero especialmente a los padres de familia a que dejaran de consumir y a restringir a sus hijos el consumo de estos productos por estas razones. Estas declaraciones en televisión nacional tuvieron eco en varios sectores religiosos que sostenían la naturaleza “demoniaca” del anime e invitaban a las familias a alejarse de todo lo relacionado con la animación japonesa. TV azteca dejó de transmitir en su barra de caricaturas estos productos japoneses durante un tiempo, además, este estigma llevó a la

prohibición en algunas familias de algunos productos de origen japonés como pokemon o dragon ball.

...creo que era Lolita Ayala [sic] la que empezó a hacer todo el marketing de que el anime era satánico que era pura pornografía, que quitaron las caricaturas del 20 bueno, el anime del 20, en este tiempo recuerdo que ahí todos los niños platicando de eso de "¡ay!, ¿qué le pasa?"; deja tú, o sea, yo supe de que existía el hentai gracias a Lolita Ayala, o sea, yo supe que existía algo que se llamaba hentai<sup>49</sup> y que era de pornografía gracias a ella, si no lo hubiera dicho ni cuenta... (Jakaranda, comunicación personal, septiembre 2023)

Otro de los estigmas con los que nos podemos encontrar al momento de hablar con los sujetos sobre su infancia tiene que ver con la pérdida de tiempo que representaba el consumo de estos productos, puesto que se les consideraba improductivos y dañinos para el desarrollo escolar de los entonces infantes. Oscar comenta que llegó a tener problemas en casa por su fuerte afición a los videojuegos, a tal punto que llegó a ser llamado "parásito" por uno de sus padres, situación que desembocó en su salida de casa a temprana edad (17 años). En otro caso, Jakaranda también llegó a ser increpada por sus padres por su excesivo compromiso con los clubes de manga y los videojuegos, situación en la cual se le pidió que abandonara esos hobbies y se dedicara de lleno a estudiar para poder tener un futuro profesional. El estigma de los padres hacia el consumo de sus hijos se percibía durante la juventud, pero fue aproximándose a la mayoría de edad legal donde tuvieron una confrontación respecto a la continuación con estos consumos:

---

<sup>49</sup> Género de anime y manga dedicado al contenido pornográfico.

En el 2010 u once decidí pausar todo eso, yo antes de eso estaba muy metida en la organización de eventos de anime, en hacer cosplay en estar con mis amigos que les gusta el anime, pero mi papá habló conmigo y me dijo (yo había ganado una beca para estudiar arte en España, pero no me dejaron): “¿qué vas a hacer?, tienes que ponerte a estudiar, ponte las pilas”, entonces lo pausé y me puse a estudiar (Fátima, comunicación personal, septiembre 2023)

La cuestión con el estigma es que resulta no ser cierto en toda su carga de prejuicios y solo obedece a preconcepciones sobre determinados grupos. Lo que comenzó como una revisión de la programación infantil para la pertinencia de los contenidos terminó por discriminar toda clase de productos, consumos y expresiones culturales derivadas de estos.

Es necesario un examen de la situación que considere las consecuencias del consumo de estos productos en su amplio espectro de posibilidades, tanto elementos que pudieron ser negativos para los sujetos como los positivos. El goce y consumo de estos productos ha desarrollado en los sujetos distintas habilidades para la vida que aun hoy siguen vigentes en su cotidianidad. Algunos informantes como Ángel han llegado a darle a estos productos el rol de motivadores los cuáles le han servido como brújula moral y como fuente de motivación para salir adelante; en el caso de Héctor fue un anime el que le motivó a retomar el deporte ahora en su edad adulta; para Fátima el anime fue un impulsor de sus intereses artísticos y el desarrollo de sus habilidades musicales con los que sigue desempeñando su labor como docente a día de hoy; y para Oscar y Fernando tuvo una relación directa con el desarrollo de habilidades y conocimientos sobre electrónica e informática, destrezas que fueron evolucionando y creciendo hasta convertirse a día de hoy en parte de su trabajo.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

El impacto positivo de los productos en la vida de los sujetos salta a la vista, no obstante, es pertinente señalar que la exposición a contenidos no aptos para su edad y productos que no se adecuaban a la realidad, valores y costumbres de niños, niñas y adolescentes en el país y en la ciudad pudo provocar ideas diferenciadas sobre la sexualidad y la violencia que no nos es posible visualizar en este trabajo de investigación y que sin duda necesitan de un examen más riguroso que abarque los impactos psicológicos, culturales y sociales de estas generaciones.

### **Te Invito a Jugar Conmigo. El Papel del Género en lo Geek.**

En lo que respecta al género, existen en los orígenes del consumo de los sujetos pautas muy específicas relacionadas con los ritos de masculinidad de la infancia; el hecho de que los sujetos adquirieran su gusto por este consumo cultural durante la etapa de la infancia media (5-8 años) les coloca en una posición en la cual compartían lo lúdico con otros niños en lugar de hacerlo con niñas, incluso quienes tenían hermanas o primas, estas no aparecen en sus discursos a la hora de nombrar “la hora del juego” o de ver la televisión. Los sujetos solían adquirir o compartir su gusto por los videojuegos, el anime y los comics mediante primos o hermanos hombres y llevaban a cabo sus sesiones de juego con otros niños hombres también, era común para ellos salir a jugar fútbol con sus congéneres y así mismo entrar a jugar videojuegos a la casa de alguno de ellos.

En el caso de las mujeres informantes de esta investigación, estas formas de aproximación al consumo geek no se dieron por familiares hombres ni mujeres que les acercaran al consumo, se los recomendaran o enseñaran, sino que fue un consumo descubierto e impulsado por sus propios deseos, la cercanía de las mujeres hacia este tipo de productos no estaba relacionada con una curiosidad por la tecnología, fue más por su afinidad por las artes. En este sentido, la relación con el juego cambia, puesto que se vuelve una actividad meramente personal

que no se comparte con grupos de amigas y que se realiza de forma individual en casa o con hombres en la escuela.

...a las niñas dentro de la primaria no les gustaban el anime, ellas eran como que Britney Spears, Spice Girls y así artistas, así que no, yo no podía hablar de anime con las niñas, así que hablaba de anime con los niños, pero pues no era como que llegaría a hablar de Sailor Moon o sea de era de okay, vamos a hablar de Pokémon vamos a hablar de Dragon Ball...me acuerdo que salieron los tazos de Pokémon y para poder jugar tenía que irme con los niños...yo de anime con niñas puedo empezar a hablar hasta la secundaria (Jakaranda, comunicación personal, septiembre 2023).

Este fenómeno de diferenciación por género tiene más aristas que explorar a parte de la relación con el juego individual o colectivo. Existen también diferencias en cuanto a la naturaleza del consumo. Aun cuando dentro del mundo geek existen productos sin distinción de género y también los hay especializados para mujeres (como en el caso del shoju en el anime), se ha considerado al consumo de productos geek un asunto mayoritariamente de hombres dada la naturaleza tecnológica que representan los videojuegos (y que se asocia a la tecnología con lo masculino), los contenidos de estos y de los animes también asociados tradicionalmente a lo masculino como la aventura, acción, sexualidad y violencia, y los modelos heroicos dentro de estos contenidos dedicados en mayor medida a hombres como sucede con los superhéroes de comics y los animes que se ofertaron en la televisión en los horarios infantiles.

Ahora, existe un contraste entre lo que se percibe respecto a los contenidos y a la participación por género en eventos dedicados a lo geek. En lugares como el bazar otaku, el comic fest o cosplay a medianoche, la participación de las mujeres, tanto en la venta, competencias y la asistencia en general es mucho mayor a la de los hombres (3 a 1), destacando

que este fenómeno está relacionado con la edad, es decir, las personas jóvenes son mayormente mujeres, pero las personas adultas son mayormente hombres.

### *De la Estética Erótica.*

Dentro de los aspectos cruciales del género en lo geek está el asunto del cuerpo y lo erótico.

Durante el trabajo de campo de observación en los espacios geek de la ciudad (labor a la que se dedicará un apartado más adelante) hubo un contraste interesante que vale la pena examinar.

Existe una diferencia notable entre los espacios utilizados para reuniones geek, entre los que son clasificados por los mismos organizadores como “familiares” y los que son dedicados solo para adultos. Los espacios familiares serían los bazares realizados durante un horario vespertino en plazas comerciales y los dedicados para adultos son los eventos nocturnos realizados en bares.

En ambos tipos de eventos se escucha música otaku<sup>50</sup> y comercial, se invita a portar cosplay o una estética anime, hay competencias y juegos y hay venta de productos, no obstante, el consumo varía un poco entre uno y otro. La diferencia más obvia entre ambos tipos de eventos, además del horario y el espacio, es la venta de alcohol. En las jornadas de “cosplay a medianoche” es posible comprar cerveza y distintos cocteles con o sin alcohol mientras se disfruta de un ambiente festivo entre baile, canto y gritos de alegría. La otra diferencia que es necesario resaltar es la estética erótica presente en la velada. Al igual que en el bazar, en el cosplay a medianoche hay puestos de venta, pero estos son de cosplayers locales que ofrecen posters, pines, calcamonías, cuadros y fotografías en general de ellas vestidas de cosplay o en trajes de baño y ropa interior.

---

<sup>50</sup> Música derivada de animes, o de grupos de rock japonés, dedicados a producir esta música.



Lo primero que es necesario recalcar es que la mayoría de las cosplayers que se presentan en los eventos geek como los festivales, bazares y fiestas son mujeres, habiendo solo un hombre por cada diez mujeres. En el evento de “Cosplay a medianoche” la estética erótica predomina en la mercancía ofertada durante la fiesta (a diferencia del bazar en donde este contenido no es predominante), las fotografías y el material que es expuesto tiene un contenido sexual (como por ejemplo los pines con forma de “corazón invertido” o trasero) y es promovido por las mismas cosplayers utilizando trajes de baño de una pieza o leotardos personalizados de algún color o diseño alusivo a algún personaje de anime o videojuego o alguna figura identificable de la cultura pop como la “conejita playboy”.

La estética erótica no es algo inventado por las cosplayers, esta forma de mostrar a las mujeres, jóvenes y con ciertos atributos físicos resaltados (ojos, caderas, pechos, glúteos), es algo que se puede ver en los contenidos audiovisuales geek, sobre todo en los japoneses (pero no exclusivamente, podemos ver varios ejemplos en comics también) en donde las mujeres suelen poseer estas características y además se les presenta en situaciones sensuales o sexuales “incidentales” dentro del anime, y a las que no se les muestra así dentro del canon de la historia se les reproduce en otros formatos como imágenes o videos hechos por fans en internet. Estos personajes femeninos son además retratados de esta forma en figuras coleccionables, posters, llaveros, etc., mismos que pueden verse en aparadores en las tiendas de los centros comerciales de la ciudad y/o en los puestos de venta de bazares y festivales. La erotización del cuerpo femenino es sacada del dibujo y es reproducida por las cosplayers, sobre todo en eventos considerados para adultos.

Esta estética erótica también es reproducida en mucho menor medida en los hombres cosplayers, cuyos modelos son personajes de anime que enseñan el torso con el abdomen

marcado, así como los pectorales y brazos, con la excepción de que las situaciones o posiciones en las que se les encuentra mostrando el físico se derivan de batallas, aumentos de poder y/o tienen que ver con violencia o heridas físicas, a diferencia de las mujeres las cuales se les encuentra con poca ropa pero en situaciones sexuales incidentales como ya se explicó y en posiciones eróticas.

## ***2. Espacialidad y Estrategias de Consumo***

La naturaleza de lo geek está anclada a lo mediático, se originó, distribuyó y apoderó de los medios masivos de entretenimiento como el cine, la televisión y el internet. Al ir de la mano con el desarrollo de la tecnología podríamos decir que lo geek tiene una doble espacialidad: una virtual y una física.

### **“Fui una Niña Criada por la Televisión”**

El primer contacto que los sujetos tuvieron con el anime o el mundo de los superhéroes se tuvo principalmente por la programación de la televisión abierta, el ver la tele después de la escuela o los fines de semana temprano era algo regular, entre programas o shows y “caricaturas” se pasaban los tiempos libres y los días de descanso. Estas caricaturas eran producciones norteamericanas como las de Warner Bros, entre ellas algunas de superhéroes como Spiderman, Batman o Superman, y por otra parte existían también “caricaturas japonesas”, que en realidad eran los animes, pero durante la infancia era común para los sujetos identificar a estos solo como otro tipo de caricaturas más.

...ya teníamos nuestros horarios, era salir de la escuela, ver en ese tiempo dragón ball z que en ese entonces era...es que estábamos en el Paso, salíamos hasta las 3 de la tarde, y de 3 a 5 era cuando empezaba Dragón ball z más o menos en ese horario y luego de ahí seguía no me acuerdo si Los Caballeros del Zodiaco o Ay caramba, luego los Simpsons y

de los Simpsons me pasaba al 32 que era el de Adal Ramones, Otro rollo, y esa era mi tarde... (Héctor, comunicación personal, julio 2023)

La televisión fungió entonces como el centro de entretenimiento por excelencia. Los sujetos organizaban su día alrededor de la pantalla; su vida, fuera de las tareas y obligaciones escolares se basaba en ver la programación televisiva, la cual prácticamente sabían de memoria

En la televisión abierta también tenía mi rutina, veía ranma y medio, mikami la cazafantasmas. Yo fui una niña criada por la televisión, cuando tenía oportunidad de leer libros leía libros, pero la verdad es que llegaba a mi casa y después de comer y cambiarme y hacer un poco de tarea, (porque la verdad no la hacía toda), tenía la oportunidad de ver televisión, si yo sabía a qué hora salía cada serie entonces me hacía mi rutina (Fátima, comunicación personal, agosto 2023)

Estas estrategias de uso del tiempo entre las ocupaciones y las pantallas se seguirían reproduciendo en el tiempo, solo que sustituyendo la programación televisiva por el internet en las computadoras portátiles o los teléfonos celulares.

Con el tiempo, la dinámica de la televisión como el principal centro de entretenimiento en casa dio paso a Youtube, una plataforma que también poseía la misma dinámica de ver en una pantalla contenidos audiovisuales producidos por otros con cierta periodicidad, con la diferencia de que la oferta en esta plataforma de internet era cada vez mayor y se podía acceder a ella en los tiempos deseados.

Aunque resulta tentador hacer todo un análisis del papel de las nuevas plataformas virtuales de entretenimiento y comunicación, la verdad es que estas tienen poco que ver con la generación de sujetos adultos jóvenes, quienes se insertaron a los medios tecnológicos desde sus

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

inicios y por tanto se quedaron con cierto tipo de plataformas, se podría decir que más clásicas, como lo son Facebook y YouTube. Los sujetos con quienes se conversó expresaron ser una generación de YouTube, es decir, una generación cuyo espacio de recreación, entretenimiento e información incluso se encuentra en esta plataforma roja.

Durante el crecimiento de los sujetos, en su curso de vida, la “normalización” de la computadora en casa, o mejor dicho la distribución masiva de computadoras personales (PC) en los hogares y la llegada del internet telefónico atravesó sus infancias y adolescencias, lo que les permitió crecer junto con estos avances tecnológicos. El uso de la computadora era originalmente para tareas y jugar “solitario” o “buscaminas”, juegos incluidos en la programación de todas las computadoras Microsoft de la época, pero posteriormente y con la llegada de YouTube en 2005 el panorama cambió, pues el alcance de esta plataforma fue creciendo hasta convertirse en un espacio donde los sujetos podían ver películas completas o capítulos de sus series de anime favoritas. Así mismo, la aparición de creadores de contenido de información o de entretenimiento conocidos como Youtubers fueron un parteaguas que cambió la forma en que se disfrutaban estos espacios virtuales. Desde hace ya 15 años y a la fecha, los sujetos siguen consumiendo Youtube como su plataforma principal para entretenimiento escuchando música, pero sobre todo creadores de contenido que brindan datos curiosos, información actual y “hacks” (tips) para facilitarles la vida, esto mientras trabajan en casa o juegan videojuegos a manera de multitarea.

YouTube, ahí es donde veo las reseñas de, bueno, no tanto de anime, pero sí de películas. YouTube es el que uso más que nada cuando voy manejando para ir escuchando algo que ahí es donde escucho de videos que me interesan. Siempre me ha llamado la atención lo que es este, las computadoras y las nuevas tecnologías que sacan para para la casa y todo.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Y pues más ahorita en el trabajo que estoy este que es en Best Buy, la verdad se relaciona mucho, entonces puede que de ahí me influya para verlo. (Eduardo, comunicación personal, julio 2022)

En el caso de otras plataformas virtuales como los servicios de streaming los sujetos utilizan algunas de ellas para ver películas o series, como es el caso de Netflix (en la mayoría de los casos) y Amazon Prime Video, el cual, dicen los sujetos, aunque lo usan poco, lo poseen por la suscripción al servicio de Amazon (comercio) (en todos los casos).

Al final de cuentas, los sujetos utilizan varios dispositivos electrónicos y plataformas en internet, esto les mantiene actualizados con respecto a las novedades de sus contenidos favoritos, los cuales, aunque no puedan disfrutar con plenitud del tiempo y energía, al menos pueden llegar a mantenerse al día con las novedades que competen a sus gustos en videojuegos, anime y/o tecnología. Y es que los adultos jóvenes geek utilizan todas estas pantallas al mismo tiempo; si existe una razón por la cual los sujetos aún se mantienen anclados de cierta forma a todos estos dispositivos no es por la inmediatez, sino por la simultaneidad. Lo simultáneo es lo que los sujetos buscan en estos aparatos, eso les hace más eficientes y logran “matar dos pájaros de un tiro”, pueden trabajar en la computadora mientras ven la tele, o estar mensajeando y revisando sus redes sociales en el teléfono celular mientras escuchan música, o jugando videojuegos mientras escuchan un podcast. La utilización óptima de estos aparatos es importante, de esta forma se siente que se aprovechan al máximo, por un lado, y por otro lado se logra hacer multitareas, aprenden mientras se relajan y se entretienen mientras trabajan.

La relación de los adultos jóvenes geek con la tecnología se deriva precisamente de su crecimiento con ella, el hecho de haber tenido consolas y/o computadora en casa les permitió interactuar con estos aparatos de forma cercana. Esta relación con la tecnología y los medios

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

sociodigitales les generó nuevas dinámicas de vida como la simultaneidad que se mencionaba más arriba, pero también un conocimiento y destreza en el manejo de software y hardware básico. Durante su adolescencia y juventud varios de los sujetos manifestaron haberse relacionado con la electrónica o la computación mediante la manipulación de estos aparatos para buscar obtener el máximo beneficio de ello.

Desarmar la consola para ver si se puede arreglar, hackear el sistema operativo de las mismas para poder reproducir juegos piratas, obtener ese conocimiento de hackeo de extensas búsquedas en internet, aprender a instalar y desinstalar programas que sirvan para estos propósitos, la búsqueda y descarga de material audiovisual (anime) pirata, la instalación y uso de antivirus, y en ocasiones hasta un lenguaje de programación básico son algunos de los conocimientos y habilidades que estos sujetos obtuvieron gracias a su relación y gusto por los videojuegos y el anime.

...de ahí aprendí yo a arreglar computadoras, de ahí a ver cómo le instalo el Windows, cómo lo bajo, qué es un driver, cómo instalo un driver, todo desde cero; aprendí como instalar un Windows XP un Windows modificado, los drivers, programas, qué diferencia hay entre crack, una licencia, todo eso, entonces ya aprendiendo como arreglar mi propia computadora ahora sí que si la descompongo de nuevo ya sé cómo volverla a reparar y con eso empezar en las páginas a descargar juegos...nomás la computadora prendida las 24 horas descargando el juego, ya cuando acababa no me acuerdo si tenía quemador de discos o los quemaba en otro lado, pero ya descargado el juego lo quemabas en el DVD y ahora si a jugar, pero era todo un proceso porque un juego te tardabas tres o cuatro días en descargarlo. (Oscar, comunicación personal, marzo 2023).

La curiosidad, el gusto y la falta de recursos fueron motivadores suficientes para que estos sujetos se sumergieran de lleno en el uso de las tecnologías emergentes. Esta relación les valió el obtener nuevos aprendizajes que después utilizarían para obtener empleos o estudiar alguna carrera afin en el mejor de los casos, en los otros casos de quienes no decidieron encaminar su vida profesional por ese sentido, solo quedó en ellos esa relación cercana con los dispositivos como formas de realizar distintas tareas de forma eficiente y al mismo tiempo, una relación de simultaneidad.

### **Sobre lo Físico.**

El espacio físico tiene un papel importante para los sujetos adultos jóvenes geek, dado que sus objetos de consumo no se encuentran solamente en plataformas, sino que es necesario adquirirlos de manera física en espacios específicos para ello, además, la dualidad entre lo privado y lo público también forma un papel importante en su consumo.

Al ser Ciudad Juárez una ciudad fronteriza cuenta con la “ventaja” de que los productos que son estrenados en Estados Unidos llegan inmediatamente a las manos de los consumidores en esta localidad, por la cercanía con la ciudad de El Paso. En las entrevistas realizadas con los sujetos resulta que el primer contacto que estos tuvieron con los videojuegos fue principalmente por familiares (primos o tíos) que vivían en la vecina ciudad norteamericana y/o porque sus padres o familiares les regalaban consolas provenientes de Estados Unidos en tiendas como “Toys’R’us”, “Walmart” o “Gamestop”. Todos tuvieron su primera aproximación a los videojuegos gracias a la vecindad con el país anglosajón, de forma directa o indirecta obtuvieron sus primeras experiencias con las consolas de videojuegos debido a esta cercanía fronteriza.

Como ya se mencionó en el capítulo 1, la cercanía con El Paso no solo permitió la compra directa de videojuegos, juegos y/o figuras de acción y colección, sino también el

intercambio comercial en Juárez, es decir, el hecho de tener en El Paso una fuente de productos novedosos relacionados con la cultura geek, permitió que hubiera en Ciudad Juárez, sobre todo en casas de empeño y en mercados de segunda mano, productos usados a precios accesibles para los aficionados en esta ciudad.

Hacerse de tecnología fue más sencillo gracias a la vecindad con Estados Unidos; los negocios en la ciudad crecieron gracias a la importación de productos provenientes del vecino país como computadoras y videojuegos, así como productos de origen japonés que llegaban primero a los aparadores de El Paso y posteriormente a las manos de los juarenses por vía directa (cruzar para obtenerlos) o indirecta (obtenerlos de comerciantes locales).

Lo peculiar del espacio en la frontera tiene que ver más con lo que se oferta aquí que con lo que viene del otro lado de la frontera. En una de las entrevistas Fátima comparte que ella vivió su primera infancia en California primero y en Arizona después, para posteriormente regresar a México a Ciudad Juárez. En su travesía, Fátima cuenta que había tenido acceso a contenido primordialmente anglosajón como Batman, Superman y las Tortugas ninja, no obstante, fue al llegar a Ciudad Juárez que conoció la oferta japonesa tanto en los canales de televisión abierta como en “Jetix”, canal por cable que transmitía una amplia programación de anime; al conocer el anime por primera vez y ver a Sailor Moon su reacción fue: “quién es esta diosa de piernas largas que estoy viendo aquí, qué es esto por Dios” y menciona haber quedado encantada al momento y haber comenzado su afición en ese instante por el anime. La barra de programación infantil en México estaba acaparada por el anime y aunque los entonces niños solo las veían como caricaturas, la especificidad en el diseño, historias y formato en general del anime encantó a más de uno y se quedó en sus gustos a la posteridad.



TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Otro de los elementos a considerar respecto a la espacialidad y lo geek tiene que ver no solo con lo fronterizo, sino con las distinciones entre lo público y lo privado. El anime y los videojuegos fueron productos de entretenimiento que permitían disfrutar en casa, probablemente estos productos fueron el comienzo de una “sedentarización” de las infancias en tanto que fueron poco a poco cambiando (junto con otras tecnologías posteriores como los teléfonos, tablets y computadoras con internet) la forma en que los niños y niñas se entretenían. Aunque los informantes de esta investigación expresaron que realizaban otras actividades lúdicas lejos de las pantallas como el deporte o el arte, las reuniones con amigos para jugar videojuegos eran frecuentes; reunirse en casa de alguno de los amigos del barrio para jugar toda la tarde era común, y cuando no se estaba en ello, cuando se estaba en casa la televisión era la otra opción (lejos de las obligaciones académicas y del hogar) para el uso del tiempo libre. Este cambio de juego del espacio público al privado fue alimentado por la idea de los padres de que estar afuera en la calle era más riesgoso para ellos y lo más conveniente era permanecer dentro de un domicilio con amigos o familiares pasando el rato, aunque luego esto representase una contradicción con la idea de que mucha exposición a la pantalla les podía hacer daño.

...sí salíamos a la calle nunca hubo mucha delincuencia ni nada, si podíamos andar en la calle a altas horas de la noche, pero siempre en ese entonces la preocupación de madre de que no estar tanto en la calle, de tener cuidado, entonces era de que “invítalos y que aquí se estén o si quieren ir pero que estén jugando. (Fer, comunicación personal, agosto 2023).

Un elemento geek que destacar dentro de esta dualidad espacio público/privado son las “maquinitas” o máquinas de arcade, muebles del tamaño de un refrigerador, una pantalla grande y algunos botones y palancas, al cual era posible introducir monedas de 50 centavos o pesos y así

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

poder disfrutar de un juego preinstalado en la maquinita o en algunas ocasiones una variedad de juegos diferentes a seleccionar. Estas máquinas se encontraban en las “tienditas de la esquina” o tiendas de abarrotes en las colonias. Ir a las maquinitas era sinónimo de reunión y entretenimiento para niños y jóvenes, conocidos y desconocidos entre sí quienes hacían filas esperando su turno para jugar mientras veían cómo jugaban los demás, aunque en ocasiones observar era suficiente y no era necesario jugar para divertirse. Las maquinitas no solo se podían encontrar en tiendas de abarrotes, también podía encontrarse estos juegos en algunas plazas comerciales o supermercados; en ambos casos eran artefactos instalados en propiedades privadas, pero con acceso abierto para aquellos que quisieran jugarlas y tuvieran dinero para hacerlo, o bien, para quienes simplemente quisieran ser espectadores. En estos espacios la dinámica de reunirse con amigos para jugar y verlos jugar era similar a la que se realizaba en casa con primos o amigos, solo que con un costo por sesión de juego. La sensación de seguridad de encontrarse en un domicilio privado en lugar de la calle como espacio de juego era un consuelo para algunas familias.

...sí me la pasaba todo el día ahí, incluso si no tenía dinero para jugar pos nomás iba para ver que, a ver cómo jugaban, qué juegos había y pos sí llegaban de repente...tengo tres hermanas mayores y sí de repente llegaban y de que “te hablan en la casa, ya te tardaste”, la clásica que vete por las tortillas y ya no regresabas y si varias veces iban por mí porque se daban las 9 o 10 de la noche y ahí seguía, se iba el tiempo volando, en lo que veías los que estaban jugando...(Oscar, comunicación personal, marzo 2023)

Por último, debemos considerar el espacio generado a partir de la organización de ciertos agentes, consumidores proactivos que buscan llevar su gusto más allá de su individualidad y formar lazos con otros mediante ese consumo, llevar la convivencia casual del juego a la

generación de comunidades amplias de geeks que se apropian de espacios en la ciudad para la creación de eventos por y para geeks y el público en general. Estos espacios han sido buscados y ganados por estos sujetos que mediante la organización entre pares han logrado llevar a cabo eventos masivos como bazares, festivales y convenciones. Para el análisis de estos espacios se ha decidido destinar el apartado siguiente.

### ***3. Comunidad y Convivencia. Resultados de la Observación***

Existen muchos aspectos desde los cuáles se puede abordar el fenómeno de lo geek, sobre todo si hablamos de una sociedad en particular como Ciudad Juárez. Uno de los más interesantes es la idea de que nosotros consideramos llamar como colectivo, grupos o comunidad al conjunto de estos sujetos, sin embargo, es preciso indagar en qué tan precisos son estos términos en relación con el conjunto de sujetos que comparten estos gustos en particular. En este apartado de la investigación se explicarán de forma descriptiva algunos elementos generales sobre los espacios en los cuales se llevó a cabo una observación participante en la ciudad y que son frecuentados (y generados) por sujetos con consumos geek. Posteriormente se procederá al análisis detallado de las características de estas formaciones sociales y el cómo estos espacios pueden significar un punto de encuentro para sujetos con distintas perspectivas sobre lo que es ser un geek.

En primer lugar, debemos decir que en la ciudad el fenómeno geek como manifestación social tiene ya algunas décadas. Al principio, los sujetos que gustaban de estos consumos y buscaban la generación de espacios se agrupaban en forma de clubes, estos clubes se dedicaban a la creación de revistas y/o fanfics con temática de manga; también se dedicaban a la organización de eventos de y para otakus en la ciudad. Estas primeras formas de organización tenían que ver más con el contacto directo, es decir, recomendaciones de amigos como en una

bola de nieve, de esta forma se iban acercando y generando núcleos desde los cuáles organizarse para llevar a cabo las distintas tareas que el club requería.

Posterior a la organización básica del club se pudo ver en la ciudad el surgimiento de varios eventos derivados de ellos tales como la Confront que fuera la primera convención friki en la localidad a la cual le siguieron varias convenciones en distintos puntos de la ciudad y organizadas por distintos clubes o colectivos. La realización de eventos masivos fue llevando a que la gente que disfrutaba de los comics, el manga, anime y videojuegos fueran teniendo espacios de encuentro en donde compartir sus gustos con los otros. Estos eventos fueron caracterizados principalmente por tener invitados especiales como actores de doblaje de algunos animes famosos en México, dibujantes de comic/manga, grupos de j-rock<sup>51</sup> y cosplayers; en los eventos también era común observar puestos de venta de artículos relacionados con algún producto cultural americano-japonés y comida, además de que algunos contaban con torneos de videojuegos, karaoke y cosplay.

Al llegar la época de violencia más cruenta en la ciudad (2008-2012) los eventos masivos de todo tipo cesaron y la gente se resguardó en sus casas, por esta razón es que las convenciones dejaron de llevarse a cabo y se tuvo que pasar a un formato que implicara una aglomeración menor y en espacios de menor riesgo como el interior de las plazas comerciales, fue así que las convenciones dieron paso al nacimiento de los bazares, entre ellos el más emblemático de la ciudad conocido como "Bazar otaku", organizado por las mismas personas que comenzaron la primera convención la "Confront".

---

<sup>51</sup> Rock japonés

Quienes alguna vez fueran jóvenes y adolescentes amantes de lo geek, conformando clubes y organizando eventos en la ciudad son hoy día adultos jóvenes que siguen comprometidos con la generación de espacios para aquellos que gustan de estos productos culturales, algunos de ellos siguen participando de actividades dentro de estos espacios como la venta de productos e incluso hay quienes, como “Futariko”<sup>52</sup>, aún participan del cosplay. Aunque la participación de los adultos en estos eventos es mayormente al margen más que al centro, su presencia sigue siendo fundamental para que se sigan generando este tipo de espacios, ya sea vendiendo, organizando o asistiendo con sus amigos y familiares (hijos, pareja) a estos lugares de encuentro de lo geek.

### **Bazar Otaku**

Un espacio de intercambio comercial parece el lugar más propicio para colocar un “mercado ambulante” de productos geek. La naturaleza misma de la plaza comercial que convierte el consumo en una actividad recreativa permite, por su distribución y organización, colocar “encima” de la estructura comercial otras capas de intercambio económico, es decir, utilizar la infraestructura de la plaza misma para colocar otro mercado y duplicar la experiencia “recreativa” del consumo (a mayor oferta mayor “diversión”) es una forma de llevar la experiencia comercial a otro nivel; si a esto le sumamos las capas simbólica, social y cultural que traen consigo los grupos que asisten al bazar tenemos un fenómeno sociológico de varios niveles de análisis. Esto no quiere decir que hubiese una reflexión sociológica profunda sobre la analogía del “mall” y el bazar que guiase la decisión del fundador del bazar de establecerle dentro de este espacio, fueron más bien las condiciones materiales las que propiciaron este acople. Siendo el

---

<sup>52</sup> Equipo de cosplay conformado por dos mujeres adultas jóvenes quienes se dedican a participar activamente en varios eventos de cosplay de la región. Una de las integrantes fue partícipe en esta investigación.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

centro comercial de Plaza de las Américas el espacio en donde se encontraba la editorial de comics “Mundo Vid” con interés en fomentar el consumo de sus productos impresos la principal motivación, y posteriormente, desde luego, el resguardo de las inclemencias climáticas que no permitiría un parque o plaza pública, por ejemplo, así como la seguridad y la energía eléctrica, es que se decidirían por iniciar el nuevo proyecto geek en este tipo de espacios.

Al ser Plaza de las Américas un centro comercial mediano tipo comunitario, posee la distribución necesaria para el albergue del bazar; entre sus pasillos angostos, largos y laberínticos que desembocan en un par de puntos centrales o quioscos, da la sensación de “paseo”, en donde caminar y admirar la vista bien podría ser la actividad principal si no fuese por su naturaleza meramente comercial. En estos pasillos se distribuyen a todo lo largo los puestos comerciales dedicados a la venta de mercancía geek u otaku, siendo algunos de estos puestos con temáticas particulares, como la venta de artículos rosas o puestos dedicados a vender solamente piezas de Legos, otros dedicados exclusivamente a la comida, a la venta de artículos de propia elaboración (artesanales) y la mayoría a la venta de diversos tipos de artículos coleccionables de origen americano o japonés.

Durante las 8 horas que dura el bazar (12pm-8pm) se ve el ir y venir de docenas de personas, (hasta 200 personas congregadas al mismo tiempo) adultos, jóvenes y niños se pueden ver en parejas, grupos pequeños de amigos y familias, la gran mayoría con sus jeans, zapatillas deportivas y sobre todo playeras, mochilas, y/o adornos para la cabeza y el cuerpo alusivos a algún personaje o producto audiovisual referente al mundo del anime, el comic, la ciencia ficción y/o la fantasía; esta estética permite distinguir, al menos como primera aproximación, a quienes son parte del bazar y a quienes no lo son, a aquellos que forman parte de ese “otro” ajeno que solo asiste a la plaza por alguno de los servicios y/o productos ofertados en los varios locales de

la plaza comercial. Esto se debe principalmente a que, estos objetos y símbolos portados en el cuerpo son dotados de sentido por, y dotan de sentido a los sujetos que buscan formar parte de la dinámica del bazar, en tanto que logran que los sujetos se identifiquen entre sí y se constituyan como parte de un “nosotros” con los demás asistentes, lo que además de brindarles un sentido de pertenencia les permite exponer de forma libre su identidad personal y preferencias respecto a estos productos culturales.

Ir al bazar significa caminar por los pasillos mientras se observan los puestos, tomar una nieve, un café frío o alguno de los productos ofertados por los puestos de venta del bazar, y de vez en cuándo detenerse a mirar con detenimiento o sujetar uno de los productos a la voz de –“ah mira que padre este” mientras se lo muestra al acompañante, seguido de las preguntas –“¿Qué precio tiene?” o –“¿oiga no tiene el de fulano de tal?”. El bazar se convierte en un festival de referencialidad al mundo geek, en los puestos, en el quiosco y en el cuerpo mismo de las personas se exponen figuras, símbolos y escenas que tienen su explicación y fundamento en las producciones mediáticas japonesa-americanas. El preguntar en los puestos sobre tal o cual personaje o anime, el señalarle a los amigos y acompañantes un objeto particular y el utilizar referencias en la vestimenta, demuestra un dominio sobre el campo de lo geek y la posesión de cierto capital cultural relacionado con este campo, en el sentido Bourdieano<sup>53</sup> del término, que les permite mostrarse como conocedores del área y pertenecientes a la comunidad.

Mientras deambulan los asistentes, en el quiosco, una DJ, con su mesa adornada de un cartel de 1.5x1.5m que enuncia “Bazar Otaku” impreso con la tipografía utilizada en el título del anime “Naruto”, toca durante el día música pop en español e inglés y alguna que otra en coreano

---

<sup>53</sup> Referente a las ideas de Pierre Bourdieu expuestas en “El sentido práctico” (2007)

o japonés, mientras las conductoras de los eventos por venir ese mismo día a la tarde (5 o 6pm) dan la bienvenida a la gente al bazar, anuncian las actividades a realizarse y los puestos de venta existentes, al mismo tiempo que reiteran que el bazar es un espacio seguro y divertido para la comunidad otaku, así como también es un lugar para la promoción de eventos para toda la familia. Esto funge como un mecanismo de reafirmación, reiteración y autoreferencia de la existencia de una comunidad otaku siguiendo el parámetro que mencionaba Martínez (2014) en su estudio sobre la cultura friki en España, en la que nos habla de que las aficiones relacionadas con la comunidad friki o geek tienen que ver sobre todo con la imaginación, la diversión, la impopularidad, la referencialidad y la participación propia.

Los rituales del bazar otaku no se reducen a la compra venta de artículos como ya se estaba adelantando en el párrafo anterior, pues dadas las condiciones de la plaza donde se llevan a cabo, el área de “quiosco” se convierte en el centro (aunque en realidad se encuentra en uno de los extremos de los pasillos que componen la plaza) de las actividades del bazar, esto por su geografía y además coincide con uno de los varios locales geek de la plaza que cuenta con la mayor cantidad de afluencia: la editorial Panini, encargados de la venta y distribución de manga, revistas y álbumes de estampas coleccionables oficiales los cuales, estos últimos, no se reducen al anime, sino que han tenido especial éxito con los álbumes del Mundial de Fútbol, razón por la cual durante los meses de noviembre y diciembre del año pasado (2022) se reunían adultos y niños a intercambiar y/o revender y comprar entre sí las estampas correspondientes al álbum del mundial 2022, incrementando así la afluencia tanto a la plaza como al bazar.

Este escenario que representa el quiosco se ve abarrotado ambos días del bazar: los sábados son de baile libre k-pop, donde los más jóvenes (adolescentes y niños) hacen gala de las coreografías preparadas de los bailes de moda en la música pop coreana, y los domingos son de



concurso cosplay, infantil y adulto, actividad en la cual los asistentes al bazar se caracterizan mediante disfraces o aditamentos, ya sea comprados o elaborados por ellos, como sus personajes favoritos de la cultura geek; los cosplayers pasean por la plaza luciendo sus elaborados atuendos ante la mirada sorpresiva de propios y ajenos al bazar, son increpados para tomarse fotos posando de la forma que haría el personaje encarnado y siendo elogiados por el esfuerzo que representa su performance.

### ***Cuerpos y Performance***

Aunque el consumo parezca un fenómeno de adquisición, es también un fenómeno del cuerpo, es decir, el consumo transforma y/o modifica los cuerpos, esto se da también, por ejemplo, mediante la colocación de prendas o accesorios, como orejas de gato, pelucas de colores, peinados, orejas puntiagudas, mochilas, pines, tatuajes, e incluso mediante el consumo de ciertos alimentos referentes a su producción audiovisual favorita como los mochis, sticks, ramen o las latas de refresco con el personaje impreso en el empaque. Estas proyecciones del consumo en el cuerpo llevan a pensar la apariencia como un marcador clave para los geeks, que por una parte puede representar orgullo el portar ciertas prendas o accesorios como un identificador de los propios gustos y al mismo tiempo como un diferenciador con quienes no comparten su afición (o no al mismo “grado de compromiso”).

Por los pasillos de la plaza comercial, en un domingo, pueden apreciarse a jóvenes y niños portando con orgullo su indumentaria para el concurso de “cosplay”, es decir, disfraz característico de algún personaje que es encarnado con ademanes y/o frases típicas de dicho personaje. Para la competencia se realiza una pasarela en el quisco, en el cual tres jueces previamente seleccionados por la organización del bazar, ya sea por su participación como cosplayers en varios concursos o por su involucramiento en el mundo geek como dibujantes,

organizadores de eventos o cosmakers<sup>54</sup>, evalúan la calidad del vestuario, el parecido con el personaje, la originalidad y el performance (actuar o posar como el personaje que se encarna), mientras tanto, pasan uno a uno los concursantes al ser anunciados, posan frente a la cámara profesional instalada por la organización y ante las decenas de personas quienes les aplauden y echan porras. Si bien la mayoría de los cosplayers participan en la competencia, hay quienes solo lo hacen por diversión y convivencia y ya sea sábado o domingo de competencia, se pasean por la plaza luciendo su cosplay, pues de esa manera muestran sus gustos, habilidades para la caracterización y socializan con los demás quienes preguntan por la elaboración del atuendo; también hay quienes hacen “crossplay”, es decir, hacen cosplay de un personaje, pero del sexo contrario con el que ellos se identifican.

Todos estos artistas del disfraz podrían considerarse parte de la cima en la jerarquía del espacio otaku, puesto que su construcción de personaje demuestra un mayor compromiso con la afición, en tanto que demuestran el tiempo y esfuerzo que le dedican, la posesión de habilidades suficientes para su elaboración y la disposición al gasto que implica cubrirlo, también esto muestra conocimiento sobre el campo y el suficiente valor para mostrar sus gustos e identidad de forma tan llamativa y abierta al escarnio de los “otros”; son los cosplayers quienes se llevan la admiración y las palmas de los asistentes al Bazar otaku, dan vistosidad al evento para la comunidad y los otros y, con la suficiente experiencia en concursos y promocionándose en redes sociales, pueden llegar a convertirse en artistas reconocidos a nivel local, regional, nacional o incluso internacionalmente por la comunidad otaku, algunos de ellos se han convertido en invitados especiales a eventos tanto locales como nacionales de anime, comics y videojuegos.

---

<sup>54</sup>Estilistas dedicadas/os a la fabricación de vestuarios para cosplay y/o disfraces de distinta índole.

## **Escenarios Geek en Juárez hoy**

El bazar otaku no es el único espacio en donde se generan dinámicas de intercambio entre personas que disfrutan de lo geek. Históricamente ha habido otros eventos organizados como aniversarios de clubes como en el caso de “Yusakura” organizados en el parque central; también otras convenciones al estilo de la Confront como el “Mangacon”, “Haro Aki” y “Temporada de patos”, realizados en instalaciones de la Universidad Regional del Norte, Centro comercial Las Misiones, Galerías Tec, etc. Actualmente están en vigencia espacios geek como el “Comic fest” llevado a cabo en la plaza de la mexicanidad en la línea fronteriza y que en el 2023 celebrara su cuarta edición; el “shuo konen fest” llevado a cabo en el parque central de la ciudad y “Cosplay a medianoche” que es el único evento nocturno, llevado a cabo en un bar de la zona norte y que además es organizado por la misma comunidad que lleva a cabo el bazar otaku.

A diferencia del bazar otaku, convenciones como el Comic fest tienen la característica de ofrecer otras actividades a parte de la venta de artículos, concurso de cosplay y muestra de baile k-pop. Entre estas actividades sobresalen las pláticas y/o conferencias de invitados especiales dedicados al doblaje de anime y los torneos de videojuegos. Esta última actividad marca la pauta definitiva entre un evento y otro, debido a que, los torneos de videojuegos atraen a mucha gente que busca específicamente ese tipo de interacciones. En este tipo de eventos es donde podemos ver con mayor claridad una distinción entre los gamers y los otakus, pues estos últimos suelen portar aditamentos o accesorios relativos a su gusto por el anime y los gamers se reservan a solo utilizar sus playeras con imágenes, ya sea de algún contenido audiovisual o de alguna banda de rock, al deambular se escuchan críticas por parte de estos (gamers) hacia la estética de lo otaku y buscan concentrarse en el área destinada para ellos y su actividad (torneo de videojuegos). Ya ahí, observan con detenimiento los enfrentamientos, ríen, hacen comentarios sobre las formas de

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

juego de los otros y exclaman alguna bulla o porra por alguno de los contendientes si se presta la ocasión.

Otra de las distinciones más evidentes del bazar al festival es la concurrencia, al ser el festival un evento en una plaza pública emblemática de la ciudad, con eventos especiales, competencias y boletaje, termina convirtiéndose en un evento masivo con más de dos mil personas como asistentes. Esta concurrencia implica también una mayor visibilidad de cosplay; se le ve a la gente caminando por los pasillos, viendo mercancías, comprando comida y sobre todo tomándose fotos por la plaza con las personas que van de cosplay, pidiendo alguna pose en particular o solo lado a lado, se ven también algunos juegos, bromas o comentarios alusivos al disfraz que se porta haciendo referencia a algún elemento característico de dicho personaje, esto para jugar de alguna forma o generar una dinámica entre el que porta el cosplay y quien le observa. Esta interacción abierta entre cosplayers y asistentes genera comunión y permite que quienes asistan logren entrar en un ambiente de confianza y diversión, como si se estuviera admirando un desfile conmemorativo, pero desde adentro, donde existe el asombro y la admiración, así como el juego y el goce de interactuar en vida real con los personajes de la ficción. Al final, la imagen y el consumo terminan por absorber a quienes se adentran en el festival generando un ambiente aislado del exterior, como quien entra a un nuevo mundo al mero estilo de Disneylandia.

No obstante, de la misma forma que sucede entre un parque de diversiones y una plaza pública, son varios los geeks que prefieren asistir a los bazares que a las convenciones, esto porque los eventos masivos como convenciones o festivales suelen cobrar la entrada al evento, situación que reduce las posibilidades de poder adquirir algo ya dentro del festival; estas

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

circunstancias desincentivan a ciertos grupos de asistir a estos eventos y a esperar mejor por el bazar dominguero de cada mes.

Los eventos en la ciudad son cada vez más y los grupos de geeks se manifiestan en estos eventos con mayor presencia y participación. Es posible ver incluso en todas las plazas comerciales grandes de la ciudad, islas o locales con mercancía dirigida hacia estos grupos y también locales en distintos puntos especializados en distintos servicios relacionados como talleres para arreglar consolas de videojuegos o tiendas de venta de TCG's donde además se realizan torneos semanales de cartas, también ha habido eventos especiales como la transmisión del capítulo 130 de Dragon Ball Super en la Plaza de la Mexicanidad y el "Anime Con-cert" en el cual una filarmónica toca los temas musicales de los animes con proyecciones visuales de estos de fondo.

Todos estos eventos masivos llevados a cabo en la ciudad permiten la reunión de personas geek, lo cual no necesariamente significa que genere unidad entre estos o que debido a esto se pueda asumir una comunidad de geeks en la región. Para problematizar este asunto está el apartado de a continuación.

### **Comunidad(es) geek**

Dentro de los mismos espacios geek en la ciudad podemos apreciar que existen una diversidad de manifestaciones culturales como lo pueden ser los gamers, otakus y cosplayers. Pues bien, dentro de este abanico de identificaciones que encontramos en los eventos destinados a personas geek, los fanáticos de la música k-pop tienen su propio lugar bien ganado, hasta tal punto que en cada uno de los eventos que ha habido existe un espacio en el cual se llevan a cabo competencias de baile de coreografías k-pop. Este gusto por la música coreana ha impactado tanto que logra llamar la atención de los más jóvenes y acercarlos a estos eventos junto con sus familiares,

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

padres mayormente, esto debido a que los participantes de las competencias k-pop suelen ser niños o adolescentes entre los 10 y los 17 años. Otra de las manifestaciones encontradas al interior de estos espacios también son los “goths” quienes visten de negro, o con cuero y utilizan tacones altos, medias de red, la cara cubierta por un cubrebocas, pañuelo o con el cabello, y con remaches por toda la ropa. Estas manifestaciones se reúnen bajo la bandera de los eventos geek debido a que este tipo de espacios les permiten expresar de forma libre su apariencia y sus gustos, además de que estas manifestaciones culturales están también mediadas por el consumo y tienen coincidencias sobre todo con lo otaku, en tanto que existen producciones de anime que tienen una estética “lúgubre”, “oscura” o relacionada directamente a lo gótico.

Lo complicado de hablar de un mosaico tan enriquecido de manifestaciones culturales es que no caben todos dentro del mismo paraguas, es decir, llega un punto en el que, aunque un evento convoque o reúna a una cantidad tan variada de manifestaciones, no es posible inferir que todos se sientan incluidos como “familia” o amigos como lo expresaba el fundador del bazar otaku, debido a que cada uno de los asistentes lo hace bajo sus propios intereses, gustos y necesidades. Esto es de entrada lo más obvio, el decir que no todas las personas en un mismo espacio piensan o sienten lo mismo, el problema es extrapolar esta misma situación a niveles más amplios, es decir, dentro del bazar solo encontraremos una delimitada (y recurrente) cantidad de personas que hacen uso de ese espacio, pero existen más personas que no logran sentirse lo suficientemente atraídas y/o identificadas con estos eventos, que si bien siempre tienen las puertas abiertas para todo quien se quiera integrar, no termina por representar como colectivo a toda la población geek/otaku/gamer existente en la ciudad. En este sentido algunos de los informantes de la investigación manifestaron nunca haber visitado el bazar o algún evento relacionado en la ciudad, o expresaron haber tenido deseos de hacerlo alguna vez, pero nunca

haberlo hecho por cuestiones de tiempo, distancia, recursos o ánimos. Entonces si no existe representatividad ¿Podemos hablar de una comunidad otaku en Juárez?

La naturaleza de estos eventos geek que logran una gran concurrencia y la animosidad de sus asistentes nos dejan en claro una cosa: la comunidad geek en Juárez no es una, sino varias. Tanto el bazar otaku como el cosplay a medianoche forman parte de un mismo círculo de organizadores y participantes que si bien realizan estas actividades de forma abierta y para el público en general, el tener un lugar en estos espacios depende de la relación que se tenga con el círculo original de fundadores, vendedores y cosplayers, es decir, la invitación a formar parte se realiza mediante bola de nieve, amigos invitando a amigos a formar parte de ello. De la misma forma ocurre con los demás eventos llevados a cabo en esta frontera, los cuales, son cada uno parte de distintos grupos de personas adultas geek buscando generar espacios para el esparcimiento, beneficios económicos y generación de comunidad.

Esta dinámica de formación y organización es un fenómeno mismo de la formación geek en la ciudad. Hace dos décadas cuando comenzó con fuerza el movimiento de los sujetos geek en Juárez, el modelo de agrupación se hacía con base en “clubes” en los cuales cada club ofertaba su propio material escrito (revistas o fanfics), organizaban sus propios eventos y tenían sus propias reuniones. Fue a partir del inicio de las convenciones que hubo un crecimiento en la existencia de los clubes y su participación y colaboración en eventos masivos. Estos clubes se fueron uniendo unos con otros y generando otras formas más amplias de organización, traspasando las barreras generacionales y pasando del grupo a la comunidad.

Ya sea por simpatía o comodidad, las organizaciones de geeks fueron moviéndose, unos salían y otros llegaban, así fue durante la década de los 2000 hasta el resquebrajamiento social ocurrido a partir del incremento de la violencia para 2008 y 2009, cuando los eventos masivos

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

como las convenciones y festivales tuvieron que cesar. Posterior al período de violencia fue recuperándose poco a poco la organización de estos eventos hasta normalizarse hoy día con más de seis eventos masivos al año. El que existan toda esta cantidad de eventos y el que exista este nivel de organización entre los geeks solo demuestra que su visibilidad ha aumentado, así como la aceptación de su consumo y manifestaciones identitarias por el público en general.

Si hablamos en términos teóricos podemos asumir que en Juárez se están generando comunidades estéticas, dentro de las cuáles existe un objeto central, que en este caso sería el consumo geek, que permite generar el sentimiento de pertenencia a algo, pero que a su vez es flexible, volátil y elegible (Ansaldó, 2015). Las comunidades estéticas geeks serían la cúspide de la identidad friki en la ciudad, permitiendo la conglomeración masiva de sujetos con las mismas identificaciones, trabajando de forma colaborativa para apoyar la difusión y mantenimiento de estos eventos, así como la apropiación de espacios y la visibilización y reconocimiento social de su propia identidad.

#### ***4. El Gusto y por qué Consumir***

Algo que resalta en las entrevistas llevadas a cabo con los sujetos de investigación es su forma de nombrar el consumo que realizan, el cual mayormente se identifica con la palabra “gusto” y es de hecho nombrado así en el momento en que se relaciona con otras formas de consumo cultural como el fútbol o las series románticas. La analogía básicamente consiste en afirmar que el gusto que tienen por lo geek es similar al que desarrollan otras personas que disfrutan de series o deportes de cualquier tipo.

...los boomers por ejemplo aquí en México son fanáticos de un equipo de fútbol y el pedo se vuelve hasta familiar y es de que tienen que consumir todos los domingos tienen que dedicarle que dos horas al partido y se vuelve un ritual para toda la familia. Yo creo



que los videojuegos son una transición a algo así, hasta cierto punto el humano necesita tener un distractor de lo que es la vida real, la responsabilidad, la adultez, los hijos, pagar casa, todo eso es hasta cierto punto...creo que el humano tiende a tener estos hobbies para tratar de descansar de esa realidad que puede generarte un estrés. (Alan, comunicación personal, junio 2022)

En este sentido, lo geek vendría a distinguirse de otro tipo de consumos con comportamientos fanáticos y referenciales mediante cuatro aspectos principales:

a) el origen del consumo: que se corresponde con la producción americano-japonesa del último cuarto del siglo XX como las consolas de videojuego, historietas, animación japonesa en formato de series o películas y el desarrollo del cine de ciencia ficción y fantasía inspirado en la literatura y los relatos mitológicos.

b) una marcada hipertextualidad o metareferencialidad :en la que se sostienen los productos de forma masiva y simultanea como lo son el cine, la televisión, los productos coleccionables y los videojuegos, así como juegos o juguetes como figuras de acción, álbumes de espatmpas, tazos, o cualquier objeto cotidiano que posea una figura o estampa de la imagen de algún personaje de estos contenidos, que a diferencia de otro tipo de fanatismos que pueden poseer algunos objetos o gustar de un par de contenidos<sup>55</sup>, aparecen en los geeks con mayor frecuencia y son portados en mayor cantidad.

c) la estética: que demuestra marcadores muy particulares del producto que se consume, lo cual aparece también en otros tipos de consumos como en el futbol donde se portan playeras

---

<sup>55</sup> Como los fanáticos del futbol quienes gustan de coleccionar playeras, bufandas, gorras o tenis deportivos, álbumes de estampas y muñecos de acción, pero no se visten completamente con el uniforme para asistir a eventos, o pueden no gustar de las series y películas relacionadas con el futbol.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

y/o logos y colores de los equipos favoritos, con la diferencia de que lo geek posee una gama muy extensa de elementos y parafernalia relacionada con personajes, historias, lugares y objetos que pueden ser portados de forma simultánea por el usuario, cosa que no sucede con el fútbol en donde el sujeto suele portar un solo “color” a la vez; y

d) lo colectivo del consumo: que invita a congregarse de manera participativa y no solo expectante en bazares o convenciones con un sinnúmero de actividades diferentes por hacer como compra, venta, karaoke, cosplay, juegos de cartas, retas de baile, etc., y que además pretenden generar comunidad a partir de estos procesos de consumo.

### **“El Hueco Familiar lo Llenaron los Videojuegos”**

El juego funciona como un refugio o “escape” de situaciones de violencia, tanto en casa como fuera de ella, es una forma de reflejar cierto control sobre la propia vida ya que dentro del videojuego “soy el más fregón y yo aquí le gano a todos” (Oscar). El hecho de poder manipular el mundo en el que se desarrolla el juego, así como su historia y todos los elementos en ella convierten al videojuego en un espacio donde los sujetos se desenvuelven de forma más libre que en su realidad<sup>56</sup>. Lo mismo sucede con otro tipo de consumos y hobbies; sucede con la afición por el anime, que gracias a la oferta televisiva abundante las y los jóvenes de hace una década o dos tenían las posibilidades de pasar todo el día en casa atrapados por las historias y narrativas que ofrecían tanto la televisión abierta como la televisión por cable y posteriormente el internet y los celulares. Los mundos de fantasía en donde los protagonistas son jóvenes con intereses amorosos complejos con amistades fuertes y valores que permiten superar obstáculos y límites dan una sensación de empoderamiento y superación; el protagonista que se vuelve cada

---

<sup>56</sup> Aunque esto podría producir también una falsa sensación de empoderamiento como diría Corona (2019) en donde el sujeto cree tener más poder en la vida real que el que en verdad tiene, debido a la sensación que le produce el videojuego.

vez más fuerte con cada batalla y que además es huérfano de uno o ambos padres (narrativa común en los shonen y shoju) se convierte en una metáfora para la vida de los sujetos, un modelo a seguir con enseñanzas valiosas y un reflejo de los deseos de cada uno (al momento de la infancia los sujetos jugando a “ser goku” o el ver estos productos y decir “yo soy ese”).

Entonces las violencias que se viven, no solo al interior del hogar sino fuera de él son posibles de ser evadidas por los sujetos mediante los consumos. El llegar a casa y buscar inmediatamente el refugiarse en la pantalla, o al no poder salir de casa por la violencia juvenicida o feminicida de la cual oyen y ven en los medios y en las calles, es una forma de entender al mundo, es querer hacer la propia vida cotidiana (escuela, tareas, obligaciones en casa) y buscar que el mundo de la pantalla forme parte de esa cotidianidad. Es por esto que las historias que se cuentan en los juegos, comics y animes tienen un valor particular en el gusto de los sujetos. Durante las entrevistas han salido a relucir las historias, guiones, conclusiones, más que la calidad de la imagen u otro tipo de aspectos particulares de estas producciones, como un aspecto fundamental del gusto por estas producciones. Es decir, existe una fuerte valoración por los contenidos que se muestran por encima de otros aspectos de estos productos culturales.

### **De la Referencialidad a la Nostalgia**

El gusto por lo geek puede tener referencias directas en la vida real. Por ejemplo, la elección sobre qué coleccionar o qué jugar, puede tener relación directa con alguna experiencia vital para los sujetos, algún acontecimiento, actividad o referencia de la vida real que se busca atesorar o conectar con ella a través de su adquisición a manera de un objeto. El gusto por el fútbol puede servirnos como el ejemplo más claro, en donde, el gusto directo por el deporte (practicarlo, verlo o apoyar a algún equipo de forma apasionada) como el fútbol puede llevar a una persona a jugar el videojuego FIFA como sucedió en el caso de Ismael quien también colecciona camisetas de

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

fútbol, o el caso de Fer quien solía jugarlo con su hermano solo porque a este último le gustaba mucho jugar al fútbol.

En el caso de Ismael, este manifiesta tener un gusto igual de intenso por los videojuegos y por el fútbol, aunque su práctica en ambos es un poco distinta las similitudes resultan ser más. En el caso del fútbol, el entrevistado lo ha jugado durante gran parte de su vida, lo mismo que los videojuegos, también colecciona playeras de sus equipos de fútbol favoritos, las cuales compra apenas salen y en cuanto tiene el dinero para obtenerlas, lo mismo que con los videojuegos, los cuáles ha adquirido prácticamente en cuanto han salido a la venta (aunque confiesa que se ha deshecho ya de algunas de estas, a diferencia de las playeras de fútbol las cuales conserva y atesora); otra comparación entre sus gustos es que el fútbol lo practica, lo colecciona y lo ve, caso que no sucede con los videojuegos, los cuales solo juega, pero no colecciona (o no en la misma medida) ni ve a otras personas jugarlo. Si bien podríamos asumir que el gusto de Ismael es mayor por el fútbol que por los videojuegos, él se asume a sí mismo como “gamer” pero no como “futebolero” “futebolista” o “jugador”, su práctica cultural es básicamente la misma en ambos aspectos, es decir, una práctica que realiza desde niño, de manera colectiva o con otros, conservada (con altibajos) a través del tiempo y que hoy en día le representa más una forma de despejarse, además de que ambas prácticas, tanto el videojuego como el deporte son mediadas hoy en día por el consumo, a través de la adquisición de parafernalia coleccionable.

De la misma forma que sucede con Ismael, Roberto se considera un fanático de series (animadas y “live action”) y películas de la industria del entretenimiento, pero a su vez es un asiduo del teatro, actividad que practica de forma recurrente, aunque más recientemente que su afición por los contenidos multimedia, y considera que forma parte de su vida y de quien es hoy. Así, el teatro, el entretenimiento y su trabajo como abogado conforman su yo actual, aunque, al

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

ser la identidad un caleidoscopio, también forman parte de su identidad elementos que han marcado su trayectoria de vida como la relación con su familia (padres, hermana y sobrinos) y los eventos que marcaron puntos de ruptura.

En ambos casos, el consumo geek se entremezcla con otras formas de uso del tiempo libre, de consumo o de práctica recreativa. Lo que habría que resaltar de estos aspectos es la cuestión de la asunción del consumo como identificador, puesto que en ambos casos los sujetos se identifican como “otakus” “gamers” o “ñoños” pero no como deportista o actor. La carga que tienen los consumos geek en el proceso de identificación tiene que ver con el fundamento de esta práctica, con su origen.

Estos elementos que se arraigan en la vida de los individuos entrevistados como un “gusto”, tienen un fundamento “nostálgico” puesto que son consumos que encontraron un lugar en sus vidas durante etapas tempranas de su infancia y por tanto generan cierta identificación, arraigo y desde luego evocan memorias que les recuerdan “quiénes son” o “de dónde vienen”:

De la misma forma que el consumo logra agrupar o acercar a los individuos por afinidad a productos o “historias”, también puede funcionar para el goce personal y la propia satisfacción del sujeto y formar un sentido. Los eventos biográficos atravesados pueden llevar al sujeto a diferenciarse incluso de quienes comparten su mismo consumo.

Eventos ocurridos en el curso de vida como las dificultades para llevar a cabo el consumo, el rechazo social, la incompreensión o la violencia pueden encaminar a los sujetos a utilizar estos consumos como una identificación propia que sirve para distinguirse y por ende separarse de los demás en lugar de buscar identificarse con ellos o generar comunidad.

Estas identificaciones sociales pueden extenderse al grupo de personas con las cuales se comparte, como los grupos de afinidad con quienes existe un vínculo posiblemente generado y/o reforzado por las experiencias vitales y las afinidades en el consumo. El consumo forma parte de las relaciones entre los sujetos y cumple el papel de justificar o mediar las reuniones entre amigos. El uso de los productos de entretenimiento aviva el deseo de reunión y lo mantiene interesante para todos los participantes.

Esto solo sería un ejemplo de las posibilidades de referencia que pueden ocurrir en el proceso de adquisición de objetos coleccionables, en mayor parte el proceso se da como una forma de autoreferencia, es decir, objetos mismos de la cultura geek, pero que formaron parte de una etapa de la vida previa del sujeto, pueden fungir ahora como motivadores para desear adquirirlos. En esta situación particular la nostalgia juega un papel importante, ya que el deseo frustrado de otros tiempos puede convertirse en una realidad en la actualidad, como el no haber podido adquirir en su momento determinado objeto de deseo y haya quedado como un “pendiente” en la vida del individuo, quien ahora, con capacidad adquisitiva e independencia<sup>57</sup> en su consumo es capaz de satisfacer sus gustos, no solo actuales sino pasados.

Otro elemento clave para entender la adquisición del gusto hacia objetos de la cultura geek tiene que ver con la “herencia” o el regalo por parte de familiares y personas cercanas. La figura del hermano mayor, el primo mayor o el tío es recurrente en los sujetos entrevistados, en varios de los casos el primer acercamiento se dio por la influencia de algún familiar mayor que ellos (pero aún joven o adolescente) quienes les enseñaron a jugar o jugaron con ellos, les

---

<sup>57</sup> Al hablar de independencia en el consumo se hace referencia al hecho de que, en etapas posteriores del curso de vida como en la infancia, el consumo era delimitado y administrado por los padres o tutores del sujeto; al obtener un empleo o conseguir cierta autonomía económica el sujeto es ahora quien toma las decisiones respecto a los productos que elige consumir.

compartieron sus comics o su gusto por el anime e incluso les regalaron su primera consola de videojuegos. Esta invitación al juego logró interiorizar en los sujetos otras formas de entender el juego; el uso del juego por parte de un familiar da paso a la aprobación de dicho juego como válido y divertido. El aprender a usarlo con alguien que les guía en cada paso les permitió sentirse dentro de ese juego en lugar de descubrirlo por sí mismos, es decir, les dio la confianza para poder sentirse dueños de su juego (en el sentido de la actividad, no del objeto en sí) y por lo tanto con la capacidad de seguir desarrollando cada vez más habilidades para el mismo.

Los sujetos de esta generación no nacieron al mismo tiempo que los videojuegos y el anime, cuando ellos aparecieron en el mundo estos productos audiovisuales ya existían, aunque en una forma primaria. Fue el hecho de crecer al mismo tiempo que se iba desarrollando la industria lo que logró el arraigo de los sujetos a este mundo geek, de sentirlo propio, puesto que pasaron de ser niños a adolescentes a la par que los cartuchos de videojuego pasaron a ser discos, se iban transformando físicamente al tiempo que los gráficos iban mejorando y sus habilidades motrices e intelectuales se iban desarrollando a la vez que se complicaban más los videojuegos y aumentaba la oferta de animación de la tele al internet.

En lo referente al acceso podemos entender que, al ser la inserción al mundo del videojuego una práctica compartida en la infancia con amigos y familiares, la naturaleza de esta dinámica se conserve ahora en esta etapa de la vida, puesto que los sujetos manifiestan que el jugar videojuegos actualmente es una práctica que, aunque sí llegan a realizar de manera individual, prefieren realizarla en compañía de sus amigos. En lo que se refiere a la práctica individual, el videojuego y el anime son descritos como “pasatiempos” y se conciben bajo el propósito de distracción, entretenimiento, para “matar el tiempo” o “borrar la mente”:

...no deja de ser un gusto nada más. Así como hay gente que le gusta ir a ver la gente jugar fútbol, gente o señoras les gusta ver una novela o personas que son aficionados de carros que nunca van a tener ¿Sabes? Yo sigo poniendo mis obligaciones, sigo trabajando, sigo siendo independiente, mal que bien sigo manteniéndome. Sigo haciendo las cosas que se espera de un adulto independiente, que mi gusto sea una playera con una calavera o con una película de superhéroes en vez de una de asesinos, seriales o de poseídas, pues es un gusto, nada más. (Ángel, comunicación personal, enero 2023).

En cuanto a la práctica grupal, el consumo de estos productos funciona como justificación para llevar a cabo reuniones periódicas con amigos, para convivir y poder compartir su tiempo con su círculo cercano. En las reuniones platican, comen y en ocasiones toman alcohol mientras juegan.

El consumo de productos geek, al ser parte de la vida de los sujetos desde edades tempranas, ha funcionado en distintos niveles de satisfacción de sus necesidades, e incluso han constituido una parte importante del uso del tiempo y de sus relaciones personales. Como se dijo anteriormente el goce de las producciones audiovisuales, así como los videojuegos son prácticas que, si bien son realizadas de manera individual son también formas de convivencia que los sujetos disfrutan con amigos, pareja y familiares.

Roberto, uno de los entrevistados, expresa que enseñó a jugar videojuegos a sus sobrinos, otro de los sujetos de investigación, Eduardo, ha inculcado en su pareja el gusto por el anime y de la misma forma el entrevistado Ángel disfruta de entablar conversaciones con gente que recién tuvieron contacto o se están insertando en el consumo de producciones típicamente geeks. De cualquier forma, el compartir el consumo es una práctica común y que genera satisfacción a los sujetos entrevistados.



Otro de los elementos que forma parte del goce es el lugar que este consumo ocupa en sus vidas, en todos los casos los entrevistados manifestaron la intención de seguir consumiendo estos productos a largo plazo, incluso, inculcarlo a futuras generaciones. Además, este tipo de productos son concebidos por los entrevistados, entre otras cosas, como “inspiración” (Ángel), “concentración en el trabajo” (Roberto), “arte” (Ismael) y “aprendizaje” (Alan).

### ***5. Una Historia sin fin***

Las formas en que los productos geek se fueron insertando en la trayectoria vital de los sujetos poseen muchas similitudes, incluso, si tuviéramos que trazar una línea del tiempo de la historia del consumo que incluyera a todos los sujetos de la investigación, esta no variaría mucho en su forma ni contenido, pues los trayectos han sido similares en este sentido, lo cual no es de extrañarse dado que su relación con el consumo es mediada por los artefactos tecnológico-culturales de su época y los fenómenos sociales contextuales son así mismo similares.

Comenzaríamos la reconstrucción de la historia, como ya se señaló, con el descubrimiento de las caricaturas y los “jueguitos” de video, como solo eso, juegos y caricaturas. Luego, pasaríamos a una etapa de descubrimiento en la cual los sujetos se darían cuenta que las caricaturas que veían no eran solo eso, sino que eran productos animados de origen japonés, y los juegos pasarían a ser un gusto ya adquirido. La etapa del descubrimiento probablemente haya sido originada por los mismos que intentaban ocultar los productos, es decir, los sujetos descubrirían que los productos animados eran japoneses porque en las televisoras y medios de comunicación les dijeron que lo eran, esto por la necesidad de los medios de distinguir a las “caricaturas malas” de las “normales” o buenas, campaña que resultaría contraproducente.

Después del descubrimiento tendríamos una etapa de búsqueda y reproducción, en la cual los sujetos, gracias a las computadoras en casa y el internet, comenzaron a buscar, descargar y

reproducir los contenidos de manera libre en internet, búsquedas que los llevaría a descubrir muchas otras cosas de la web que pudieran no haber sido aptas para su edad por el contenido violento y sexual (pero esto último será motivo para otra investigación).

Dentro de la etapa de búsqueda tendríamos el afianzamiento. Dado a que esta etapa se dio en su mayoría durante la edad preparatoria, los sujetos ya se encontraban en resistencia contra el estigma, reivindicando sus gustos y agrupándose con amigos que coincidieran en gustos o que los respetaran al respecto. En el afianzamiento los sujetos ya tienen bien definidos los géneros y subgéneros de anime de predilección, así como la consola o juegos preferidos para seguir adquiriendo en el futuro, o hacerse expertos en los ya adquiridos.

Pasando la montaña del afianzamiento encontramos la separación o ruptura, que significa la llegada a la mayoría de edad, pero sobre todo la entrada a la educación superior, la cual les peleó con fuerza el podio en la escala de prioridades, no solo por la importancia al estudio y futuro posicionamiento laboral, sino también por los amigos, las fiestas y la pareja, bajándoles al mínimo histórico el consumo de productos geek. Esta etapa, aunque es identificada durante la universidad, es posible hablar de un prolongamiento hasta el segundo lustro de los veinte años.

Ya superado el valle de la ruptura, llegamos hasta la conservación, en este periodo los sujetos adquieren cierta estabilidad en su vida con la obtención de un trabajo y una pareja estables, en este punto se adhieren con mayor fuerza a los elementos que les diera significado a su adolescencia y juventud lo que les permite generar una seguridad identitaria a partir de estos, con la esperanza de conservar todo lo posible de estos elementos no laborales u obligatorios que les brinda cierto sentido de libertad en seguir siendo quienes son sin abandonar lo que les apasiona y les brinda momentos de tranquilidad y goce.

Esta analogía de la línea del tiempo posee componentes históricos que nos posibilita ubicarla en periodos específicos de la historia local de la ciudad, sin embargo, este ejercicio se llevará a cabo en el capítulo de identidad, donde nos será posible entablar la relación no solo entre los sujetos de la investigación sino entre todos los geeks de su generación.



## Capítulo V

### Adultez

En este capítulo se presentarán los elementos de las entrevistas relacionados con la experiencia de la adultez por parte de los sujetos. Para este propósito será necesario contrastar los elementos contextuales socioeconómicos de la ciudad presentados en el capítulo 1 con la percepción y experiencia vital de los sujetos respecto a estos elementos y la forma en que esto ha influido en su toma de decisiones en cuanto a los elementos que consideran como constitutivos de su adultez. Por otra parte, se vincularán los conceptos planteados en el marco teórico relacionados con la entrada a la adultez en las sociedades contemporáneas con respecto a las vivencias de los sujetos. Por medio de este doble proceso de contraste entre teoría/experiencia y contexto/percepción, se intentará explicar la forma en que los sujetos constituyen su identidad adulta joven.

Partiendo desde la teoría tenemos una serie de fenómenos que se manifiestan alrededor de la entrada a la adultez (tomando como parámetro los umbrales a la adultez descritos en la metodología) y que generan coincidencias a partir de las conversaciones con los sujetos de la investigación. Lo vital es considerar que existe en estos mismos sujetos la conciencia de que hay una diferenciación con sus antecesores y que esto les pone en otras circunstancias que deben afrontar mediante estrategias tanto modernas, como el trabajo y la productividad, como posmodernas hablando del consumo cultural y el goce del tiempo para el libre desarrollo de la personalidad o la identidad.

El asunto más conflictivo relacionado con el contraste con las generaciones anteriores tiene que ver con un sentido de que al sujeto le hacen falta elementos para ser y estar en la adultez. A partir de las conversaciones surge la idea de un adulto “incompleto” es decir, “no

100% adulto”, un “adulto chiquito” que no tiene todavía todas las herramientas para poder valerse por sí mismo. Esta idea del adulto incompleto viene del hecho de que, para los sujetos de la investigación el ser un adulto implica cierto grado de independencia y autonomía económicas y sociales (sostenerse a sí mismo económicamente y resolver los propios problemas sin ayuda de terceros) y el no lograr por completo esta autonomía e independencia les genera la sensación de que aún les falta camino por recorrer hacia la adultez, aun cuando posean casa propia, vivan en pareja, tengan trabajo estable o hijos, la sensación de la “adultez pequeña” sigue presente en tanto que necesitan aún de sus redes familiares o de otros “verdaderos adultos” para aconsejarles en la resolución de problemas. Esta idea del adulto incompleto tiene que ver con varios elementos.

En primer lugar podría decirse que el prolongamiento de la estadía en la familia de origen y también el aplazamiento en la adquisición de bienes inmuebles se deben a las condiciones sociohistóricas en las que se encuentran insertos los sujetos, como el prolongamiento de los estudios por la necesidad de tener una carrera universitaria para la obtención de un trabajo que les otorgue una buena remuneración y seguridad laboral, el encarecimiento de los elementos necesarios para vivir de forma autónoma como el aumento en el costo de la vivienda en la frontera y el aumento en el costo de los alimentos y los insumos básicos para la vida. No obstante, puede haber otros elementos que influyan en las condiciones en que los sujetos deciden vivir y los tiempos en que lo hacen.

Estas condiciones de seguir siendo estudiante y seguir viviendo en casa de los padres, son una forma de conservación del estado social del sujeto, es decir, se sigue viviendo, al menos en la cotidianidad, en el mismo estado desde la minoridad hasta casi los treinta años (o superándolos en algunos casos), lo que da una sensación de prolongación del estado de juventud (en tanto que

no han cambiado las cosas desde que entraron a dicha etapa de la vida). Al hablar de la conservación del estado de minoridad se hace referencia sobre todo al hecho de que viven en el mismo hogar desde su adolescencia o infancia, con sus padres, quizás en el mismo cuarto y con las mismas rutinas, aunque claro, este no es un fenómeno que se pueda generalizar en todos los sujetos pues solo la mitad de ellos se encuentra en este estado, los demás se encuentran fuera de casa y con sus propias dinámicas.

Esta prolongación de la juventud tiene que ver más con una sensación puesta encima de la adultez misma, es decir, los sujetos se insertan en dinámicas que ellos consideran adultas como la autonomía en el uso de su tiempo y en la adquisición de bienes materiales, así como en la adquisición de un empleo formal y la planificación de la propia vida, pero el hecho de que aun existan “pendientes” por completar en una lista de metas de vida para lograr la autonomía total es que se traslapan la sensación de seguir sintiéndose parte joven y parte adulto.

En segundo lugar, la idea del adulto incompleto puede tener que ver también con la forma en que las generaciones anteriores a ellos influyen en su concepción de lo que significa adultizarse. En el modelo que tienen los sujetos del adulto la resolución de problemas y la adquisición de habilidades para la vida forman una parte vital. Desde su perspectiva es necesario que el adulto sepa hacer las cosas por su propia cuenta y en mayor medida sin ayuda de otros. Esto significa que se tiene que cumplir cierto estándar de habilidades sociales como la realización de trámites y gestiones (afore, Infonavit, seguro, impuestos, predial) y la resolución de problemas (responder ante un choque, arreglar un aire acondicionado, cuidar de un menor). Estos estándares, si bien son considerados por ellos como parte de ser un “ser humano funcional” más que un adulto, en realidad el desconocimiento de estas destrezas puede llevar al pensamiento de no sentirse plenamente un adulto. Esto nos podría dar pautas sobre el adultocentrismo

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

existente en el discurso de los sujetos, pues para ellos, un ser humano funcional y un adulto serían básicamente lo mismo, alimentando la idea de que es esta etapa del desarrollo humano la considerada como cenit de la vida humana.

Esta serie de habilidades sociales, aunque son consideradas como un modelo a seguir por parte de los sujetos, y son habilidades que eran o son manejadas por la generación anterior, pueden llegar a ser pautas que sujetan a estos individuos a la idea de adulto incompleto, dado que las condiciones sociales actuales son distintas y cumplir con los estándares previos puede llegar a ser incluso imposible en algunos casos.

Hoy en día, debido a las condiciones sociales materiales, las redes de apoyo son necesarias para todos los miembros de la sociedad en la cual ellos se desarrollan para poder sostener un modo de vida digno (con comida y techo), además de que, hoy en día la cantidad de profesionales que se dedican a la resolución de problemas cotidianos es cada vez mayor (contadores, eléctricos, informáticos, agentes de seguros, etc.) y la especialización de estas profesiones permiten que el sujeto necesite cada vez menos ser un solucionador de problemas universal.

Ahora, el “atraso” en el cumplimiento de determinados umbrales de adultez puede no representar necesariamente una incompletud en el sentido negativo de la palabra, sino que también puede ser visto como una ventaja aprovechada por los sujetos para el desarrollo pleno de su vida profesional e incluso para el goce de sus recursos para el ocio. El vivir en casa de los padres hasta avanzada edad podría ser considerado como un privilegio y no como un problema, la educación superior puede ser un ejemplo en este aspecto, en tanto que los sujetos ven a la educación como una forma de superación y de oportunidades de crecimiento y aun con dificultades intentan a toda costa obtener su título para mejorar su vida y comenzar a cumplir sus

metas, razón por la cual permanecen en casa de los padres hasta ver cumplida esta meta académica y estar listos para la vida laboral, la cual a su vez les abriría las puertas para el cumplimiento de otras metas. También, el permanecer en casa de los padres y no hacerse cargo de gastos de techo, comida o de hijos puede representar una ventana de oportunidad para la adquisición de productos para el ocio como nuevas consolas y cartuchos (o discos) de videojuegos, así como objetos coleccionables y/o tomos de manga.

En la perspectiva de los sujetos que ya adquirieron responsabilidades económicas de sustento, es más complicado hacerse de estos objetos culturales ahora que tienen otras prioridades, de la misma forma que ocurre con el tiempo, es decir, que los recursos, hablando de tiempo, dinero y atención (energías) tienen que priorizarse hacia el sustento y dejar de enfocarse en los hobbies, aunque ellos mismos expresan que la adquisición de estos productos no es algo que van a dejar de hacer, solo que piensan que tardarán más tiempo en juntar el dinero necesario para adquirirlos.

### ***Percepción de las Condiciones Estructurales y lo Perdurable de la Identidad.***

A lo largo del trabajo aquí presente, se ha planteado que la identidad será abordada desde los elementos estructurales y subjetivos. En este espacio en particular se desarrollarán los elementos relacionados con la percepción y vivencia que los sujetos tienen de la ciudad en el nivel macrosocial, o, mejor dicho, la influencia que ha tenido la situación estructural de la sociedad en el curso de vida de los sujetos y su proceso de entender y entrar a la adultez. La formación del imaginario alrededor de la ciudad, el cambio en las condiciones laborales en contraste con los padres de familia y los suyos, su percepción del orden social y la violencia, etc.



## *1. Vivir la ciudad.*

Como se mencionaba en la contextualización, la migración es un fenómeno constitutivo de la localidad. La experiencia de los sujetos con este fenómeno es algo variada, pero se encuentra presente en algunos de sus discursos, sobre todo en lo relacionado a las expectativas sociales y la búsqueda del desarrollo personal y profesional para la constitución de una vida adulta.

En los casos de Fátima y Jakaranda, sus padres migraron a Ciudad Juárez para tener mejores oportunidades laborales y económicas, es decir, en donde ellos vivían tenían buenas oportunidades, pero la ciudad les daba la pauta para desarrollar una vida plena en ese sentido y cerca de su familia para poder criar a sus hijas. Estas sujetas crecieron con esta idea de la ciudad como un espacio de prosperidad y de nuevas oportunidades y experiencias de vida, lo que les permitió generar un imaginario alrededor de Juárez en este sentido. Por supuesto al pasar el tiempo las oportunidades se transformaron, aunque no la fórmula para alcanzarlos (estudiar para trabajar, como se verá en un momento más), y ahora viven otras experiencias del entorno que no se corresponden con su forma de entender la ciudad y la forma de convertirse en un adulto pleno en ella. En el caso de Héctor, quien también cambió su residencia de El Paso a Ciudad Juárez, la experiencia de vivir un cambio sobre todo escolar le permitió adaptarse a otra forma de vivir en la cual veía que los espacios sociales eran más caóticos y libres que en su antiguo lugar de residencia.

Los casos de Ángel y Roberto fueron algo distintos, puesto que ellos migraron fuera de la ciudad motivados por una oferta de oportunidad laboral, en el caso de Ángel primero debía cumplir con terminar su formación profesional universitaria, situación que se complicó y regresó a Ciudad Juárez a concluir con ese proceso y buscar una oportunidad laboral para su futuro en

esta localidad. Roberto obtuvo el trabajo prometido y comenzó su familia en su nueva ciudad de residencia.

En todos los casos la migración representó un cambio de vida y de búsqueda de otras oportunidades para el propio desarrollo en el cuál encontraron altibajos y, al igual que los demás sujetos que no tuvieron una experiencia con la migración, han tenido que buscar las oportunidades laborales propicias para llevar a cabo sus propósitos.

Otro de los aspectos a considerar en la experiencia de la ciudad es el de la violencia social, la cual fue un choque para todos y modificó también la confianza que se tiene en el espacio público y en abrir las relaciones hacia cualquier persona, cerrando círculos y espacios. También se tuvieron que adaptar en cuanto a sus estrategias de uso del tiempo libre y las formas de socialidad, intercambiando los planes de salir a divertirse a lugares públicos por el de permanecer en casa con personas cercanas jugando videojuegos y tomando cervezas. En el caso de las mujeres, el cuidado personal fundado en el miedo por el feminicidio aparece como un factor a considerar inculcado en la infancia; en el caso de los hombres aparece el cuidado por la violencia ocasionada por el narcotráfico y los juvenicidios.

En el discurso de los entrevistados apareció el contacto, en algunos de ellos directo, con situaciones o escenarios donde se produjo o se estaba produciendo una situación de violencia social. La idea generalizada que aparece en el discurso suele ser de que era posible ser víctima de este tipo de situaciones si se encontraban en el lugar o momento incorrectos, o si se involucraban directamente con alguien del mundo del narcotráfico.

En general, la percepción de la violencia no era de temor, sino de cuidado, es decir, que las motivaciones que les llevaban a generar otras formas de convivencia lejos del espacio público

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

no era tanto el propio miedo a ser violentado sino porque las situaciones de violencia en la ciudad les llevaron a atender la instrucción de familiares u otros amigos de no salir, razones por las cuales debían llevar a cabo estos cambios en la cotidianidad. Uno de los sujetos explica que aunque no experimentó miedo, si tuvo conciencia de que la “situación no estaba para salir” y debió cambiar sus estrategias de convivencia:

Fíjate que no miedo, peeeero, si me tocaron cosas feas a mí, me tocó que fueran a balacear al bar, bueno al bar de enseguida. Cuando estaba plaza Nicole, enseguida del consulado, había varios bares, cuando entraron a balacear en el fondo, yo estaba en el primer bar y en cuanto escuché y vámonos y ya no volví, y después de eso ya no volví a salir en un buen rato, bueno más bien ya no estaba para salir (la situación), tenía como 19 o 18 y menos ganas me dieron (de salir) después de eso. De hecho, ahí por donde estaba la tienda de mi abuelo, yo era mucho de agarrar el balón de futbol e irme con mis amigos y dos veces me tocó que fueran a balacear ahí cerca de la tienda de que una vez íbamos caminando al parque y pasaron dos carros y ta ta tata y de vuelta, nos fuimos a la casa y ya mejor a jugar videojuegos. Igual íbamos al parque, balazos y vámonos. (Ismael, comunicación personal, mayo 2022)

Así, la experiencia de la violencia formó parte del entendimiento de la ciudad y moldeó las estrategias de autocuidado, convivencia y uso del tiempo libre y el esparcimiento.

Debemos considerar también que los sujetos de la investigación son pertenecientes a una clase media que se caracteriza por no encontrarse en una situación de vulnerabilidad ante la violencia estructural de la ciudad, por tanto, su experiencia de esta es diferente a la de la población que vive en el estrato socioeconómico más bajo, quienes si se vieron estigmatizados

por su pobreza y perseguidos por las autoridades. Los sujetos que viven bajo estas condiciones de privilegio socioeconómico tendrán también una experiencia distinta en cuanto a su relación con el estudio, dado el relativamente fácil acceso a este, la obtención de un trabajo, una vivienda y/o la conformación de una familia.

## **2. *El Valor del Trabajo***

En el sentido de que, los estudios son necesarios para el cumplimiento de otras metas encontramos el valor que los sujetos le dan al trabajo. ¿Qué papel le dan los sujetos al trabajo y la formación profesional (estudios universitarios) en su vida y su adultización?, puesto que es prioritario para comenzar el camino hacia su adultez, podría decirse que es fundamental en tanto que funge como el piso firme sobre el cual edificar el resto de los planes de su vida, con cimientos fuertes que son representados por la educación profesional y una serie de esfuerzos para lograr reafirmar esa base. El pensamiento general respecto a los umbrales de la adultez o las metas planeadas por los sujetos es: tener estudios universitarios te permite tener un buen trabajo (formal, estable y bien pagado), y tener un buen trabajo a su vez te brinda la estabilidad económica necesaria para darte lujos (juegos, juguetes, coleccionables) y también para comprarte una casa, al tener una casa es posible formalizar con la pareja (casarse) y posteriormente, tal vez, tener hijos. Esta idea es indudablemente un aprendizaje generacional, puesto que los sujetos fueron educados para darle esa prioridad al estudio para el trabajo:

...no sabía ni que estudiar entonces, yo quería de joven ser este...yo quería pintar, quería esculpir, ya me dedicaba a ello, toco tres instrumentos musicales, me gusta mucho la pintura en cualquier técnica, sin embargo, mis padres no veían como que eso era un trabajo totalmente, pues loable, me decían “pues qué bonito como pasatiempo, pero ¿qué vas a hacer de tu vida?” (Fátima, comunicación personal, septiembre 2023)

En el caso de la cita anterior, Fátima fue influenciada por sus padres y decidió estudiar dos carreras que no estaban dentro de sus gustos, no obstante, con el tiempo optó por dedicarse a una de ellas (enseñar) y con ello lograr sustentarse, así como comprar una casa. Es por esto por lo que la búsqueda del empleo se convierte en una prioridad para llevar a cabo todos los planes a largo plazo. Algunos de los sujetos no se dedican actualmente a lo que estudiaron, pero todos consideran importante la preparación y la formación profesional para conseguir un empleo digno y estable.

La relación de los sujetos con el trabajo no se debe solo en lo que heredaron de la generación anterior, pueden existir otros factores que influyeron en la forma que estos aprendieron este valor. En la mayoría de los casos los padres tienen una formación profesional y se dedicaron a empleos derivados de dicha formación profesional como maestros o ingenieros, esto les puede llevar a querer repetir el modelo de sus padres, por voluntad o por compromiso con ellos, pero por otro lado, hay quienes no tuvieron padres con formación profesional en cuyo caso la motivación se trata de superarlos en mejorar las condiciones de vida que ellos (sus padres) no pudieron tener y que desean que sus hijos si las cumplan. Esto en principio es la idea general de cómo funciona la herencia del valor del trabajo, la propuesta alternativa (más bien complementaria) sería otra.

La independencia y la soledad en la infancia pudo haber fungido como un factor que llevó a los sujetos a formarse sus valores actuales sobre la vida, es decir, madre y padre trabajadores y padre ausente o violento (mala relación con el padre) o madre desapegada o distante, pudieron haber formado en los sujetos una idea distinta (a la de su padre o su madre) sobre cómo hacerse “hombre” o en el caso de la madre de cómo llegar a ser un mejor adulto, con intención de despegarse de la figura paterna o materna y emprender el propio camino. De esta

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

forma los errores de la generación anterior, y no hablando de la falta de formación profesional como un error, puede fungir como un motor o una motivación para la jerarquización de las prioridades y la generación de valores relacionados con la formación profesional, el trabajo, la independencia, y responsabilidad sobre sí mismos y sobre otros como una pareja o hijos.

Otro aspecto que se debe considerar en la relación al valor asignado al trabajo tiene que ver con el contraste entre lo visto en la contextualización y el discurso de los sujetos. Al ser los informantes de esta investigación sujetos pertenecientes a una clase media trabajadora con acceso a educación universitaria podemos ver que la relación trabajo-estudios es directa. Ninguno de los sujetos de la entrevista se dedica al comercio informal o al autoempleo, por lo que podemos deducir que sus intereses laborales se encuentran en el desarrollo profesional, es decir, trabajar en algo relacionado a lo que estudiaron, o en una empresa que les retribuye por sus habilidades y conocimientos adquiridos con los años.

Con las tasas de ocupación laboral en aumento en la ciudad en los últimos años y la tasa de escolaridad profesional también, es correcto pensar que los sujetos del estudio no encontraron mayores dificultades para vincularse con el mercado laboral, circunstancia que se ve reflejada en sus discursos en los cuales siempre aparece la entrada al trabajo como relativamente sencilla. El verdadero problema viene de la mano de la relación entre la formación profesional y el tipo de trabajo al que se tiene acceso.

Según lo revisado en la contextualización, la mayoría de los trabajos que cubren el porcentaje de ocupación laboral en el estado no están relacionados con el ejercicio de una formación profesional universitaria. Lo que esto nos indica es que la forma en que los sujetos se vinculan al trabajo es a través de posiciones laborales que no necesariamente se relacionan con el puesto de trabajo para el que se capacitaron o no se ven retribuidos de manera correspondiente a

su preparación. En la mitad de los casos los sujetos lograron insertarse de manera exitosa al mercado laboral en un puesto correspondiente con su formación, en la otra mitad batallaron para lograrlo o aún se encuentran en proceso de búsqueda de esa oportunidad. Esto último complica la situación económica de los sujetos en tanto que no les permite sentirse en plenitud para seguir avanzando con el cumplimiento de sus metas personales como la conformación de una familia o la adquisición de una casa propia.

### **3. Familia y hogar**

La formación de una familia propia aparece en el discurso de los entrevistados como un elemento importante a considerar en sus vidas, al menos en el mediano plazo; la formalización del vínculo con la pareja está supeditado más bien a la formación de un “hogar” o a la cohabitación más que a la vinculación legal o religiosa.

Si buscamos darle una explicación expedita al fenómeno de la transformación de las prioridades respecto a la formación de una familia podríamos pensar en el individualismo como marca de los tiempos actuales, dado que no existe tanto compromiso por cumplir roles o responsabilidades sociales, y si existe, se cumple con las responsabilidades para luego dar paso al cumplimiento de los gustos y placeres propios. Una reflexión un poco más profunda respecto a los intereses de los sujetos en particular nos llevaría a considerar que los sujetos no quieren traer al mundo a una nueva generación sin estar listos económica y emocionalmente para hacerlo, dándole así otro valor y significado a la familia.

En el caso de los hijos, estos aparecen como un plan en la vida no prioritario, posterior a los demás elementos abordados en la entrevista como el trabajo, la adquisición de una casa propia y la formalización con la pareja. Esta postergación de los hijos se debe en gran parte a la idea de que la crianza de los hijos es un asunto que requiere de mucha responsabilidad para la

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

cual se necesita cierta preparación. Ángel, uno de los sujetos de la investigación, comenta que son “responsabilidades muy grandes” e incluso que se debe tener cuidado con cada decisión tomada hacia ellos pues podría representarles un “trauma”. Esta idea pudo derivar de una experiencia personal con los padres, por los cuales pudo haber atravesado por una situación de descuido.

Al ser los hijos la última de las consideraciones para adultizarse por parte de los sujetos, podemos darnos cuenta también de que estos simbolizan un “lazo” o una responsabilidad permanente. Fernando (33) comparte una experiencia relacionada con unos amigos:

Mi mejor amigo también ha batallado mucho con su con su expareja. Tenía su pareja, tenían 10 años juntos, tuvieron un hijo y ambos todavía viviendo con sus padres. Hubo conflicto de que la chica ya quería casa, ya quería vivir fuera de su familia, y este chico, así como que, pues que yo todavía no puedo, yo tengo estos problemas, dame chanza, bla, bla, bla. Pues hasta que al último ya se separaron en ese conflicto, él compró casa para para llegar a un acuerdo con ella. Yo no quiero eso, yo no quiero estar batallando, o sea, yo no quiero que, si llego a tener un hijo, pues estar en esta situación de que unos días tú después yo lo veo (Fer, comunicación personal, agosto 2023)

Esta idea de Fer, que nace de ver las circunstancias complicadas de alguien cercano, le ha llevado a decidir sus prioridades en términos de estudios, trabajo, casa y familia respectivamente. Estos elementos deben ir en ese orden debido a las dificultades que Fer ya conoció, no en carne propia, sino desde la experiencia de su amigo. En pláticas con una expareja tuvieron una discusión relacionada con el primer peldaño, la finalización de estudios:



...hay que terminar [de estudiar] ¿para qué? Porque hay que ponerle atención, hay que... a un niño hay que tenerle la atención porque vamos a estar trabajando los 2, vamos a estar estudiando los 2 y no va a haber tiempo para pues atenderlo a como se debería (Fer, comunicación personal, agosto 2023)

Este discurso puede representar el cambio de paradigma de la sociedad contemporánea respecto a la crianza de los hijos y la formación de una familia, ya que refleja la idea de tener especial cuidado en tener hijos y criarlos apropiadamente, sobre todo, pero no exclusivamente, basado en el propio pasado y las circunstancias adversas de la propia crianza. La definición de responsabilidad en este ámbito particular tiene un lugar especial, pues aparece constante en el discurso de los sujetos como un elemento clave para considerar tener hijos y criarlos.

El basarse en la propia experiencia no necesariamente significa haber vivido un descuido o abandono, sino haber tenido un aprendizaje transmitido por parte de los padres como veremos en el caso de Héctor, quien relata su reflexión a partir de haber embarazado a su pareja a los pocos meses de conocerla:

Mi pensamiento era que no tenía nada que ofrecerle, o sea, en lo que se me vino a la mente es ni siquiera tengo casa, o sea tengo mi carro pero tengo también un trabajo que gano más o menos, y cómo voy a ofrecerle esto a ella, pues no tengo nada y a parte pues el otro pensamiento de le fallé a mi mamá porque yo siempre le dije cuando yo tenga un hijo tú vas a ver que yo ya voy a tener mi casa, mi carrito, un trabajo muy estable y pues no voy a batallar y cuando pasó eso si fue que dije ay wey, no voy a poder cumplir con todo eso (Hector, comunicación personal, julio 2023)

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

El aprendizaje de Héctor con respecto a su madre es que ella se embarazó a temprana edad y no pudo concluir sus estudios de universidad, posteriormente perdió a su cónyuge y tuvo que sostener sola a su familia, razón por la cual, Héctor veía en esa experiencia un reto para “superar” a su madre y hacer las cosas de manera correcta.

Estas situaciones nos llevan a ver la influencia que pueden llegar a tener los padres respecto a las decisiones tomadas por los sujetos en cuanto a su vida adulta. Estos roles que se ven impelidos a cumplir por las generaciones anteriores son un tema que se tocará más adelante.

Otro de los aspectos relacionado con las decisiones de tener hijos es la percepción de las circunstancias económicas globales y las dificultades del mundo de hoy que no se prestan para el cuidado y la asunción de responsabilidad sobre un infante. Esta situación la podemos ver en lo que dice Ismael, él lo manifiesta con relación a la situación del mundo actual al preguntarle las razones de por qué no quiere tener hijos a lo cual responde que “hay cosas muy feas en el mundo como para estar trayendo más personas”

Esta percepción del mundo está fundada también en la propia experiencia y visión de este, pero así mismo, existe un componente de cuidado de sí mismo como prioridad en el discurso de los entrevistados, lo que también podría interpretarse como “egoísmo” o inseguridad sobre la propia capacidad económica para el sustento como lo manifiesta Eduardo (32), otro de los entrevistados. Esta idea del “egoísmo” que fue mencionado por los sujetos de investigación puede tener una explicación relacionada con los otros elementos de la adultez ya mencionados como la necesidad de tener un espacio.

La adquisición de una casa propia es un elemento que aparece en las entrevistas con todos los sujetos de la investigación, no obstante, todos parecen acordar en lo complicado,

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

económicamente, que esto resulta y, aunque todos se sienten con la seguridad de lograrlo en el mediano plazo, reconocen que las circunstancias sociales actuales no se prestan para poder adquirir una casa propia tan fácilmente y solo es posible con el apoyo y la colaboración de su pareja.

El incremento de la vivienda en los últimos años en la ciudad es un aspecto crucial que afecta en las posibilidades de hacerse de una vivienda propia por parte de los sujetos. Medios informativos de la localidad como El Diario, Herald y Norte coinciden en que el alza de las viviendas en Juárez ha sido mayor al 10% y se ubica entre las 5 ciudades con mayor alza en el costo de la vivienda en todo el país. El Diario de Juárez publica respecto a las razones del aumento del precio de la vivienda:

Líderes en el sector coincidieron en que el panorama se ve sombrío. El costo del suelo se disparó, hay un déficit de personal en la construcción, el costo de la mano de obra es más alto y por lo tanto la edificación cayó, por lo que la producción es más cara... (El Diario de Juárez, 13 de noviembre 2023).

Si consideramos el aumento en los precios de la vivienda y las condiciones descritas por los sujetos en las entrevistas encontraremos coincidencias en cuanto a que es un factor que ha sido decisivo para ellos y ellas en la elección de independizarse y formar una familia, puesto que sus ambiciones personales incluyen el hacerse de una casa propia, pero esto se ve dificultado o imposibilitado por el encarecimiento de la vivienda.

#### ***4. Ideas Sobre la Adulter***

Podemos apreciar en el discurso de los sujetos una cierta contradicción derivada del hecho de buscar diferenciarse de las generaciones anteriores en cuanto a lo que consideran adulto y las

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

formas de llegar a serlo, pero al mismo tiempo el querer cumplir con los umbrales y generar cierto sentimiento de frustración a partir de ello. Esta contradicción es en realidad esperada si consideramos que los sujetos se ven impelidos por varios factores: a) por una parte los sujetos buscan cierto sentido de libertad y autonomía en las propias decisiones y es por esto que buscan diferenciarse de sus padres o tutores, marcando así una distinción generacional y demostrando que no repetirán los mismos patrones o los mismos errores de los que les antecedieron, pero por otra parte buscan satisfacer de cierta forma las expectativas que sus padres impusieron en ellos durante la crianza; b) la imposibilidad, dadas las condiciones sociales vertidas arriba, de repetir el modelo de vida de sus padres suele generar en los sujetos sentimientos de incompletud, por lo que asumirse como distinto a ellos es necesario para conservar cierta seguridad en las propias acciones y toma de decisiones, aun cuando en la realidad se lucha por obtener, de hecho, aquello que les es difícil alcanzar; y c) dados los cambios culturales, en el sentido de los valores sociales, los sujetos reconocen que ciertos condicionamientos sociales como el cumplimiento de los umbrales ya no son obligatorios para poder ser un adulto y por lo tanto apoyan el cambio generacional, no obstante, esto no elimina su socialización primaria y aun apoyan o buscan el cumplir con parte de estos modelos.

De cualquiera de las perspectivas que se vea, la influencia de las generaciones anteriores está presente en la contradicción que los sujetos desarrollan respecto a su idea de la adultez. Los sujetos están de alguna forma educados sobre la dificultad de hacerse de una vida propia y la importancia de hacerlo, no obstante, los sujetos, al ser hijos de padres que tuvieron que “picar piedra” en la ciudad para poder hacerse de casa, carro, trabajo y familia, tienen una experiencia distinta; los sujetos adultos jóvenes entrevistados, posiblemente a diferencia de sus padres, están escalando en estatus socioeconómico, dado el piso firme que sus padres pusieron para ellos. Esto

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

les otorga las ventajas sociales de las que ya hablábamos, pero no solo eso, sino es precisamente esa libertad de tiempo y espacio para decidir, junto con el incremento en las dificultades sociales para la adquisición de estas metas lo que provoca el estado de aparente incertidumbre sobre la propia identidad etaria adulta.

Estos elementos de contradicción se presentan en el discurso de los sujetos dando pautas sobre la forma en que ellos entienden lo que significa ser adulto, es decir, una forma no unívoca de entablar relación con la trayectoria vital propia y las transiciones etarias sociales, dotando de variedad al espectro de lo que debe ser considerado adulto en nuestras sociedades.

Como vimos, si bien se puede notar un cambio (aplazamiento) en el cumplimiento de los umbrales considerados necesarios para entrar en la adultez, la necesidad de cumplirlos como parte de la transición por la vida sigue presente en los sujetos de la investigación. De la misma forma ocurre con los valores, bajo los cuales la asunción de la adultez obedece a los conceptos de madurez, independencia y responsabilidad, mismos que aparecen en sus discursos al momento de abordar el tema de lo que consideran como adulto y que guían de cierta manera su toma de decisiones personales y sus valoraciones hacia otros.

Aunque estos conceptos conservados por ellos se corresponden con los valores clásicos asignados a un sujeto adulto en las sociedades modernas, el contraste con respecto a lo que antes era considerado adulto y lo que es ser adulto hoy es muy evidente. La contradicción aparente en las entrevistas evidencia la transición generacional que están atravesando los sujetos, en tanto que llegan a sentirse “atrasados” respecto a sus padres, pero bajo el reconocimiento de que “las épocas son otras” y que lo que más influye en ello es la “libertad de decidir”.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Pues yo sí me siento tal vez un poquito atrasado en comparación de ellos, pero al mismo tiempo no me frustra demasiado ni me quita el sueño y sentir que no voy a la par de la adultez de mis padres, simplemente, las épocas son otras y me estoy concentrando también en otras cosas. Estoy tratando de construir, mi vida con bases sólidas, estoy tratando de irme a la segura en la vida (Alan, comunicación personal, mayo 2022).

Este reconocimiento del cambio histórico nos ayuda a pensar que existe un rompimiento con la reproducción de los órdenes adultos de generaciones previas, tanto por los cambios sociales como las crisis económicas, aumento en los precios de la vivienda, aumento en la escolaridad y el cambio cultural, como por el deseo de romper con las formas anteriores de socialización. Es decir, en lugar del deseo de tomar la batuta generacional como adultos y cumplir con las expectativas y roles como reproductores del orden adultocéntrico, existe un reconocimiento del cambio, la diferencia y la transformación social respecto a lo que significa ser adulto en la contemporaneidad.

Las expresiones de los sujetos de la investigación hacen alusión a que existen ciertos parámetros con los adultos de las generaciones anteriores que, si se quisieran cumplir provocarían un problema para la forma en que estos ven su progreso en la vida, es decir, con cierto “atraso”, no obstante, estos optan por diferenciarse claramente de aquellos adultos, primero bajo el reconocimiento de que la situación social como la relación estudios/trabajo ha cambiado, así como se han dificultado logros como la obtención de una casa o el sustento de una familia; y segundo, bajo la premisa de que ese desfase temporal respecto a la obtención de ciertas metas sociales no solo es anticipado sino que se desea, en tanto que esto demuestra un grado mayor de libertad respecto al cumplimiento de pautas o umbrales indispensables para considerarse adultos. Es por este segundo motivo por el cual la conservación de un consumo que

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

fue adquirido durante la infancia y es considerado juvenil, significa un logro para la libertad de elección de los sujetos que se encuentran inmersos en dinámicas que los han llevado a generar otras formas de identificarse en la adultez.

En lo relacionado con el trabajo, el matrimonio y los hijos existe un deseo de llegar a cumplir con estos requerimientos adultos, pero no todavía pues esto les convertiría en “señores”, lo cual asumen como un mote indeseable para sí mismos porque ello representa una atadura; el ser un “señor” está relacionado directamente con el matrimonio, razón por la cual prefieren la unión libre, y el tener hijos, que representa ahora el último eslabón en la cadena de la adultez.

La idea de libertad o el deseo de sentirse dueño de su autodefinición es un elemento central en la construcción de la identidad etaria adulta de los sujetos, que a su vez se complementa con sus experiencias vitales como geek, en el cual ha existido una lucha por la defensa de la propia manifestación del ser y la necesidad de distinguirse de los otros y de las etiquetas, motes, prejuicios y/o estigmas vertidos hacia ellos a lo largo de su vida. Este aspecto relacional entre lo adulto y lo geek será abordado más adelante con mayor detenimiento.

### **Transvaloraciones Etarias: La Construcción de lo Adulto a Través del Tiempo.**

Uno de los puntos centrales en esta investigación es el paso del tiempo y las marcas en el curso de vida. Cuando hablamos de la adultez como una formación identitaria debemos considerar el hecho de que, no solo los elementos de la transición (umbrales) son indicadores para determinar la forma en que los sujetos crean una identidad adulta, sino que debemos considerar todos los aspectos de su trayectoria vital que pudieron llevarlos a ser una persona adulta con tal o cual características. Estos elementos del curso de vida pueden ser varios: eventos sobresalientes (hitos, traumas, coyunturas), valores inculcados o desarrollados, o figuras adultas fungiendo como modelos de vida (consciente o inconscientemente) para los sujetos.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Los modelos de vida son elementos muy presentes en sus historias; en el caso del aprendizaje de la cultura geek tenemos la figura del hermano mayor, primo mayor, padre, maestro o tío, quienes influyeron de forma positiva en sus vidas, iniciándolos e inculcándolos en el mundo del anime o de los videojuegos. Estas figuras influyeron en sus vidas al punto de generar admiración hacia ellos, respeto, cariño y buenos recuerdos. El reconocer a un mayor que no solo conoce, sino que “domina” un producto aparentemente “infantil” o juvenil de moda como lo fueron los productos geek durante la década de los 90, ciertamente puede influir en la forma en que los sujetos piensan que puede verse un “adulto”, aun cuando estas figuras no hayan sido necesariamente adultos como en el caso de primos y tíos; el hecho de representar una figura mayor ya influye en los modelos. Es tal vez por esta razón que ellos reproducen ahora estas mismas prácticas con sus primos pequeños y sobrinos, y piensan hacerlo con sus hijos, esto les convertiría en la figura adulta que desearon ser cuando aprendieron el modelo.

En este sentido de los modelos y roles, tenemos que considerar que los sujetos fueron también formados en contextos en donde los adultos, las parejas (matrimonios) y familias tuvieron características particulares que pudieron generar aprendizajes<sup>58</sup> sobre cómo deberían de ser cada una de estas figuras sociales. Estos aprendizajes no son unívocos, sino que provienen de, o se alimentan de distintas fuentes como los medios de comunicación o los círculos sociales inmediatos como la escuela, la comunidad o los amigos.

En este trabajo no se pretende establecer una relación entre los modelos vistos en casa durante la niñez y las decisiones tomadas como adultos, pero ciertamente nos es posible considerar la función de estos modelos como una fuente de información valiosa para los sujetos

---

<sup>58</sup> Cuando se habla de aprendizajes no es sinónimo de “reproducir” modelos, dado que es posible que un aprendizaje se genere también en el sentido de qué no hacer o qué no querer para la propia vida.



TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

en cuanto a qué es y cómo ser un adulto. Dicho esto, debemos considerar que la forma en que los sujetos crecieron fue, en su mayoría, en un entorno en donde mantuvieron una relación complicada con uno de los padres, en el sentido de que fue violento, ausente o distante; en seis de los 12 casos el padre se separó de la madre y no crecieron con él en casa.

La cercanía o lejanía con cierto modelo de adulto puede influenciar en las prácticas de un sujeto como lo vimos más arriba con los videojuegos o como ocurre también con la música, pero la otra dimensión de la separación de los padres o la mala actitud de alguno de ellos en casa puede también influir en la manera en que los sujetos entienden las relaciones de pareja. Aunque no nos es posible comprobarlo en este trabajo de investigación, podemos intuir que los sujetos se encuentran separados del concepto de matrimonio en el sentido civil y religioso, así como de tener hijos, en lugar de optar por estas convenciones sociales se decantan más por la unión libre y el aplazamiento de hijos como ya se explicaba anteriormente.

Aunque se ha manejado modelos y roles por igual, lo cierto es que existen diferencias muy notables entre ambos conceptos. Cuando hablamos de roles nos referimos a la forma en que los sujetos creen que deben cumplir con ciertos papeles a los que se les convoca. En este caso, los roles tienen que ver no solo con los modelos a seguir como los padres, sino también con el papel que se corresponde con alguien. Un claro ejemplo de esto es la figura del “tío borracho” o la “tía solterona”, que son estereotipos que los sujetos aprendieron en cualquiera de los medios a su alcance y que tienen que ver con una figura adulta que no ha concretado todos los umbrales adultos, específicamente los relacionados con la familia como pareja e hijos. Este mismo ejemplo es aplicable para el mote de “señor” el cual es incluso rechazado por varios de los informantes que se asumen adultos, pero se ven en la necesidad de especificar que no son señores.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

yo creo que ha cambiado bastante [sobre hacerse adulto antes a ahora] y yo creo que lo podemos ver muy...prácticamente en memes, (muy de chavorrucos usar memes de referencia), por ejemplo, yo en la comparativa con mi mamá. Mi mamá a los 24 años ya estaba casada, ya tenía una hija, ya tenía pagada su casa, esas cosas son muy de señores. Yo a mis 30 años pago renta, tengo 2 Perritas y pues debo mi carro. (Roberto, comunicación personal, mayo 2022)

La idea de “señor” denota a una persona adulta completa, pero no en el sentido de que se ha logrado dominar todas las habilidades relacionadas a este grupo etario, e incluso no relacionado con alguno de los umbrales (como el matrimonio o los hijos), sino con la despedida definitiva de la juventud. Tanto el “señor” como el “tío borracho” y la “tía solterona” son vistos como formas de identificación generadas a partir de la distinción entre los valores adultos anteriores y los actuales. La carga negativa en estos motes puede indicarnos que existe en los sujetos una influencia de ideas de generaciones pasadas sobre la adultez, ideas con las cuales entran en conflicto, debido a que se piensan fuera de estos prejuicios, pero no logran despegarse del todo de lo que representan en sus vidas.

Otro de los aspectos, que sabemos con certeza, que influyó en la idea de la adultez actual de los sujetos es la formación de las prioridades en la vida. Los sujetos fueron inculcados bajo la fuerte premisa de que, era necesario cumplir con los deberes escolares y de la casa antes de poder disfrutar de sus contenidos o productos favoritos, dinámica que se mantiene hasta la actualidad, reflejada en el cumplimiento de los “pendientes en casa” y del trabajo antes de tomarse el tiempo para jugar un videojuego o ver una serie o película.

A simple vista parecería que hablamos de que los sujetos le dan “menor” importancia a los consumos geek en su vida en relación a otros aspectos, y en realidad, en términos de

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

prioridades si es así, el consumo ocuparía un tercer o cuarto puesto en el orden de prioridades después de la familia y el trabajo, a diferencia de cuando eran adolescentes que el consumo de estos productos se mantenía en el primer o segundo puesto, quizá solo después de la escuela o los amigos; pero lo cierto es que estos consumos no han desaparecido sino que siguen ahí como parte de las prioridades de la vida de varios de ellos. Este cambio de prioridades fue evolucionando sobre todo a partir de dos eventos centrales: la profesionalización (compromiso con los estudios universitarios) y la formalización del trabajo.

Los sujetos mencionan que fue a partir de la universidad que disminuyeron, mas no cesaron, su consumo de productos geek, esto debido al tiempo y compromiso que los estudios les requerían, sin embargo, no olvidemos que en el capítulo IV ya se mencionaba que los sujetos compartían estos consumos en su etapa de mayoría de edad con sus amigos en reuniones con cerveza y comida. Esto quiere decir que el consumo terminó evolucionando de un asunto más particular a uno compartido y socializador.

Según lo observado en sus narraciones, cuanto mayor era su socialización, menor era su consumo, de tal forma que, a partir de la preparatoria, incluida la universidad, el incremento en las salidas con los amigos y posteriormente la elección de pareja, fueron razones para disminuir el juego y el consumo de contenidos geek en casa y en solitario; con el tiempo se ha buscado por parte de los sujetos el tener círculos cercanos con gustos compartidos, ya sea de videojuegos o de productos geek en general, por lo que estas negociaciones entre lo geek y las responsabilidades adultas terminan por congeniarse o negociarse para su conservación en el tiempo, llegando incluso a ser una expectativa para la vida adulta futura. Los sujetos expresan ser actualmente más exclusivos con sus círculos y conservar amistades de antaño y una pareja con quienes compartir estos gustos.

## Capítulo VI

### Identidad

#### *La identidad social*

Como ya se revisó en el marco teórico, la identidad es un fenómeno complejo que se articula de distintas formas, entre ellas desde lo social. Al hablar de una identidad social se hace alusión a las formas en que los sujetos se adscriben a los espacios, lugares, grupos o prácticas a las cuales se les convoca. Esto quiere decir, que en la identidad social los sujetos negocian el quiénes son, tanto con su autoidentificación, así como con lo que los demás asumen que ellos son.

En casos como el de Bobby, Oscar, Fernando, Fátima y Héctor, sus amigos y familiares les han llamado “otakus” o “ñoños”, esto por las aficiones, gustos y prácticas que han desarrollado durante su transcurso de vida de forma constante. En general, todos los sujetos entrevistados manifestaron haber sido llamados o identificados en algún momento de su vida por uno de los mote conocidos para los sujetos geek (nerd, ñoño, otaku), en el trabajo, la escuela o en casa. El hecho de que su apariencia, sus temas de conversación, aditamentos o prácticas de consumo les valgan los señalamientos por parte de los otros, no implica necesariamente que los sujetos se nombren a sí mismos como geeks, otakus, gamers o ñoños. Esto nos deja con la tarea de reflexionar si los sujetos se adscriben o identifican con estos motes o etiquetas a las cuales se les convoca por parte de sus círculos más cercanos y cómo es que ellos se nombran a sí mismos y el significado que le atribuyen a estas identificaciones, esto debido a que los sujetos que les identifican con estas etiquetas pueden atribuirles un significado distinto a estos motes que los que los sujetos entienden de ellos. Para comenzar veremos la parte social de esta identificación (de y hacia los sujetos) para posteriormente retomar la identidad del yo.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

En el caso de los sujetos de esta investigación, comenzaron a construir su identidad social geek a partir de esta negociación entre las etiquetas sociales (estigma) y la propia asunción de la identidad. El gusto por lo geek tuvo su origen en la infancia y la adolescencia como se pudo observar en el capítulo IV, no obstante, los constantes señalamientos negativos por parte de la sociedad no permitieron que los sujetos expresaran libremente sus gustos y aficiones. Estos sujetos fueron encontrando con el tiempo, en círculos pequeños de afinidad, espacios para el goce de los objetos culturales de su preferencia. El ir construyendo los propios grupos o espacios de socialidad contribuía a que los sujetos sintieran la libertad de expresar libremente sus preferencias geek y las retroalimentaran con los demás, generando así sus propias redes.

En la secundaria jugábamos una amiga de ese tiempo y yo de a ver quién se acordaba de más personajes, hacíamos una lista y que no se repitieran. Nunca tuve problemas de bullying que yo recuerde. En la prepa, como tenía los ojos chinitos era de que “es obvio que ves anime porque eres de china” pero como ya me juntaba con más gente que le gustaban esas cosas entonces no había tanto problema. Tengo mis grupos de amigos, amigos con los que comparto gustos musicales, otros del anime y otros del chisme y cosillas así (Mafer, comunicación personal, agosto 2023).

De esta manera, los sujetos fueron construyendo y afianzando su identidad geek a través de relacionarse con otras personas que compartieran sus mismos gustos, es decir, fueron cimentando el reconocimiento de la propia identidad estigmatizada solo a través de “cerrar filas” con otros quienes estuviera en la posición de conservar y compartir las decodificaciones a los productos culturales al igual que ellos. Este proceso ha comenzado desde la infancia y continuando hasta la actualidad, como vemos en los casos de Jakaranda y de Alan.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

siempre intenté que mis amistades tuvieran que ver con el mundo friki la verdad no es que no me lleve bien con las personas que no hablan de eso, o sea, puedo tener conversaciones normales, pero siempre he preferido convivir con personas que aprecien el mundo [geek]. (Jakaranda, comunicación personal, septiembre 2023)

Ya desde este discurso podemos ver la forma de diferenciar lo friki de lo “normal” en las formas de convivencia, y cómo es que existe siempre la preferencia o inclinación a compartir espacios y actividades con personas que compartan las mismas afinidades.

Tengo unos amigos con los que mi novia y yo nos juntamos prácticamente todos los viernes y siempre hacemos algo, pero como ellos también son gamers, o sea si sale un nuevo juego que queremos calar o que ellos quieren calar nos juntamos, los viernes aprovechamos para jugar ese juego...tomar unas cervezas, comer, convivir, platicar, se convierte en una reunión, pero con videojuegos (Alan, comunicación personal, junio 2022)

El generar estos grupos contribuyó a que los señalamientos hacia su identidad, los estigmas y los prejuicios se aminoraran, gracias a que pudieron generar espacios más seguros para su libre expresión de la personalidad. Los espacios de socialización se fueron cerrando hasta el punto en que los sujetos a su alrededor, o al menos con quienes comparten un vínculo, están todos dentro de este ámbito geek, o, en el caso de familiares o compañeros de trabajo, conocen esta identidad geek, y tal vez conservan algunos de sus prejuicios, pero ya no les juzgan o les llaman por apodos de forma despectiva por sus gustos y consumos.

Ahora, el asunto con la generación de identificaciones a través del consumo cultural es que no existe una relación unívoca con el yo, sino que existen una multiplicidad de “posibilidades identitarias” a las que el sujeto puede acceder y que no necesariamente son

contrarias entre sí, de la misma forma que ocurre con los grupos de amigos que pueden ser de distintos “tipos” o para distintos propósitos como veíamos en el discurso de mafer. El identificarse con lo geek no representa un callejón sin salida para los sujetos, sino que es posible que el sujeto tenga acceso a más de una forma identitaria, ya sea a través de su agrupación con sujetos de distinta índole, a través de los distintos consumos ofertados por el mercado o a través de eventos de la trayectoria biográfica.

yo creo que la cosa que más me gusta después de los videojuegos es el deporte. Bueno más que nada el fútbol, bueno, serían deportes en general y en tercer lugar lo relleno entre todo lo demás, películas, series. Porque el fútbol, por ejemplo, si tengo colección de playeras del Chelsea, tengo playeras también dos del Chivas y de la selección, nada más que eso sí es colección. (Ismael, comunicación personal, mayo 2022).

El consumo marca un identificador respecto a lo que conforma el gusto. Este gusto llama a ser identificado por estos elementos por parte de los demás alrededor, es decir, el poseer o mostrar los propios objetos con orgullo y en búsqueda del reconocimiento por ello nos lleva a que el gusto o el goce derivado del consumo no se agota solo en una cuestión de uso del tiempo y los recursos, sino en un conjunto de estrategias para lograr rodearse de personas que lograrán codificar con éxito los mismos elementos que el sujeto eligió para ser señalado a partir de.

bueno yo soy de la idea de que uno siempre tiene que alimentar su ser con tus gustos y no dejarlo de ser porque al final de cuentas terminas siendo un individuo que vive para los demás y te descuidas y después vives con arrepentimientos...siento que es algo que si deberían de trabajar todas las personas porque al final de cuentas sigue siendo parte de uno y si una persona va a estar contigo es porque le gusta lo que eres y eso forma parte de ti indiscutiblemente y si no le gusta pues búscate a alguien más y ya así de sencillo, pero

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

pues somos el producto de nuestras decisiones a fin de cuentas. (Roberto, comunicación personal, mayo 2022)

Al igual que Roberto e Isma, los demás sujetos de la investigación han manifestado tener varios intereses, hobbies, gustos, pasatiempos y ocupaciones que les permiten generar procesos de identificación de quienes ellos son y cómo se asumen, tales como el ser ingeniero, maestra de primaria, fotógrafo de cosplayers, etc. Las identidades geek se construyeron a partir de experiencias particulares con el consumo y son asumidas no como exclusivas en el ser del sujeto, pero si como relevantes en la forma en que ellos y ellas gozan su tiempo libre y lo proyectan en otros ámbitos de su vida como el laboral.

este año mis alumnos están de temática de pokemon, en una ocasión tuve sexto grado y les enseñe los planetas con sailor moon y los caballeros del zodiaco, si soy muy muy otaku, cosplayer casi no me considero porque pues no puedo dedicarle tanto tiempo y no me siento tan joven para ser cosplayer... (Fátima, comunicación personal, septiembre 2023)

Así, el consumo de estos productos pasa de ser un gusto o un pasatiempo a un marcador de la identidad, dado que se ve manifiesto en diversos ámbitos de su vida como en su historia vital (infancia, juventud), su uso del tiempo libre, el trabajo, el desarrollo de habilidades diversas (aprendizaje del inglés o el japonés, uso de la tecnología, tec.), sus grupos de socialidad, su elección de pareja, su estética, etc.

Hasta aquí hemos podido ver que asumir lo geek como identidad tiene que ver con aspectos como la generación de redes que compartan los mismos gustos e intereses, la convivencia de lo geek con otras formas de identificación y el tiempo dedicado a esta afición. En este último aspecto tenemos que el tiempo invertido no necesariamente debe ser mayoritario, ya



TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

que, en su vida actual, los sujetos dedican la mayor parte de su tiempo a laborar. Aun así, podemos ver que, además de inmiscuir ciertos elementos de su consumo geek en su vida laboral, los sujetos utilizan el tiempo libre, ya sea con parejas, amigos o solos a consumir, conversar o visitar lugares relacionados con productos geek.

### ***Autoidentificación***

Parte de la identidad consiste, no solo en la adscripción a un grupo de personas, sino el proceso mismo de nombrarse o asumirse como tal o cual manifestación del yo. El proceso mismo de la construcción identitaria parte, no solo de cómo los otros les ven o les nombran, sino de las etiquetas o mote que el sujeto mismo decide usar para nombrarse. Esto es importante porque puede mostrar los matices que pueden llegar a existir dentro de un mismo colectivo o grupo de identificación, es decir, el adscribirse a una comunidad o grupo no necesariamente implica que los sujetos se convoquen bajo la misma etiqueta. Esto se debe a varios factores.

En el caso de lo geek, el asumirse de tal o cual forma depende de aspectos tales como la gradación en la intensidad del consumo (cantidad de horas, cantidad de productos vistos/jugados, cantidad de años consumiendo), su especificidad (ver más animes que caricaturas, o jugar más videojuegos que leer comics, etc.) o el rechazo a las formas de estigmatización nacidas en la sociedad hacia estas identidades. Es por esta razón por la que los sujetos prefieren unas etiquetas por sobre otras; en el mundo geek ser otaku implica un grado mayor de compromiso y orgullo, esto último dada la carga estigmatizante que este mote ha representado para ellos, a diferencia de ser “gamer” o incluso “ñoño” o “nerd”. En el discurso de los sujetos encontramos etiquetas de identificación como “medio otaku” u “otaku de closet” en contraste a una declaración abierta de una identificación “geek” o “gamer”. Esto ocurre debido a que, además de lo antes mencionado,

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

el mote de “otaku” contiene una carga mayor de estigma<sup>59</sup> que se refiere a características de introversión, sumisión y/o de personalidad retraída.

Yo digo que soy un otaku funcional, que un otaku de closet. Porque si tengo amigos de que son bien ñoños acá de que les gusta el anime y cosas así y que son bien introvertidos y bien retraídos en ciertos aspectos y que son espontáneos y extrovertidos cuando están en su mundo, y yo no, entonces por ejemplo cuando andaba con [sic] y otros amigos, cuando me hizo la pregunta que necesitaba gente para esta entrevista yo dije “ah yo soy otaku de closet” y luego mis amigos de que: “no manches Roberto tú no eres otaku de closet, eres bien ñoño” y a lo mejor y si pero de closet... (Roberto, comunicación personal, mayo 2022)

Esto no es así con todos los sujetos, pues algunos de ellos ven a lo otaku solo como una forma de llamar a quienes gustan de los productos culturales que son estrictamente de origen japonés. Aun así, se excluyen de este mote dado a que consideran que sus gustos son más amplios y abarcan otros aspectos como lo americano (comics), o como los videojuegos, y, por tanto, su forma de identificación es una que para ellos abarca todos estos aspectos, tal como puede ser geek o nerd.

no me identifico, así como tal, solo como gamer, porque creo que geek abarca muchas más cosas que me gustan. Te digo, me gusta mucho lo que son superhéroes, principalmente de Marvel. Me gusta leer un poco de cómics, los videojuegos, como hablamos, me encantan los videojuegos y en parte un poco lo que es la cultura otaku del ver animes, coleccionar mangas más que nada, digo, no tanto leerlos, pero más que nada

---

<sup>59</sup> Al decir que es “mayor” el estigma se hace alusión a que se le adjudican una mayor cantidad de prejuicios y de valoración más negativa que a otro tipo de identificaciones.

coleccionarlos, entonces yo por eso creo o siento que me identifico como geek, porque para mí eso abarca, pues la mayor parte de lo que me gusta y no enfocarme solo en otakus, que sería pura cosa japonesa, gamer puro juego y así. (Fer, comunicación personal, agosto 2023)

Podemos ver que el decidirse por una etiqueta para identificarse como “geek” tiene que ver con un conjunto de gustos y concepciones de sí mismo que pueden ser agrupados en una sola identidad que representa la forma en como el sujeto se identifica a sí mismo.

Si tomamos en conjunto las formas en que se identifica a los sujetos y la autoidentificación, tendremos el conjunto de elementos subjetivos necesarios para la construcción de la identidad geek, que en conjunto con elementos estructurantes dibujarían el panorama completo de la construcción identitaria. Vayamos a ello.

### ***La Construcción de la Identidad. El Origen de la Formación Identitaria Geek***

Ya se habló de que la identidad de los sujetos se conforma a partir de lo que ellos se asumen que son, en este caso geeks, nerds, ñoños “medio otakus”, gamers, frikis, etc., en correspondencia o contraste con lo que los demás a su alrededor piensan que esto significa; también se habló de que los sujetos fueron fortaleciendo su identidad a partir del compartir con otros sus gustos y afinidades. Ahora, es momento de revisar cuál es la fuente de la construcción de su identidad geek en su trayectoria vital, es decir, cuál ha sido el proceso identificado en el discurso de los sujetos que ha influenciado en la conformación de una identidad geek particular en los adultos jóvenes de esta generación que posee características que nos permitirá diferenciarlos de otros sujetos adultos jóvenes, de los geeks de otras generaciones y de otros grupos etarios en general. Para llevar a cabo este ejercicio habremos de retomar la propuesta de construcción identitaria de Valenzuela Arce planteada en el marco teórico de este ejercicio investigativo.

La identidad se articula a partir de dos ejes principales: elementos estructurales o “perdurables”, que son todos aquellos en los que el individuo se inserta o se encuentra sujeto incluso previo a su consciencia, y subjetivos o “electivos”, cuya característica es que pueden adquirirse y deconstruirse con el tiempo (Valenzuela, 2015). De estos elementos obtenemos que las identidades subjetivas tienen distintas manifestaciones que tienen que ver con la pertenencia o adscripción a ciertos grupos o consumos en el caso de las sociedades post-industriales. Estos grupos de afinidad se articulan a partir de la moda (gregarias), red simbólica (formación de redes) o grupal (pertenencia a un grupo). A su vez, tenemos que las identificaciones, en relación con los sistemas de poder pueden ser catalogadas como proscritas (en lucha con el poder), toleradas (permitidas por este) y fomentadas (con la aprobación de los grupos en el poder). Todas estas facetas de la identidad propuestas por Valenzuela Arce (2015) tienen una relación entre sí, y en el caso de las identidades adultas geek de Ciudad Juárez, esta relación es histórica y funciona como un proceso en el cual han ido transitando de una forma identitaria a otra, esto a partir de un periodo de estigmatización y su posterior combate por parte de los sujetos que se adscribieron a la identidad geek.

La identidad de los sujetos geek adultos jóvenes de Ciudad Juárez se ha construido a partir de su relación con el estigma, es decir, el estigma detonó el arraigo a la identidad social geek de los sujetos, pero también la resistencia hacia este estigma a través de las décadas ha permitido una reafirmación de dicha identidad.

El papel de este apartado es desarrollar la forma en que el consumo cultural geek se ha incrustado en la historia de vida de los sujetos y ha contribuido a conformar la identidad etaria adulta joven geek en Ciudad Juárez, esto a través de una propuesta de generación identitaria relacionada con el estigma y las formas de identificación social, y la conformación de dichos

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

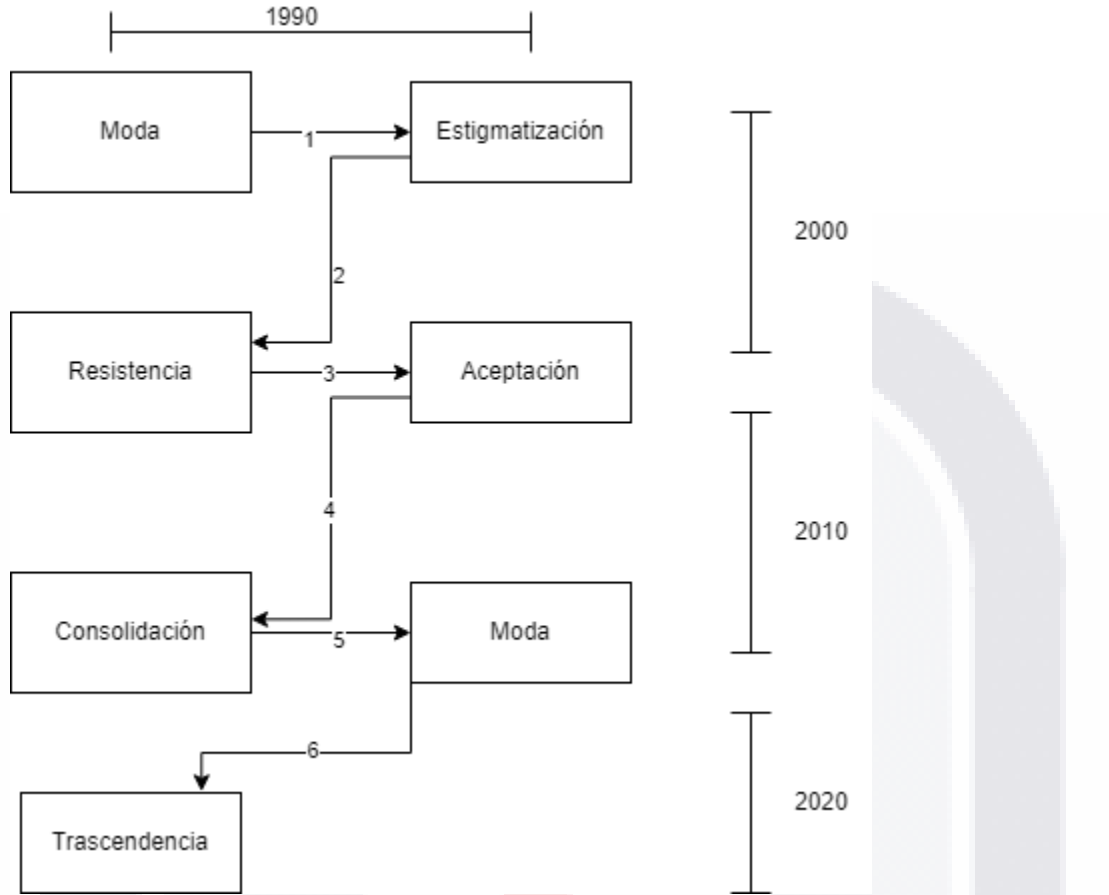
procesos de identificación. Para comenzar el análisis se desarrollará primero la faceta relacionada con los elementos transitorios de la identidad para posteriormente tocar el asunto de los elementos perdurables o estructurales de la identidad. Por último, se propondrá un esquema de conjunción que nos permita visualizar cómo se relacionan todos estos aspectos en una propuesta de identidad etaria adulta geek.

### **Elementos Transitorios de la Identidad.**

El consumo de productos culturales geek contribuyó no solo a la adopción de prácticas de consumo y estrategias de identificación personal en los sujetos, sino que derivó en la generación de formas de socialidad generadoras de identificaciones sociales complejas. El hecho de llevar sus consumos a espacios de interacción e intercambio con otros sujetos que compartían las mismas prácticas y gustos fue lo que contribuyó a la creación de identidades sociales geek en la ciudad. Estas identificaciones sociales geek tuvieron un origen común en la trayectoria vital de los sujetos de la investigación que es posible ubicar en la década de los noventa. Esta identidad social geek fue transformándose conforme la sociedad fue modificando el estatus de los productos geek en el imaginario colectivo, pasando de ser productos altamente rentables y difundidos en el mercado a ser estigmatizados y señalados como negativos para su consumo en jóvenes y niños. Aun así, los sujetos conservaron sus prácticas y el estigma les orilló a generar estrategias de conservación de sus consumos y de reafirmación de la identidad social geek, mediante la creación de redes, grupos y posteriormente comunidades.

Como parte de los resultados de esta investigación, en el siguiente esquema se muestra la forma en que se fue dando el proceso de transformación de lo geek y la construcción histórica de la identidad social geek de los sujetos de esta generación a través de las últimas décadas. El

recorrido de transformación de la identidad geek a través de las décadas en la localidad se explica como sigue:



*Esquema 1. Esquema de progresión histórica de la identidad geek en Juárez*

Esta progresión de flechas muestra el cambio de un estado de la identidad geek a otro, basado en los periodos de tiempo establecidos en la parte superior del cuadro y en el extremo derecho (de la década de los 90 a los 2000, de ahí al 2010 y por último la década de 2020).

Estos elementos que aparecen en el esquema pueden ser interpretados desde la propuesta de clasificación de las manifestaciones identitarias propuestas por Valenzuela Arce (2015) que se explicaron en el apartado de identidad social del marco teórico. Existe en el recorrido de las

identidades geek una relación entre todas estas manifestaciones, como una especie de transición entre un estado y otro, dada su evolución social (tecnología y medios) y las relaciones de poder que atravesaron dichos consumos (estigma). La transición se explica a continuación.

En la década de los 90 el anime, los videojuegos y los superhéroes se pusieron de moda en todo México (como se explicó en el apartado de contextualización), esto generó identidades gregarias entre niños y jóvenes que seguían la moda marcada por las nuevas tecnologías y el consumo de caricaturas nuevas (anime) en la televisión, todos los niños y jóvenes querían ser goku (como apareció en las entrevistas) y los conceptos de “ñoño” y “otaku” empezaron a adquirir forma gracias a los programas de televisión y las revistas especializadas en estos temas como Club Nintendo o Nintendomanía, comenzando así con una identidad gregaria.

Al finalizar la década el auge era mucho, pero también los detractores quienes comenzaron a presionar en medios televisivos para el cese de estos productos, como fue el caso del programa de Lolita de la Vega en TV Azteca (principal televisora transmisora de anime en esa época) en donde se tachó de satánico y pornográfico el contenido japonés, provocando así el cese de transmisiones de estos productos y comenzando la estigmatización de estos productos con el estandarte de la búsqueda de “valores morales y espirituales” más apropiados para la infancia mexicana. En la televisión también comenzaron a verse noticias relacionadas con la “quema” de juguetes relacionados a franquicias japonesas como “Pokemon” o “Yu-Gi-Oh!” por su “relación con el diablo”. Este estigma se vio alimentado además por el miedo al ocio, el daño a la salud (“se te van a pudrir los ojos por ver tanta tele”), los mensajes “satánicos” y el temor a ser juzgados como infantiles por jugar, vestir o actuar acorde a los contenidos vistos.

Una vez generado el estigma alimentaron la idea del fanatismo por lo geek como una identificación proscrita en la cual sus manifestaciones identitarias serían “rechazadas por los

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

sectores dominantes, donde los miembros de los grupos o las redes simbólicas proscritas son objeto de caracterizaciones peyorativas y muchas veces persecutorias” (Valenzuela, 2015, p.35), y prohibidas en lo público, como en la escuela y el barrio, y castigada en lo privado, en casa con los padres, tíos o amigos de la familia.

El comienzo del estigma y el tránsito de identidad gregaria a proscrita fue un punto definitorio para todos los sujetos que se encontraban ya adscritos a esa identidad gregaria, pues significó ser víctimas de violencia escolar y de rechazo, pero oponiéndose a abandonar los consumos culturales que representaban lo geek. Se generaban estrategias de resistencia que les permitían conservar estos consumos.

Me tocó ver nunca vivirlo porque, pues yo nunca dije que me gustaba. O sea, yo era, pero no lo dije por lo mismo. Me dije, no, no, no quiero saber, pobrecito de aquel wey que lo están madreando, pero no voy a ser yo... (Ángel, comunicación personal, enero 2023).

Al ser una identidad “transitoria” o subjetiva, lo geek se puede abandonar dejando de consumir los productos y cambiando de “gustos” (a diferencia de las identidades perdurables que tienen una base estructural o biológica), sin embargo, el arraigo a estos contenidos perduró en los sujetos y se fue alimentando cada vez más, derivando en la generación de formas de organización y/o resistencia colectiva para la conservación de estos consumos.

Así, lo que empezó como un gusto por las caricaturas y el juego, a través del combate al estigma (rebeldía contra el sistema de dominación que les decía que no consumieran esos contenidos) y generación de estrategias de consumo desde muy temprana edad, terminó por generar un arraigo a los contenidos y a internalizarlos como parte de su identidad.



TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Igual si me decían “ay pinche otaku” la verdad es que nunca representó un insulto para mí, y más porque nunca fui así como tan intenso...pero sí, yo siento que si fomentaron [sus gustos geek] gran parte de mi identidad, de mi forma de ser, de mi perspectiva y de mi forma de ver el mundo...yo soy de la idea de que uno siempre tiene que alimentar su ser con sus gustos y no dejarlo de ser, porque al final de cuentas terminas siendo un individuo que vive para los demás y te descuidas y después vives con arrepentimientos... (Roberto, comunicación personal, mayo 2022).

Al ser un gusto ya arraigado en los sujetos, el consumo de estos productos continuó en varios de ellos hasta el punto de buscar espacios de simpatía por estos contenidos y de refugio del estigma y el prejuicio comenzados a principios de la década de los 2000; en esta búsqueda de espacios es que se empiezan a generar redes simbólicas; de forma física se manifestaban en la existencia de los “clubes”, que invitaban a dibujar y escribir “dojinshi” (publicaciones autoproducidas), confeccionar “disfraces” (cosplay), jugar videojuegos y juegos de cartas así como organizar eventos de anime, manga y comics como fue el caso de “Yusakura”, uno de los primeros clubes en la ciudad; además se empezaban a comercializar en mercados de segunda mano los productos de estos contenidos y a ofrecer servicios relacionados con estos como la reparación y/o hackeo de consolas de videojuegos; fue también durante esta década que surgieron las primeras convenciones en Ciudad Juárez, como la “Confront” en 2001 en plaza de las Américas, que posicionaría a esta plaza como el lugar por excelencia de frikis y otakus.

En el 2005 era lo que se hacía, los sábados era de irnos a juntar ahí a Plaza de las Américas a jugar videojuegos, dibujar. Si nos llegaban a dar permiso nos íbamos a casa de algún amigo en ese entonces...pero sí, siempre intenté que mis amistades tuvieran que ver con el mundo friki la verdad (Jakaranda, comunicación personal, septiembre 2023)

Estas estrategias de agrupamiento (redes simbólicas) tenían como objetivo el compartir un gusto con aquellas personas que también lo tenían, bajo la sensación de que eran pocos y debían refugiarse del estigma. Aun en este punto no existía una comunión entre los distintos grupos de geeks, puesto que, aunque asistían a los eventos organizados por uno u otro club, existían pleitos y desacuerdos entre ellos que no les permitían trabajar en conjunto y solo polarizaban y aislaban a los muy recientemente formados y escasos grupos geeks en la ciudad, sosteniendo la práctica geek como algo muy particular de ciertas personas.

De forma virtual, las redes simbólicas se empezaron a generar en el internet durante la segunda mitad de la década. Con el inicio de YouTube empezó la difusión de material audiovisual relacionado con el mundo geek (AMV's, capítulos de anime, canciones de j-rock que aparecían en los "intros" y "endings" de los animes, etc.), también comenzaron a aparecer nuevas páginas de internet o programas desde dónde ver o descargar el material (ya sean videojuegos o animes) y foros donde los fanáticos podían compartir dicho material y/o intercambiar opiniones, críticas, reseñas, recomendaciones y un sinfín de comunicaciones relacionadas con lo geek. Esto fue acompañado del cese de eventos presenciales en la ciudad debido a la escalada de violencia por parte del crimen organizado en todo el país y particularmente en Juárez de 2009 a 2013.

Tras generarse las redes simbólicas, estas comenzaron a crecer haciendo crecer también la oferta de productos geek reproducidos y distribuidos de forma ilegal. Este aumento en la reproducción y circulación de productos fue llevando de la mano el posicionamiento de la identidad geek en el ámbito de lo social, a tal punto que ya en edad preparatoria, las y los jóvenes

geek ya no temían al estigma y buscaban afianzar sus espacios, como una forma de resistencia, tanto al estigma como a la violencia social presente en la ciudad<sup>60</sup>.

Ya iniciada la década de 2010 comenzaron a llegar los productos geek de nuevo al público general impulsados por las plataformas de streaming como Netflix que ofertaban animés cortos y con temáticas más “serias” para atraer al público, este fue el caso de “Death note” y “Full Metal Alchemist”, de los primeros animés que ofreció esta plataforma. También comenzó el camino de lo que sería el producto geek más famoso y con mayor impacto cultural de esa década: el Universo Cinematográfico de Marvel. Al comenzar a difundirse todo este material geek entre la población general, las identificaciones geek pasaron de ser proscritas a toleradas, gracias al crecimiento (no solo en términos del tamaño de la red sino de la “adultización” de la misma) de la red simbólica que alimentó el aumento de la demanda y por lo tanto del mercado.

El cambio de década representó la mayoría de edad para los sujetos geeks quienes comenzaron (a finales de la década de los 2000 y principios de 2010) con sus primeros empleos, los cuales utilizaban para satisfacer sus gustos, como el obtener una nueva consola de videojuegos, un teléfono “inteligente” (es decir con internet) o discos piratas con los capítulos de su serie favorita.

Ya toleradas y con la población con que inició creciendo en edad y capacidad adquisitiva, las identidades geek cobraron fuerza nuevamente, permitiendo el fortalecimiento de los grupos de geeks en toda la ciudad y el surgimiento de nuevos grupos al final de la década de 2010. El resurgimiento de los eventos geek (tras el cese por los años de violencia extrema vividos en la ciudad), así como el nacimiento de nuevos públicos para estos productos trajeron consigo el

---

<sup>60</sup> Resistencia en tanto que seguían consumiendo lo que les gustaba y cada vez más, y en tanto que lo hacían en casas, propia o de amigos, así como en la escuela.

rompimiento definitivo (al menos para estos geeks ya en proceso de adultización) con el estigma y el inicio de la reafirmación de la identidad, ya sin el componente del miedo.

En este punto es donde podemos encontrar un desprendimiento entre quienes decidieron solo participar activamente del consumo geek, y quienes además decidieron seguir impulsando estos contenidos en el espacio público de la localidad. En la ciudad se vivió la formación de grupos más organizados dedicados al fomento de la identidad geek, ejemplo de ello es el Bazar otaku, en el cual, un grupo amplio de personas que habían participado con anterioridad en eventos como la Confront o el mangacon, se organizan y asignan roles para llevar a cabo estos eventos de manera más periódica y con miras a crecer, tales como venta de artículos, fotografía profesional, conducción y promoción del evento en redes, y competencias de cosplay. También en lo virtual empiezan a proliferar los grupos de Facebook dedicados al contenido geek, en donde también se asignan roles a personas en distintas partes del mundo que deseen formar parte del grupo y participar activamente en la generación de contenido, algunos de ellos como administradores de la cuenta, otros como moderadores (quienes deciden qué se publica y qué no), algunos más como creadores de memes y traductores de manga en algunos de los casos.<sup>61</sup>

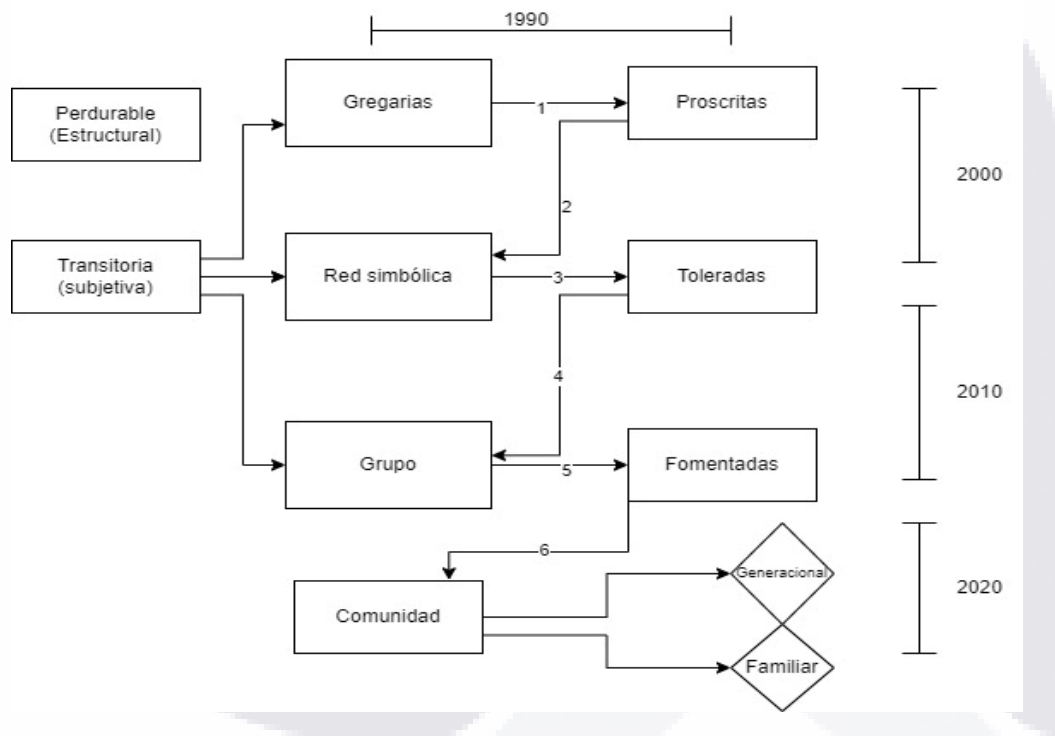
Ya llegando a la década de 2020 la proliferación y fortalecimiento de los grupos de geeks llevaron a que la identidad geek no solo fuera tolerada, sino que incluso se ha convertido en una identificación fomentada por las empresas, instituciones y el gobierno. Actualmente en Ciudad Juárez se llevan a cabo eventos geeks organizados por el gobierno municipal, la mayoría a través del Instituto Municipal de la Juventud. Así mismo en las escuelas se enseña de la mano de

---

<sup>61</sup> En grupos de Facebook dedicados al anime existen personas dedicadas a “filtrar” los mangas que salen en Japón, es decir, adquirirlos de forma ilegal para posteriormente traducirlos del japonés al árabe, luego de ahí al inglés y posteriormente al español. En ocasiones las traducciones se hacen directamente del japonés al español o del inglés al español.

imágenes y símbolos representativos de la cultura geek<sup>62</sup>. Esta identidad fomentada alimenta el mercado, pero también permite que cada vez un número mayor de personas se adscriban de manera libre y fuera del estigma a estos grupos identitarios, a diferencia de hace 2 décadas donde se prohibía este consumo; hoy en día, participar de estos eventos o ver estos contenidos es sinónimo de una niñez “sana” lejos de las calles y los problemas sociales<sup>63</sup>.

Estos elementos pueden resumirse en el siguiente esquema que sustituye los elementos planteados al inicio de este recorrido por las categorías propuestas por Valenzuela Arce (2015).



Esquema 2. Esquema de identidad transitoria o subjetiva

<sup>62</sup> Esto no de manera oficial, sino de la mano de las estrategias pedagógicas de los profesores quienes encuentran en los contenidos de moda elementos para atraer la atención de sus estudiantes, ya sin la etiqueta de “satánico” o dañino.

<sup>63</sup> Esto al menos visto así por los adultos, habría que revisarse con una investigación a fondo el estado de la niñez geek en cuanto a la vivencia de su identidad, y si existe aún el estigma y la violencia escolar relacionadas con esta adscripción geek.

Hasta aquí hemos logrado describir todo el recorrido hecho por las manifestaciones identitarias geek a través del esquema de clasificación de las identidades subjetivas originales propuestas por Valenzuela, así como las relaciones entre cada una de estas facetas de la identidad social, sin embargo, nos es posible llevar el análisis más allá (en lo relacionado a los geeks en Ciudad Juárez) y encontrar un proceso de identificación más, relacionado con el consumo cultural y que tiene que ver con la trascendencia de esta identidad de forma intergeneracional. Esta manifestación identitaria sucedería a la identidad grupal e iría de la mano con el fenómeno de las identidades fomentadas, así como de los procesos de adultización de los primeros geeks de la década de los 90 con los que iniciamos este viaje. Esta cuarta faceta de la manifestación identitaria “transitoria” sería la identidad comunitaria. Esta etapa tendría las características de ser, aun basada en el consumo, intergeneracional y familiar, además de que tendría ya un arraigo en el espacio físico de la ciudad.

A parte de estas diferencias también consideremos que, aunque los grupos geek son algo que ha existido desde que la identidad era gregaria en los 90, estaban esparcidos de forma esporádica y no congregaban a la gran cantidad de personas que pueden llegar a agrupar hoy en día (al menos en Ciudad Juárez esto ha ido creciendo con el tiempo). Al ser una identidad estigmatizada para estos adultos jóvenes, el poder de convocatoria sobrepasa la realidad que vivieron ellos durante su juventud: “Lo que sí sabemos es que los integrantes de una categoría particular de estigma tienden a reunirse en pequeños grupos sociales, cuyos miembros derivan de la misma categoría” (Goffman, 2005, p.37). Estos pequeños grupos han terminado por derivar en grandes grupos organizados de personas que comparten estos gustos y tienen la característica peculiar de compartir el propósito de querer que su identidad perdure en el tiempo y a través de las generaciones.

Al ser fomentadas en la ciudad, las identidades geek, han posicionado los productos geek como una identidad gregaria de nuevo, una identidad de moda, esto de la mano, por supuesto, de la creación de nuevos contenidos por parte de la industria (animés nuevos, consolas nuevas, nuevas plataformas digitales de impulso a los contenidos) y la integración de nuevas manifestaciones identitarias al espectro geek como lo son las kpopers. Esto ha atraído a nuevos públicos infantiles y juveniles, pero conservando a sus anteriores miembros adultos.

Al ser los adultos jóvenes de esta década quienes iniciaron con el consumo en la ciudad, se encargan actualmente de su fomento a las nuevas generaciones, utilizando espacios como el bazar otaku para disfrutar de los contenidos que les gustan e inculcarlos a sus predecesores (hijos e hijas), generando así que los eventos dirigidos antes para jóvenes geeks sean ahora espacios familiares en los cuales, tanto adultos como jóvenes y niños puedan disfrutar de la venta de productos y eventos.

Las prácticas de enseñar y/o heredar el consumo de los adultos a los jóvenes es una práctica que se realizaba desde los noventa, no obstante, esta práctica era muy individual, de uno a uno; muchas veces los adultos que enseñaban a jugar videojuegos a los jóvenes de su familia lo hacían solo como un pasatiempo, pero no estaban inmersos en la cultura geek, y los adultos que si lo estaban no pasaban las prácticas de consumo a sus familiares, sino a otros jóvenes que estuvieran interesados activamente en el consumo y producción de estos contenidos como fue el caso de los clubes mencionados anteriormente:

Nos reuníamos todos los fines de semana para estar dibujando, conviviendo, dándonos feedbacks, y así era todos los sábados hasta 2011, hubieron muchas cosas, éramos adolescentes, claro que hubo drama y todo, yo era la más chiquita de 15 años y los que llevaban la batuta, uno de ellos Raúl Salinas tenía 23 o 24 años, Pablo Calderón el andaba

en sus 30, los otros muchachos andaban entre 16 o 17. Más o menos todos andábamos entre los 15 y 18 años y pablo que estaba en los 30 pero él era como que nuestro sempai. (Jakaranda, comunicación personal, septiembre 2023)

Estas diferencias generacionales son las que nos llevan a ver una convivencia mayor en los eventos entre adultos y jóvenes geeks actuales, propiciando dinámicas familiares de goce y esparcimiento mediante el consumo y la identificación con productos japoneses americanos.

Al echar un vistazo al mapa completo nos es posible vislumbrar los caminos que ha seguido la identidad geek a través de las décadas, de la mano de una generación de adultos jóvenes que conservan sus prácticas y tienen las intenciones de seguir fomentando su manifestación identitaria a futuras generaciones.

#### **Elementos Perdurables de la Identidad.**

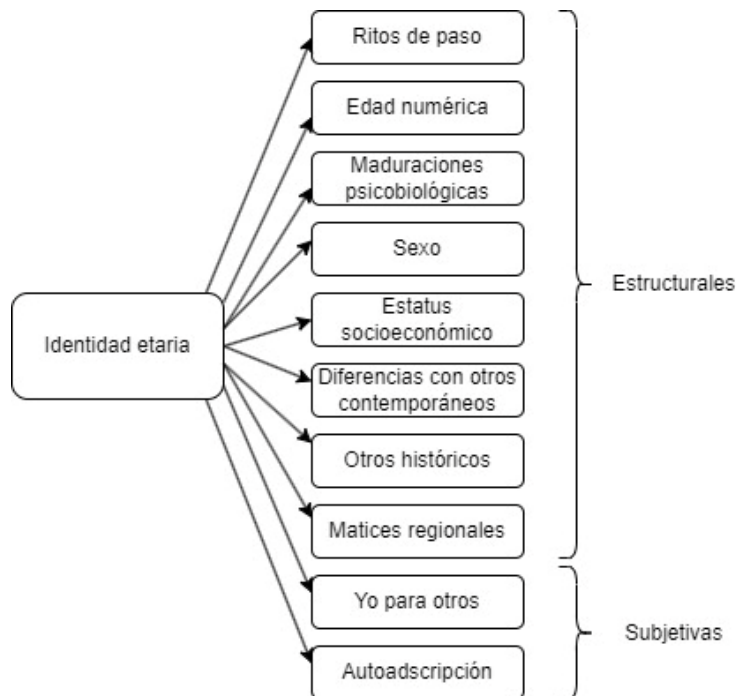
Como se planteaba al principio de este capítulo, la identidad se divide en subjetiva y estructural. Ya se explicó a fondo la conformación de la identidad subjetiva, ahora toca el turno de desarrollar los elementos constitutivos de la identidad estructural o perdurable.

Los elementos relacionados con la identidad transitoria están relacionados con la autoadscripción de los sujetos, ya sea a manifestaciones culturales existentes o a aquellas fabricadas por el consumo postindustrial. La identidad perdurable está más relacionada con los órdenes estructurales de la sociedad que llevan a los sujetos a adherirse a tal o cual etiqueta o rol social determinado.

El esquema de los elementos perdurables que se presenta a continuación, en relación con la identidad etaria, tienen que ver con lo que se planteó en el apartado metodológico, es decir, aspectos relacionados con el amplio espectro de asignaciones etarias que se imputan a



determinados grupos de población. Esto quiere decir que aun cuando los sujetos se sientan adscritos o no a ciertas identificaciones etarias específicas, les son imputados ciertos órdenes, contra los cuales entran en conflicto por la condición histórica de los mismos (desfase generacional). En este caso, el esquema de identidad estructural tendría la siguiente distribución:



*Esquema 3. Elementos estructurales y subjetivos de la identidad etaria*

Lo que observamos en el esquema es que los primeros ocho elementos<sup>64</sup> que definen la identidad en la edad de un sujeto son condiciones que escapan de su elección y que tienen que ver con órdenes histórico-sociales, los últimos dos son los elementos que ya se trataron en el apartado anterior y que tienen que ver en cómo los otros ven o identifican al sujeto en cuestión y cómo es que se adscribe o autonombra el individuo. En esta parte del documento la intención es

<sup>64</sup> Para ver la explicación del significado de cada elemento revisar el apartado de "Metodología. La investigación cualitativa en las ciencias sociales" del Capítulo III.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

explicar el papel que tienen estos primeros 8 elementos estructurales en la construcción de una identidad etaria.

Los sujetos que cruzan la mayoría de edad se ven increpados por la sociedad para el cumplimiento de ciertos roles sociales (rituales como la obtención de la credencial de elector o el servicio militar en los hombres) relacionados con la asunción de responsabilidades legales y también el cumplimiento de ciertas expectativas como la maduración y la independencia.

En la sociedad juarense se ha observado que la mayoría de edad implica un cambio del estado legal de los sujetos pero no necesariamente un cambio de vida, de actitudes o de estatus, ciertamente se conservan varias prácticas de la adolescencia hasta varios años después de haber cumplido la mayoría de edad legal como la conservación de la residencia, el consumo cultural, estado civil, etc.; el verdadero problema es cuando se acerca o sobrepasa los 30 años de edad que es cuando comienza todo un proceso de reflexión respecto a las metas cumplidas y los roles de vida logrados. En este sentido podemos decir que las maduraciones psico-biológicas avanzan en los cuerpos de las personas, pero no es hasta que se está socialmente listo que se hace uso de estas capacidades adquiridas en el curso de vida en las cuales el desarrollo físico y mental pueden ser utilizados para la resolución de todos los problemas presentes en sociedad. Este cambio de estatus que se busca para poder considerarse “plenamente adulto” ocurre con varias similitudes entre hombres y mujeres en tanto que el tiempo de ocurrencia termina siendo el mismo y es afrontado con una actitud similar, no obstante las distinciones se fundamentan en experiencias del pasado en las cuales a las mujeres se les encuentra en un proceso más individual, es decir, un proceso que ellas tienen que enfrentar sin la ayuda de una pareja necesariamente (al contrario de los hombres).

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Las similitudes entre hombres y mujeres tienen que ver con el estatus económico ciertamente, así como el nivel educativo que poseen. Al ser sujetos con un alto nivel de estudios y que no tuvieron problemas económicos que les dejaran en una situación de carencia de sus necesidades básicas ni de supervivencia, les es posible acceder a otros espacios en donde fortalecer su situación económica, aunque con las dificultades y retos que la sociedad contemporánea presenta como la dificultad para incorporarse a un trabajo formal con todas las prestaciones de ley, facilidades para la adquisición de una vivienda e incluso el capital necesario para ser responsable económico por otra persona a parte de sí mismos.

Para ser considerado un adulto hoy, los sujetos buscan un punto medio entre lo que fueron sus padres y lo que son las nuevas generaciones. En efecto, existe una clara diferenciación entre ellos y sus padres y entre ellos y los más jóvenes. Esta diferenciación tiene que ver con la forma en que conciben el mundo y entienden su papel en él y hacia los otros, el hecho de pensar que los “más adultos” no fueron tan responsables con ellos en su infancia y el pensar que los más jóvenes desconocen muchas cosas del mundo y no les interesa verlas, habla mucho de la forma en que los sujetos conciben su propio lugar en la sociedad actual. Estas mismas distinciones les ayudan también a distinguirse con los adultos de otras épocas, pues entienden que los tiempos han cambiado, así como la formación, las condiciones sociales y el mundo en general.

En Ciudad Juárez la apertura que existe en la sociedad para permitir otro tipo de manifestaciones identitarias, aunado a la abundancia de mercancías y contenidos americano-japoneses en esta frontera dieron paso a otras formas de reconocerse en el curso de vida. Los sujetos fronterizos ven en la libertad de la identidad un refugio y un escudo con el cual protegerse de los embates de una sociedad violenta estructural y socialmente. El consumo geek, anclado a las pantallas y comprado por internet, permite conservar un pasatiempo, un hobby que

no implica salir del hogar para realizarlo y por tanto mantenerse seguro y cómodo, permite cumplir con las labores y responsabilidades y permitirse un momento para disfrutarlo y compartirlo con la pareja, los amigos o los hijos; les permite gozar de lo propio sin necesidad de “exhibirse” ante los otros, pero con los suficientes espacios en la localidad para hacerlo si se desea.

En lo relacionado a la autoadscripción y el “yo para otros”, estos vendrían a ser la forma en que los propios sujetos se ven a sí mismos y el cómo les ven los demás. En general, estos dos elementos han sido tratados en la primera parte de este apartado, aquí solo quedan algunas puntualizaciones a realizar. Con relación a la etariedad de estos dos aspectos tenemos que, los sujetos son vistos por otros más jóvenes como adultos, por otros más grandes como jóvenes y por otros contemporáneos no geeks como infantiles o inmaduros. La laguna de indefinición que propicia el estatus de adulto joven geek permite que los sujetos adopten una serie de comportamientos y actitudes hacia los demás de seguridad sobre el sí mismo, es decir, combatir contra las etiquetas de los demás para asegurar el propio lugar en la sociedad actual conservando con orgullo sus aficiones. El geek adulto joven se muestra ante los demás como uno, pero esto de forma muy reciente, dado que aun sufren los embates de la estigmatización de sus gustos en épocas pasadas; este sujeto tuvo que atravesar la estigmatización en su juventud y ahora en su adultez, debido a que sus gustos son considerados como juveniles, pero esto no detiene al adulto joven de consumir y conservar varias de sus prácticas.

### *Relación Entre lo Geek y la Edad Adulta.*

Aunque parezcan dos elementos distintos entre sí, lo geek tiene mucho que ver con la generación de una identidad etaria adulta. Ya se habló en este apartado de cómo es que se generaba la identidad social de los sujetos a través de elementos subjetivos y estructurantes, el asunto que queda pendiente es cómo se configura un elemento con otro en el curso de vida del individuo, pues no consiste solo en una suma de elementos.

Los sujetos al ser parte de un grupo identitario que tuvo su transición de estar de moda a ser estigmatizado lograron formar una identidad resistente y una personalidad contestataria, en el sentido de que, han aprendido de este proceso de rechazo a su identidad que deben ser quienes ellos quieran ser sin importar las expectativas sociales que se les impongan, es decir, el haber vivido bajo el estigma les dio herramientas para afrontar las problemáticas sociales que les acarrearán el cumplimiento de determinados umbrales o responsabilidades sociales adultas a determinadas edades o en cierto orden específico.

El “si soy ¿y qué?” es una forma de contrarrestar el estigma que aprendieron durante su juventud en la defensa de sus consumos. Esta estrategia funciona ahora como una herramienta que forma parte de la propia personalidad y que ayuda a los sujetos a resistir también las imposiciones como aquellas que les indican a qué edad deben adultizarse y bajo qué criterios. Pasaron de defenderse de sus compañeros de escuela, congéneres y adultos respecto a su gusto y consumo cultural a defenderse de congéneres y otros adultos con relación a su forma de hacer las “cosas de adultos”.

Este aprendizaje los ha llevado a entender que existen otras formas de ser que no se corresponden con lo que necesariamente se espera de ellos; su decisión de tener hijos, adquirir

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

una vivienda o su elección de pareja, son elementos que los sujetos negocian hoy en día y que buscarán que se concilien con sus gustos y forma de ver la vida:

Así, la identidad adulta geek de los adultos jóvenes de Ciudad Juárez tiene sus bases en un producto cultural mediático que estuvo de moda cuando se adscribieron a él, pero luego cayó en el estigma, provocando así todo un largo camino de resistencia al estigma con estrategias de protección personal y generación de redes para la conservación del consumo, teniendo como consecuencias: a) la interiorización de prácticas resistentes y de generación del “propio camino” en cuanto a los distintos aspectos (responsabilidades) de la vida, b) rescate de los productos originarios de la identidad como contenidos gregarios y fomentados, creando así c) un escenario en donde es posible imaginar la generación de una comunidad geek intergeneracional.

## Capítulo VII

### Conclusiones

Son muchos los elementos constitutivos de la biografía de los sujetos explorados en este trabajo de investigación, pero el propósito final de este recorrido está relacionado con conocer la forma en cómo se fue construyendo esta identidad en la edad, atravesada por consumos culturales específicos. En este apartado de conclusiones se concretarán los elementos que dan respuesta a las interrogantes y propósitos planteados al inicio de este esfuerzo de investigación.

Las identidades geek pueden ser un ejemplo de cómo funciona la identidad en las sociedades postindustriales. El crecimiento de la industria del entretenimiento en los últimos 100 años de la mano de la transmedialidad y la convergencia, la cual a su vez se alimenta con la acelerada evolución de la tecnología y los cambios culturales productos de los movimientos sociales de la segunda mitad del siglo XX, nos han llevado a sociedades que ven mediados varios de sus ámbitos a través del consumo, esto incluye la generación de una o varias identidades. Esto es posible si concebimos la identidad como decía Castells (2001), plural y en constante tensión y contradicción, definida como el proceso mediante el cual se construye sentido a partir de un atributo cultural, en este caso, un atributo cultural proveniente del mercado.

En un sentido estricto, podemos asumir que la capitalización y/o comercialización de kits de identificación, en tanto consumo de objetos culturales para la propia definición por parte de la industria, tiene efectos de control y dominación en la población general, esto debido a que la economización de la cultura lleva a la reproducción del capital. En otras palabras “la propiedad se apropia de su propietario, encarnándose en la forma de una estructura generadora de prácticas perfectamente adecuadas a su lógica y a sus exigencias” (Bourdieu, 2007, p.93). Esta

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

subjetivación del producto objetivo de la industria cultural lleva a la reproducción de este, es decir, a formas de manifestación identitaria que alimentan y mantienen la producción y reproducción de dichos objetos culturales en una suerte de ciclo del consumo. No obstante, el fenómeno de la generación de identidades a través del consumo lleva varias décadas gestándose y generando variaciones en sus formas de apropiación, y en contextos latinoamericanos como el de Juárez en donde se encuentran (se cruzan) los productos culturales del “cool Japan” o el “discurso de legitimación”<sup>65</sup> norteamericano como formas de soft power (Cantillo, 2015), con realidades de sobreexplotación laboral, falta de oportunidades para el pleno desarrollo de la persona (en cuanto a la adquisición de derechos básicos, es decir, situaciones de violencia estructural) y la generación de estrategias de supervivencia social, encontramos formas particulares de relación con los productos culturales que, si bien reproducen las formas de producción de capital a través de la cultura, también nos muestran otras formas no unidireccionales de hacer el consumo cultural, un poco más comunitario, un poco más autogestivo.

Estas nuevas formas de manifestación de la cultura a través del consumo, y nuevas formas de consumo a través de la cultura, dejan en evidencia que es posible que pensemos identidades como las geek fuera de la crisálida de la sociedad postindustrial y que encontremos formas auténticas de la cultura en relaciones de producción hechas para la reproducción. Al igual que sucedió con manifestaciones culturales juveniles producto de otros objetos culturales de la industria en el siglo pasado como el rock, las nuevas tecnologías y las nuevas producciones

---

<sup>65</sup> En el sentido Bourdiano nos referiríamos a “Las estrategias institucionalizadas de distinción por las cuales los “grupos de estatus” apuntan a volver permanentes y cuasi naturales, y por ende legítimas, las diferencias de hecho...” (Bourdieu, 2007, p.223), a través de la propaganda en los comics o los videojuegos.



TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

culturales crean al pasar de las décadas formas de relación y de encuentros con el yo que rebasan el propósito para el que fueron creados e inventan redes y comunidades que, movidos por intereses y necesidades muy particulares como el reconocimiento o la distinción, influyen en cómo los sujetos viven su día a día con las herramientas que la sociedad les brinda, aun cuando estas vienen de un producto televisivo o comercial.

Como ya vimos, existen marcadores biológicos como los generados por la trayectoria vital que impactan las vidas de los sujetos y condicionan sus identidades y en algunos casos las determinan, no obstante, lo social-cultural sigue jugando un papel importante e influye incluso en las formas de concebir el ser y estar en la edad.

Las identidades adultas contemporáneas que marca el título de este trabajo hacen alusión a formas de relación etaria no convencionales, relacionadas sobre todo con el consumo, pero ¿Cuál es el fundamento que nos permite afirmar la existencia de estas identidades adultas contemporáneas no convencionales? La respuesta a esta pregunta es posible encontrarla si retomamos la idea primaria de que existen dos formas distintas de abordar este fenómeno de la identidad, una que ve los condicionamientos que produce el consumo en los sujetos, y otra que nos dice que junto con este condicionamiento del consumo también conviven formas o estrategias de uso (consumo, reproducción y producción) de estos productos culturales. La primera de estas formas se alinea con la concepción de la adultez fundamentada en el condicionamiento económico del consumo como se ha ido desarrollando a lo largo de esta investigación. La otra sería la concepción de una adultez entendida desde las características de la divergencia y la resistencia de las identidades ante dichos condicionamientos economicistas. Así, la discusión no se agotaría entre las distinciones de una identidad etaria moderna (tradicional) y una posmoderna (postindustrial) como se ha planteado ya en este trabajo, sino que, hablando del

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

papel del consumo en sociedades como Juárez, se abre la puerta a un nuevo cuestionamiento relacionado con lo condicionante y lo resistente.

Cuando hablamos de adultez postindustrial se hace referencia a que la adultez con la que nos encontramos hoy día, o al menos la geek, es una mediada por el consumo, una transición etaria que vincula su construcción cotidiana y su formación identitaria al consumo más que a la producción con todo lo que ello implica. Hablar de consumo es referirnos a este como el centro de todo; las industrias, la tecnología y los medios tienden cada vez más hacia la referencialidad, es decir, a vincular todos los elementos de los distintos campos de lo social mediante referencias dentro de la cultura pop mediática a través de la convergencia y la hipertextualidad. Los contenidos se encuentran cada vez más presentes (de manera recurrente) en todos los objetos culturales que se producen, haciendo alusión a contenidos específicos y atrayendo a las personas a una espiral de oferta en donde siempre terminan en el centro de la misma<sup>66</sup>, cuyo espacio está ocupado por unos cuantos contenidos que se renuevan o más bien se reciclan mostrando una y otra vez el mismo producto, pero con distinta presentación. La renovación termina por servir también a los propósitos del capital que propicia que determinadas industrias (empresarios, empresas) coloquen sus mercancías en la cima de todo y a la vista de todos, es decir, asaltan el centro de la espiral. Estas sociedades con productos culturales autoreferentes invitan al juego (ocio) y al coleccionismo constantes y llevan de la mano una intención de autopreservación de su negocio mediante la reiteración y la abundancia (proliferación mediante la reproducción). En otras palabras, no solo los contenidos son los mismos, sino que las personas detrás de estas son

---

<sup>66</sup> En este sentido “todo parece Nintendo, todo parece superman, todo es Dune”

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

también siempre los mismos, síntoma del capitalismo imperialista (monopolista) del siglo pasado y de la globalización actual.

El ser un adulto geek visto únicamente desde la perspectiva de lo postindustrial termina por convertirse en una forma de hacerse un ser humano productivo con el único propósito social de alimentar la reproducción de estas industrias y estos objetos culturales específicos, dado que pareciese imposible para este sujeto producirse o reproducirse a sí mismo de forma autónoma o creativa dadas las condiciones sociales para existir (es más económico comprar un videojuego que un carro, o es más cómodo utilizar el tiempo libre para ver una pantalla que para hacer una actividad re-creadora).

Esta crítica de la adultez contemporánea no convencional desde la perspectiva postindustrial nos deja un mal sabor de boca dadas las relaciones de poder y del capital que atraviesan los cuerpos de los sujetos a manera de control de la vida cotidiana, no obstante, dentro de esta misma lógica encontramos recovecos como las audiencias participativas que nos indican que existen otras formas de entender el fenómeno de la generación de nuevas identidades adultas (contemporáneas) mediadas por el consumo, particularmente el consumo geek.

Si habláramos de una adultez contemporánea resistente, entrarían al debate otros elementos muy distintos. Para lograr explicar esta perspectiva tendríamos que buscar otras formas de interpretar la sociedad, formas que nos permitan repensar los contextos desde su particularidad regional e histórica; implica hablar de procesos que se encuentran (desde su origen) fuera de los procesos modernos y por tanto de su apéndice “la posmodernidad”, es decir, formas de expresión culturales de las regiones excluidas de la modernidad como lo es el caso de Latinoamérica, que permitan pensar en el desarrollo de una “nueva civilización futura, del siglo XXI” que no se elimina por la globalización de la cultura occidental (Dussel, 2004, p.205).

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Dussel llama a esta formación social como “transmodernidad”, que plantea un fenómeno distinto al posmoderno y por lo tanto al postindustrial, un modelo social con sus propias características regionales y aportes a la cultura, un combate a las formas tradicionales de concebir la sociedad global determinista (de la historia) y su influencia en sociedades del sur global.

Al pensar en términos de la globalización de los productos culturales americano-japoneses y su distribución en regiones latinoamericanas como México, desde una perspectiva transmoderna, nos es posible reflexionar sobre nuevas formas de interpretación, distribución, consumo y apropiación de estos contenidos que se van relacionando con la historia, costumbres y cultura de estos espacios, sobre todo si hablamos de lugares como Ciudad Juárez en donde convergen (en el sentido de Jenkins) nuevas y antiguas<sup>67</sup> formas de consumo (refiriéndonos al cómo se adquieren los productos y qué se hace con lo que se adquiere). Un ejemplo de estas formas de consumo convergentes lo tenemos en la reproducción ilegal de los productos geek generados desde hace tres décadas y hasta la actualidad, en donde podemos ver estrategias de consumo divergentes que no es posible encontrar con regularidad en países occidentalizados, como la aparición de personajes de distintas compañías en un mismo producto<sup>68</sup> o el uso ilegal de imágenes de personajes (propiedad privada de las compañías) en medios no autorizados (piñatas, publicidad, etc.); la descarga y distribución ilegal de los contenidos audiovisuales es otra forma de consumo que termina por generar nuevas formas de involucramiento incluso con la producción creativa de contenido, como lo es el caso de la traducción y subtítulo de series y películas hechas por fans.

---

<sup>67</sup> Al hablar de nuevas y antiguas no se habla de “tiempo” sino del estado de las cosas, es decir, “lo que ya estaba y lo que se va incorporando”

<sup>68</sup> Es posible encontrar en los mercados de segunda mano útiles escolares o paquetes de muñecos con el hombre araña, batman y goku juntos, estos tres siendo de las compañías Marvel, DC comics y Toei Animation respectivamente.

La convergencia y la hipertextualidad alcanzan otros aspectos de la vida en las sociedades latinoamericanas; la globalización acarrea intensiones de consumo y generación de capital muy específicas, pero son las estrategias de uso y apropiación de estos productos lo que los convierte en un fenómeno de creación artístico-cultural que se corresponde con las sociedades transmodernas. Como ya se citaba a Dussel (2004), la existencia de las condiciones globales del sistema mundo no excluye la generación de otras formas de sociedad resistentes y autónomas, que son parte del mercado mundial, pero que buscan y encuentran espacios donde situar estos novedosos productos y contenidos en su contexto cultural regional.

Es posible pensar, entonces, al contexto del fenómeno social que nos compete en este estudio desde otras perspectivas no condicionantes, ya sea que les llamemos sociedades postindustriales “resistentes”, o sociedades transmodernas, lo más importante es que tengamos las herramientas teóricas y las evidencias empíricas para reinterpretar la sociedad desde otro enfoque.

La resistencia y autonomía de la que se habla fue una constante en los discursos de los sujetos de la investigación, y es que, pensar en términos de relaciones de poder nos permite entender que los sujetos se sientan supeditados a las condiciones sociales bajo las que se encuentran y que les instan a crear formas de llegar a cumplir con las metas de vida que se plantearon. Y es que la resistencia como estrategia de vida es un marcador generacional que distingue a los sujetos nacidos al final del siglo con los de décadas anteriores, en tanto que, en México, durante la segunda mitad del siglo XX hubo un crecimiento económico importante mediante el crecimiento urbano y por tanto el crecimiento de la vivienda, el modelo de sustitución de importaciones con la generación de empleos y una industria nacional, y el florecimiento de varias instituciones estatales. Todos estos elementos pintaron un panorama de

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

esperanza y progreso para las generaciones que crecieron durante esas décadas, a diferencia de quienes nacieron en las últimas dos décadas del milenio que tuvieron que enfrentarse con un panorama de crisis, devaluación e incertidumbre sobre el futuro.

El más grande problema generacional tuvo que ver con que, fue una generación la que educó a la otra, es decir, las expectativas y valores de una se intentaron inculcar en la otra sin considerar que las condiciones sociales ya no eran las mismas. Esto último fue lo que terminó por desarrollar el contraste y la contradicción planteados en este trabajo investigativo, donde podemos encontrar una nueva generación de adultos que intentan resistir a las formas anteriores de adultez a la vez que intentan reproducirla o “alcanzarla”.

Durante todo el documento se asumió como contexto la sociedad postindustrial dado que el fenómeno del que aquí se trata es un producto exitoso de la mancuerna Estados Unidos-Japón, que además da cuenta de la globalización de la cultura occidentalizada de la posmodernidad. Sin embargo, como parte de los resultados del trabajo investigativo fue que se llegó al descubrimiento de que existen procesos de convivencia entre estas formas que dieron origen al fenómeno y otras nuevas formas de asumirlo en nuestra sociedad que obedecen a lógicas de transmodernidad.

La adultez contemporánea significa entonces encontrarse en un estado de tensión entre los llamados de la globalización posmoderna postindustrial al consumo por un lado, y una sociedad transmoderna por otro, que negocian formas convencionales o tradicionales (en tanto que vienen desde la modernidad) de ser y estar en sociedad desde la edad y nuevas formas no convencionales de hacerlo, derivadas estas últimas de la evolución cultural que representa la posmodernidad occidentalizada y las propias formas regionales desarrolladas a partir de la relación histórica entre el norte del planeta y el sur. Todo esto en un panorama de anhelo por

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

anteriores formas de progreso y la adopción de nuevas formas de ser y estar en la adultez que se correspondan con el panorama social y económico que se dibuja delante de ellos y ellas.

Si bien no existe nada nuevo bajo el sol, podemos notar cómo los seres humanos buscarán formas de autoproducirse mediante los objetos culturales a su alcance, en el caso de los geeks con los marcadores de nuestros tiempos que son la literatura (fantástica), la ciencia (ficción) y la tecnología (del entretenimiento), los cuales fungen este papel, y los sujetos, quienes siguen viviendo bajo las lógicas de pertenencia, identificación y distinción, se ven involucrados en la apropiación y reproducción de estos objetos.

Es lógico pensar que para que este fenómeno se genere, dado que tiene su base (origen) en el consumo, debe existir primeramente la posibilidad de acceso a estos productos, puesto que tienen un costo, y en sus momentos de mayor popularidad, un costo elevado. Si bien es cierto que el fenómeno de convergencia está particularmente presente en sociedades como Juárez<sup>69</sup>, y la transmedialidad en este tipo de espacios también tiene una mayor presencia por la piratería<sup>70</sup>, se necesita tener la oportunidad, el tiempo y el dinero para adquirirlos a un nivel “fan” que genere esta sensación de identificación con dichos productos.

Los sujetos que formaron parte de este estudio no solo no son parte de la población más vulnerable de esta ciudad, sino que incluso tuvieron acceso a bienes culturales tecnológicos que les permitieron generar una relación distinta con el desarrollo tanto técnico como simbólico que trajo la cultura geek. Esto aunado a su formación profesional universitaria nos da pie a lo

---

<sup>69</sup> La frontera entre una ciudad latinoamericana y Estados Unidos nos permiten presenciar con mayor contraste la convivencia de estas tecnologías de distintas épocas, esto por la naturaleza (en tanto arraigamiento y normalización) de innovación constante del capitalismo estadounidense y las prácticas de reuso y conservación de tecnología antigua para su mayor aprovechamiento (y por falta de acceso a una nueva) de la sociedad mexicana.

<sup>70</sup> En los mercados de segunda mano abundan los productos de todo tipo que asemejan o llevan impresos en los empaques, los contenidos y personajes de moda: VHS's, CD's, memorias USB, posters, muñecos de acción, cuentos, historietas, cuadernos, etc.

planteado por Bourdieu en el sentido práctico (2010) en el que ya nos hablaba de cómo es que la instrucción afecta directamente en la adquisición de bagaje cultural y la reproducción del capital, esto quiere decir que los sujetos con mayor instrucción suelen ser quienes se inclinan más por la conservación de este tipo de consumos<sup>71</sup>. Aunque como ya se mencionaba desde el planteamiento del problema, es posible generar distintos procesos de decodificación o estrategias de apropiación de los productos accesibles y por tanto, se generan variantes en las manifestaciones identitarias derivadas del consumo, así como también se crean las propias redes y comunidades a través de este consumo, solo que estos sujetos lo hacen desde un papel privilegiado por sobre quienes no tienen el acceso a la cantidad de productos culturales y espacios.

Estas redes y comunidades terminan siendo la estructura que sustenta la reproducción de la identidad geek en lugar del consumo puro y duro. Las teorías de la identidad nos hablan de que los sujetos en sociedad van a buscar generar su identidad a través de una serie de disposiciones perdurables y otras transitorias (Valenzuela, 2015) y a través de aquello con lo que se identifican y de lo que se distinguen, lo que comparten, con lo que se agrupan y con lo que se comparan (de Lisle Coelho y Ramos Gonçalves, 2011). Es por esto que, bajo el paraguas de los nuevos consumos culturales es posible encontrar estrategias de generación identitaria entre las personas, quienes buscan en un producto uniforme y predeterminado (a ser exitoso, a generar ingresos económicos) formas de uso que les lleven a generar un significado propio para ellos; los consumos en forma de nostalgia y a través del juego se arraigan en la trayectoria vital de los sujetos generando marcas en sus biografías que conservan con añoranza y buscan reproducir en

---

<sup>71</sup> Prácticamente: a mayor instrucción, mayor nivel adquisitivo; más tiempo en la escuela, implica más tiempo en casa de los padres y por tanto mayor asistencia económica; más escolaridad implica una mayor conciencia respecto a los roles sociales y cómo salirse de ellos.



TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

su adultez como un lugar (espacio) seguro para la manifestación de una propia identificación, ante los aparentemente condicionantes requisitos de la vida (pos)moderna como el trabajo o las obligaciones cotidianas.

La creación de una identidad particular a partir de un mismo producto es posible. Como ya planteaba Bilanski (2014) decodificar de forma similar los mismos contenidos permite la creación de identificaciones entre sujetos y por tanto la creación de una identidad grupal, que al dotarle de un significado desde la trayectoria vital es posible adherirla a la propia identidad personal. Es por esto por lo que vemos generadas redes simbólicas a partir de productos culturales como el anime y los videojuegos, dado que los sujetos logran decodificar estos productos, los dotan de significado, los asumen como propios y los comparten con quienes lo hacen de la misma forma que ellos; son etiquetados por estas prácticas, se autonombran a partir de ellas y forman su vida cotidiana de la mano de ellas. Cuando existe una identidad mediada por el consumo siempre es posible encontrar una disparidad entre lo que la sociedad produce y espera de dichos productos y entre las estrategias de uso, como se veía en el marco teórico.

Recordemos que estos productos trascendieron en la vida de los sujetos más que solo como objetos culturales de moda. Fueron objetos que generaron marcadores en la vida social y privada de los sujetos, conformaron su cotidianeidad y su socialidad durante la minoridad y esto generó el arraigo. La identidad, desde el enfoque biográfico, es el producto de la experiencia biográfica del sujeto, es decir, el conjunto de todas las experiencias vividas durante la trayectoria vital de cada individuo. Los recuerdos de convivencia entre amigos y familia, las horas frente a las pantallas, incluso los problemas vividos a partir del gusto forman parte de la biografía de los sujetos junto con los demás elementos de su experiencia vital. No es la identidad geek solo una,

ni se manifiesta de forma exclusiva ni aislada en la vida del sujeto, sino que convive con múltiples formas de reconocerse a sí mismos ante su trayectoria vital.

### ***Reflexiones Finales***

La identidad de los sujetos de esta investigación se construye a partir de elementos estructurales y subjetivos como lo planteaba Valenzuela Arce (2015). Dentro de los elementos subjetivos encontramos que los sujetos se definen a partir de lo que ellos dicen que son y el cómo los demás les identifican (Goffman, 2006), en este caso, las autoidentificaciones se centran en aspectos relacionados con su consumo cultural como “gamer”, “geek”, “otaku”, “nerd” o “ñoño”, aspectos también reforzados por las personas a su alrededor; también los sujetos son identificados por los otros como adultos, aunque su autoidentificación es más inclinada hacia “adulto chiquito”, “medio adulto” o “adulto joven”, haciendo alusión a un proceso de transición, intermedio o de incompletud respecto a su estado etario actual. Entonces, su identidad social geek sí se corresponde con su autoidentificación, pero no así con su identidad social etaria, la cual, al ser la de adulto, entra en tensión con su forma de autoidentificarse como adulto incompleto. Así, tenemos que la identidad de los sujetos devendría como geeks adultos, en proceso de construcción.

En cuanto a los elementos perdurables o estructurales podemos encontrar muchos condicionantes sociales, no obstante, esta investigación se planteó como propósito centrarse en aquellos aspectos estructurantes relacionados con marcadores etarios. Estos aspectos los identificarían como hombres y mujeres adultos/as jóvenes de Ciudad Juárez, de clase media, profesionistas.

Estas identidades se generaron de la siguiente manera. Al estudiar los elementos constitutivos de la edad nos encontramos con que los umbrales de paso son un elemento con el

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

que los sujetos negocian su identidad, esto debido a que, se espera que los sujetos cumplan con ellos, e incluso los sujetos mismos esperan cumplir con estos, pero a su vez, buscan encontrar un camino propio para su cumplimiento, es decir, buscan distinguirse de aquellos que les precedieron aun cuando siguen el mismo camino. Entonces, el papel que tienen los umbrales de paso en la conformación de la identidad de los sujetos es el de la distinción generacional y, por tanto, de identificación con las propias formas de hacerse adulto.

Después de indagar a fondo, podemos darnos cuenta de que estos deseos de distinción tienen su origen, a su vez, en marcadores de su trayectoria de vida relacionados con su consumo cultural geek y el estigma que esto acarreó a sus vidas. El papel que jugó el consumo cultural no se agota en haber brindado una etiqueta, una red (grupo, colectivo y/o comunidad) y estrategias de uso del tiempo y de la propia performatividad, sino que impacto en el carácter y en la personalidad de los individuos y su forma de relacionarse con los demás.

Varias propuestas revisadas en este trabajo nos hablaban de cómo la distinción o la resistencia fueron parte de la construcción de una identidad geek. En Camacho (2021) encontrábamos cuatro elementos: a) adscripción (cómo se identifican y con qué objetos culturales, b) iniciación (cuándo entraron al mundo friki, ubicado principalmente en la minoridad), c) dificultad (reconocimiento de marginación o discriminación por sus gustos en algún punto de la trayectoria vital) y d) lecciones aprendidas (valores, conocimientos o habilidades desarrolladas gracias a su consumo) (Camacho, 2021). En este trabajo se abordaron cada uno de estos elementos desde la trayectoria vital de los sujetos, no obstante, han sido los últimos dos aspectos (dificultad y lecciones aprendidas) los que han tenido un mayor impacto en la conformación identitaria de los sujetos en la constitución de su adultez, o, mejor dicho, de su forma de ser y estar en la adultez.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Autores como McArthur (2009), Bogarín (2011) y Álvarez Gandolfi (2015) ya han tocado el asunto de la marginación y la discriminación hacia estos grupos como un marcador de su identidad, pero una revisión de las experiencias vitales de los sujetos vistas desde el estigma parece necesaria. Aunque falta indagar en los demás aspectos de la conformación identitaria geek, el abordar un tema tan significativo como el prejuicio o el estigma experimentado por estos grupos nos va a ayudar a distinguir el cambio generacional que se ha dado en cuanto al papel que estos consumos culturales han tenido en quienes los abanderan como parte de su identidad.

Los adultos jóvenes geek de Ciudad Juárez construyeron su identidad basados no solo en sus prácticas de consumo o en el cumplimiento de umbrales de la adultez sino en las estrategias que utilizaron para llevarlas a cabo. Podemos encontrar un punto de encuentro en el momento presente de su trayectoria vital entre ambos aspectos, lo etario adulto y lo geek, en la conformación de la identidad de los individuos. Este punto de cruce vendría a ser el desarrollo de formas de resistencia, crítica y autoconservación de las propias formas de hacer las cosas en contraposición del canon social. Esto no quiere decir que los sujetos se encuentren fuera de las sujeciones y convenciones sociales, sino que han desarrollado un sentido de autonomía respecto a la forma (y tiempos) en que deben de ser según lo esperado, es decir, cierta libertad en cuanto a la autodefinición, que no elimina el deseo de encajar o ser parte de algo, pero no lo hacen de forma inequívoca y directa, sino que buscan ser un sujeto al cual las imposiciones no le definan en un sentido estricto. El distinguirse de los demás ha sido un marcador que, en primer lugar, fue impositivo, en tanto que eran señalados o estigmatizados por sus gustos, pero luego se convirtió en un estandarte con el cual identificarse y posteriormente adoptar como un estilo de vida, razón por la cual desean lograr las metas de su vida que están muy a la par de lo esperado para ellos, pero aun buscando el distinguirse en su manera de hacer dichas cosas.

Lo que nos queda por hacer es presentar la unificación de todos los elementos presentados en el corpus de esta investigación y que nos llevarán a responder las preguntas secundarias de investigación y terminar por amarrar los cabos sueltos en los propósitos de este estudio.

En primer lugar, tenemos que los consumos geek han fungido en la vida de los individuos como un escape o refugio de la violencia vivida al interior o exterior del hogar, permitiéndoles generar su propio ambiente social rodeados de productos culturales, prácticas y personas relacionadas con un mundo que les es conocido y con el cual sienten una fuerte conexión en términos de goce y vivencias particulares. Estos consumos además les han llevado a generar una serie de habilidades que funcionan para la vida cotidiana tales como una carga de valores que son utilizados como guía para la vida, una serie de destrezas técnicas y tecnológicas que han sabido utilizar para su día a día y les han permitido desarrollar habilidades sociales con un grupo de individuos que comparten sus mismas aficiones e intereses respecto al consumo. En este sentido, el consumo de productos geek ha contribuido a formar un sentido de pertenencia en el cual puedan ser identificados tanto por los otros, dotándolos de características particulares en ocasiones con una carga negativa, pero en general les han permitido adscribirse a un entorno social desde el cual construir una identidad social con “los suyos”.

Por otro lado, su identidad geek en forma de identidad social ha influido en la construcción de una forma de ser y estar en la adultez, tanto por su adscripción como por las estrategias derivadas del estigma, llevando a una comprensión de las responsabilidades adultas de una forma más auténtica, en tanto que han aprendido a hacer las cosas “a su modo”. Esto se deriva en la dilatación de los umbrales de la adultez y los ritos de paso que la edad les marca, esto en conjunto con las adversidades que les ha representado los cambios sociales de las últimas

décadas. Así mismo han sabido incorporar a su adultez el consumo que adquirieron en su juventud y el compartimento de dichas prácticas culturales de forma intergeneracional, pasando la batuta a las nuevas generaciones y compartiendo con ellos de forma libre y lejos del estigma toda una carga de valores y contenidos que les eran exclusivos.

Fuera del espectro de lo geek, los sujetos han aprendido otras formas de adultizarse teniendo como principales elementos la priorización de distintos elementos relacionados con los umbrales de la adultez a los de la generación anterior como el privilegiar los estudios como herramienta para el trabajo y dejando el tener hijos como un elemento último en esta escala. También han aprendido a equilibrar sus ingresos para la satisfacción de los propios gustos, no dejando de lado los gastos relacionados con sus responsabilidades adultas como la renta, la comida o el hogar. Los cambios también se han visto reflejados en su forma de relacionarse afectivamente pues han decidió cohabitar con su pareja antes que contraer un matrimonio y probablemente el cambio más evidente en esta nueva manera de entender la adultez sea en la utilización de definiciones ambiguas respecto a lo que se es, no utilizando adulto como primera opción y en cambio decantarse por otras expresiones como “ser humano funcional”.

El asunto por reflexionar a partir de la investigación en su conjunto es que, en realidad, para los sujetos en cuestión, si existen manifestaciones identitarias relacionadas sobre todo con la interiorización de ciertas prácticas en el curso de vida que les permiten considerar a estas prácticas como parte de quienes ellos son, es decir, como actividades y gustos que consideran parte de su vida pasada, presente y futura y, que además, son reconocidos por las personas a su alrededor como rasgos que les identifican. Ahora, ¿realizar actividades o tener gustos particulares hacen una identidad? Por sí solos, no, tendríamos que considerar la carga simbólica que estos tienen para sus vidas y la forma en que se manifiestan en su persona y su vida

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

cotidiana, además, la confluencia de estos elementos con todo el abanico de actividades, prácticas y gustos diversos de los sujetos complejiza la asunción de una identidad geek per se.

¿Es posible hablar de una identidad etaria adulta geek de estos sujetos? Si, en tanto que poseen una forma específica de ser y estar en su adultez, derivada de procesos de adscripción y diferenciación conscientes (autoconstrucción) e inconscientes (estructuración social), además de que las características propias de su adscripción geek tienen matices que les diferencia de geeks de otras edades y de otras regiones. En conjunto, su curso de vida y su autoadscripción mediada por el consumo conforman un esquema de identidad, plenamente identificable que permite señalar palmo a palmo los elementos que la conforman.

Si bien los sujetos hablaban de haber tenido problemas con poder llegar a identificarse con motes como “otaku”, “ñoño” o “friki” en alguna parte de su vida, son ahora etiquetas que asumen con cierto grado de libertad y que les identifica. Ahora, la identificación con estas etiquetas no significa necesariamente que se sientan parte de un grupo, colectivo o comunidad más amplia, lo que quiere decir que se calzan la etiqueta debido a lo que esta significa, en referencia a un conjunto de prácticas y gustos que ellos poseen, pero no necesariamente sienten que son iguales que los demás, incluso utilizan distintas gradaciones como “medio otaku”, “otaku de closet” o “se podría decir que soy ñoño” para denotar distinciones entre ellos y otros sujetos con manifestaciones identitarias más “fuertes” o visibles.

Al ser la identidad geek una identidad generada a partir del consumo pero anclada en el curso de vida, genera formas peculiares de incrustarse en la vida de los sujetos de tal forma que ser un geek adulto es una constante negociación entre un aspecto y otro dado que la autoadscripción a una identidad estética como la geek implica conservar aspectos fundamentales como la práctica del juego o el consumo a la vez que se adquieren nuevos roles sociales y

responsabilidades como el uso del dinero y el tiempo; implica conservar el tiempo libre para el ocio a la vez que se privilegia el trabajo.

El papel que juega el consumo en la identificación de estos adultos en particular tiene que ver con el origen de esta producción cultural y su papel en el curso de vida de estos sujetos. Al ser sujetos que nacieron durante el desarrollo de nuevas tecnologías de la información y la comunicación, la explosión mediática y la exposición a la producción acelerada de objetos culturales relacionados con los contenidos americano-japoneses, estos individuos vieron incrustados en sus vidas los productos culturales geek. El tiempo libre fue marcado por el acceso a los videojuegos y la televisión durante la infancia y por la computadora durante la adolescencia. Compartir gustos con familiares o amigos les permitió generar lazos duraderos basados en un consumo común.

El consumo de productos geek ha acompañado a los sujetos a lo largo de su vida, en diferentes grados de goce e intensidad, reflejados en tiempo, interés y dinero invertidos. Esta constancia en el uso de los productos geek es lo que ha permitido que este se configure como una parte esencial de la identidad, formando parte de su pasado y su presente, y con deseos de que forme parte de su futuro; en este caso el efecto de nostalgia está presente no solo en forma de añoranza sino como conservación del yo, construido como una constante a lo largo de su vida, es decir yo puedo seguir siendo yo en tanto pueda seguir haciendo lo que me gusta, aunque sea en menor medida.

La identidad etaria de los adultos jóvenes Geek en Ciudad Juárez, termina por ser un conjunto de las experiencias vitales que han derivado a partir de la crisis de la vivienda, la escasez de seguridad laboral, el resguardo como estrategia de resistencia a la violencia, el volumen de mercancías accesibles por la frontera con El Paso Tx., la oferta de contenidos



audiovisuales juveniles americano-japoneses en la barra televisiva infantil, la llegada del internet en casa durante la adolescencia, así como las computadoras personales y los teléfonos celulares, y la normalización del consumo geek para todo público producto de la explosión mediática de los productos geek en todos los medios actuales. La conservación de prácticas aunadas a la convergencia mediática se cruza con las estrategias vitales para la formación de una vida adulta moderna (con casa, pareja, hijos, estudios y trabajo formal) pero con mayor libertad de decisión, en una sociedad con pocas oportunidades para el cumplimiento de umbrales, pero muchas oportunidades para el desarrollo libre de la personalidad mediante la oferta cultural actual.

Ser un adulto joven geek en Ciudad Juárez significa intentar cumplir con los roles sociales adultos que las generaciones anteriores esperan de ellos, pero no en los mismos tiempos ni en la misma medida; significa batallar con los obstáculos socio-económicos que implica atravesar los umbrales a la adultez hoy en día pero con la consciencia de que no se cumple por mandato sino que se es libre de decidir lo que se quiere para la propia vida, y dentro de estas libertades se incluye la manutención de un gusto que marcó la infancia y la adolescencia y que a día de hoy está más vigente que nunca, razón por la cual es posible aprovechar el auge mercadológico y conservar el gusto y el consumo de estos productos culturales.

### *Shin sekai*<sup>72</sup>

Las posibilidades de este camino de investigación son varias, en el sentido de que, nos es posible ampliar la perspectiva del estudio identitario geek a un sinfín de adscripciones derivadas de esta (otakus, kpopers, gamers, etc), así como a distintos grupos de población, etarios o de género, de

---

<sup>72</sup> Un “nuevo mundo” en japonés

clase o de región, abriendo así el panorama para la especificidad en cada uno de estos campos y sus amplias combinaciones.

Estudiar la adultez, entendida sobre todo desde la identidad social y el consumo, así como estudiar a los geeks desde otros grupos distintos a los juveniles, nos permite generar investigaciones que aporten a las ciencias sociales y a los estudios culturales nuevas miradas y formas de entender el mundo social y el papel que juegan las distintas manifestaciones culturales que en ella se presentan.

El tema que aquí se aborda es tan solo la punta del iceberg de la triada consumo-identidad-adultez. Hay temas que fueron puestos en la mesa durante este trabajo investigativo que abren la posibilidad para trabajos futuros que serán desarrollados por este autor y que pueden ser ventanas de oportunidad para otros investigadores tal como se planteaba con el cambio de dirección de lo postindustrial a lo transmoderno. Estos temas no solo consisten en el abordaje de cada una de las expresiones identitarias del espectro geek como los gamers, furros y k-popers, sino en interrogantes particulares de las identidades geek como: ¿Cuáles son las dinámicas que se viven dentro del mundo del cosplay? Dentro de un espacio tan competitivo y siendo una actividad tan exigente sin duda encontraremos interesantes formas de relación. Otras interrogantes surgidas aquí que pueden formar parte de una agenda de investigación futura son: ¿Cuál es el impacto que tuvo en la vida de los sujetos adultos jóvenes la exposición a contenido sexual y violento no supervisado en el anime y el internet durante etapas muy tempranas de su vida? Aspecto que involucra cuestiones de género, sexualidad, educación e infancia y que puede tener una relación con la actual carga sexual del cosplay y podría derivar en un cierto grado de insensibilidad a la violencia; también es posible indagar sobre el ¿cómo se vive la experiencia identitaria geek de las generaciones jóvenes e infantiles hoy en día? Cuyas experiencias

generacionales son distintas pero que, lejos de lo que podemos asumir, es posible que estas nuevas generaciones también sufran de acoso escolar y hostigamiento; más interrogantes van el sentido de ¿Cómo han cambiado los contenidos de los productos geek y qué nuevos valores o aprendizajes se transmiten a través de estas nuevas producciones?, ¿Cuáles son las dinámicas que se generan hacia el interior de las redes sociales y el internet en estas comunidades geeks? Y ¿Cómo es el mundo de producción, reproducción, doblaje y distribución de los contenidos geek por parte de colectivos de aficionados en México y/o Latinoamérica? O incluso ¿Cuáles son las otras identidades adultas contemporáneas no relacionadas con lo geek (como los futboleros o los motociclistas) y cuál es su forma de generación identitaria mediada por el consumo?

Estos cuestionamientos dan pie a que esta área de investigación siga creciendo y explicando los nuevos fenómenos sociales relacionados con el consumo de producciones geek y los sujetos que las realizan y nos permiten seguir enriqueciendo y fortaleciendo las ciencias sociales y los estudios culturales con nuevas e interesantes aventuras investigativas. Aun son muchas las interrogantes que quedan sin resolver y seguramente seguirán apareciendo, puesto que este fenómeno sigue vigente y evolucionando en nuestra región, trayendo consigo nuevos e interesantes fenómenos sociales.

### Referencias bibliográficas

- Aguilar, G. (2021). El imperio del plástico. Consumo, diferenciación y mercancías entre los fans de Star Wars en la ciudad de México. Tesis. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. México.
- Alba Gómez, L. K., Herrera Sosa, L. C., & Esparza López, C. J. (2021). Análisis de costo-beneficio de estrategias de climatización pasiva en vivienda social en Ciudad Juárez, Chihuahua. *Vivienda y Comunidades Sustentables*, (10),81-91. [fecha de Consulta 29 de enero de 2024]. ISSN:  
Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=665170467004>
- Alberdi, I. (2014). El retraso de la procreación y el mantenimiento de la juventud. *Metamorfosis*. Núm. 0, pp. 9-25
- Almada, T. (2013). Jóvenes: ¿Violencia o convivencia? Técnicas participativas para la resolución no violenta de conflictos. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Ciudad Juárez.
- Almada, T. (2010). Juárez se nos muere de tristeza. Consultado en <https://www.elpuente.org.mx/papelytinta/juarez-se-nos-muere-de-tristeza/>
- Althusser, L. (1969). Ideología y aparatos ideológicos de Estado. Recuperado de [https://www.infoamerica.org/documentos\\_pdf/althusser1.pdf](https://www.infoamerica.org/documentos_pdf/althusser1.pdf)
- Álvarez Gandolfi, F. (2015). Culturas fan y cultura masiva. Prácticas e identidades juveniles de otakus y gamers. *La Trama de la Comunicación*, (vol. 19), 45-64. [fecha de Consulta 10 de noviembre de 2022]. ISSN: 1668-5628. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=323936839003>
- Amaral, A. (2008). Subculturas e cibercultura(s): para uma genealogia das identidades de um campo. *Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia*, (37),38-44. [fecha de Consulta 10 de noviembre de

2022]. ISSN: 1415-0549. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=495550193007>

Ansaldo, M. Comunidad educativa escolar en la modernidad líquida. Revista Comunicación y medios n° 32 (2015). Instituto de la Comunicación e Imagen, Universidad de Chile. ISSN 0719-1529

Appadurai, A. (2001). Modernidad desbordada. Dimensiones culturales de la globalización. Uruguay: Trilce. (Parte I “Flujos globales”, p. 41-100).

Ardèvol, E. Bertrán, M. Pérez, C. & Callén, B. (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, (3),72-92. [fecha de Consulta 29 de agosto de 2022]. ISSN: 1578-8946. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53700305>

Arnett, J. (2008). Adolescencia y adultez emergente. Un enfoque cultural. Pearson Education ED. México.

Barajas, C. (2016). Prácticas sociales y cuerpos recuperados: reconfigurar lo propio para sobrevivir. Nómadas, (45), 253-262. Retrieved January 02, 2023, from [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0121-75502016000200017&lng=en&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-75502016000200017&lng=en&tlng=es).

Barba, R. (2017). Otakus mexicanos. El análisis de la cultura participativa de aficionados a las narrativas transmediales japonesas. Tesis. Universidad Autónoma de Aguascalientes

Barraza Laurencio (coord.), (2009), Diagnóstico sobre la realidad social, económica y cultural de los entornos locales para el diseño de intervención en materia de prevención y erradicación de la violencia en la región norte. El caso de Ciudad Juárez, Chihuahua, México.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Bauman, Z. (2007). Vida de Consumo. Fondo de Cultura económica. México

Bazzano, M. (2020). Reflexiones metodológicas en torno a la aplicación conjunta de la etnografía virtual y la entrevista en profundidad para el estudio de las emociones. Revista NORUS | vol. 8 nº 13 | p. 81-100 | Jan/Jul/2020

Bell, D. (1994). El advenimiento de la sociedad posindustrial. España: Alianza. (Págs. 67-146).

Berger, P. Luckmann, T. (1986). La construcción social de la realidad. Amorrortu. Argentina

Bilanski, G. (2014). La relación entre identidad y consumo cultural en la sociedad de masas. En prensa

Bogarín Quintana, M. J., (2011). Kawaii. Apropiación de objetos en el fanático de manga y anime. Culturales, VII (13),63-84. [Fecha de Consulta 8 de noviembre de 2022]. ISSN: 1870-1191.

Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69418365004>

Bogarín, M. (2017). El campo otaku en Mexicali. Aproximaciones a la constitución de espacios y procesos de consumo urbano de la industria cultural japonesa. Revista Decumanus. Núm. 2. Vol. 2. octubre 2016-octubre 2017. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte.

Bourdieu, P., Passeron, J. C., Melendres, J., & Subirats, M. (1977). *La reproducción: elementos para una teoría del sistema de enseñanza* (Vol. 1). Barcelona: laia.

Bourdieu, P. (2007). El sentido práctico. Siglo XXI

Bourdieu, P. (2010). Sentido social del gusto. Elementos para una sociología de la cultura. Siglo XXI ed. Buenos Aires.

Bourdon, S. (2009). Relaciones sociales y trayectorias biográficas: hacia un enfoque comprensivo de los modos de influencia. Redes- Revista hispana para el análisis de redes sociales. Vol.16, #6, junio

Calefato, P. (2020). Modas juveniles y nuevas identidades culturales. *deSignis*, (32),29-36. [Fecha de Consulta 10 de noviembre de 2022]. ISSN: 1578-4223. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=606064548003>

Camacho, N. (2021). La identidad frikiyucateca y sus prácticas culturales. *Historieta, manga y cultura popular: México y Japón a través de la cultura popular contemporánea. Memorias CESJM / Nichibunken No. 1.*

Cantillo, C. (2015). Imágenes infantiles que construyen identidades adultas. Los estereotipos sexistas de las princesas Disney desde una perspectiva de género. Efectos a través de las generaciones y en diferentes entornos: digital y analógico. Tesis.

Carneiro VT, Sampaio SMR. (2015). Adulthood emergent: a normative phenomenon? *revista saúde e ciência On line*; 4(1): 32-40.

Casal, J., García, M., Merino, R., & Quesada, M. (2006). Aportaciones teóricas y metodológicas a la sociología de la juventud desde la perspectiva de la transición. *Papers. Revista de Sociología*, 79, 21-48.

Castells, M. (2001). La era de la información. Economía sociedad y cultura. Vol. 2 El poder de la identidad. Siglo XXI editores

Castells, M. (2006). La era de la información. La sociedad red (Vol. I). México: Siglo XXI. (Págs. 27-92).

Castells, M. (2010). Globalización e identidad. *Quaderns de la mediterrania*. 14, pp. 254-262

Celesia, C. (2021). El consumo cultural en Cuba y sus nexos con la ciudadanía. Posibilidades desde entornos periféricos. *Comunicación número 44*. Enero - junio. 2021. Pp. 122-138.

Chaparro, H. Guzmán, C. (2017). Jóvenes y consumo cultural. Una aproximación a la significación de los aportes mediáticos en las preferencias juveniles. *Anagramas Volumen 15, N° 30*, enero-junio 2017, pp. 121-142.

Charriez, M. (2012). Historias de vida: Una metodología de investigación cualitativa. *Revista Griot (ISSN 1949-4742) Volumen 5, Número. 1*, diciembre 2012

Cicchelli, V. Merico, M. (2007). La transición tardía a la edad adulta de los italianos: entre mantener del modelo tradicional y la individualización de las trayectorias biográficas. *La Documentation française | "Horizons stratégiques" 2007/2 n° 4 | páginas 70 a 87 ISSN 1958-3370 DOI 10.3917/hori.004.0070*

Coneval. (2020). Informe de Pobreza y Evaluación 2020. Chihuahua

Consalvo, M. (2003). *Zelda 64 and Video Game Fans A Walkthrough of Games, Intertextuality, and Narrative. Television & new media. Vol. 4 No. 3, August 2003 321–334*  
DOI:10.1177/1527476403253993

Consalvo, M. (2006). Console videogames and global corporations. *New media and society. Vol. 8(1). 117-137.*

Cornejo, M. (2006). El Enfoque Biográfico: Trayectorias, Desarrollos Teóricos y Perspectivas. *Psykhé (Santiago), 15(1), 95-106. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-22282006000100008>*

Corona, A. (2018). *Identidad-Agencia-Espacio. El videojuego desde los Estudios Culturales. Serie Argumentos, número 504. Primera edición. Coahuila, México. Editorial Fontamara. Universidad Autónoma de Coahuila.*



- Creswell, J. (2013). “Designing a qualitative study”. En Creswell, J. *Qualitative inquiry & research design. Choosing among five approaches*, USA: SAGE, third edition, pp. 42 – 68
- Cuellar, J. (2017). *Identidad y comunidad en lectores mexicanos de historieta. Comunidad de Investigadores de la finisterra. Primer coloquio interdisciplinario de cómic*, en la Facultad de Estudios Superiores Acatlán. Mesa: interacciones más allá del papel, 29 de marzo del 2017.
- Dávila, O. Ghiardo, F. (2012). *Transiciones a la vida adulta: generaciones y cambio social en Chile. última década n°37, cidpa Valparaíso*, diciembre 2012, PP. 69-83.
- De Gori, E. (2011). *Fronteras, fronterizos y literatura del padecimiento*. En *Observatorio Latinoamericano 6, Dossier México*. Buenos Aires.
- de Lisle Coelho Junior, L., & Ramos Gonçalves, G. M. (2011). *Cultura pop japonesa e identidade social: os cosplayers de vitória (ES)*. *Psicologia & Sociedade*, 23(3),583-591. [Fecha de Consulta 10 de noviembre de 2022]. ISSN: 0102-7182. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=309326607016>
- Deterding, S. *Alibis for Adult Play: A Goffmanian Account of Escaping Embarrassment in Adult PlayGames and Culture 2018*, Vol. 13(3) 260-279
- Di-Palma, C. (2021) *Derecho al juego digital: usos y apropiaciones de consumos culturales interactivos de las infancias actuales*. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Cuaderno 130. Pp. 115-129
- Domínguez-Ruvalcaba, H. (2011). *Ciudad Juárez: la vida breve*. En *Observatorio Latinoamericano 6, Dossier México*. Buenos Aires.

Domínguez-Ruvalcaba, H. Ravelo, P. (2011). Las batallas de las cruces. Los crímenes contra mujeres en la frontera y sus intérpretes. En Observatorio Latinoamericano 6, Dossier México. Buenos Aires.

Dörr, A. Gorostegui, A. Bascuñán, R. (2008). Psicología general y evolutiva Editorial Mediterráneo Ltda.2008. ISBN: 978-956-220-273-2

Duarte, K. (2016). Genealogía del adultocentrismo. La genealogía de un patriarcado adultocéntrico. En Duarte, K. Álvarez, C. (Ed.) Juventudes en Chile. Miradas de jóvenes que investigan. (17-47). Santiago: Edición de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Chile

Durand, J. (2014). Un “coyote” japonés en Ciudad Juárez (1905-1911). Desacatos 46, septiembre-diciembre 2014, pp. 192-207

Dussel, E. (2004). Sistema mundo y transmodernidad. Modernidades coloniales, 201-226.

Dutra-Thomé, L., & Koller, S. H. (2014). Emerging adulthood in Brazilians of differing socioeconomic status: Transition to adulthood. Paidéia (Ribeirão Preto), 24(59), 313-322. doi: 10.1590/1982-43272459201405

Echarri, C. J., Pérez. J. (2006). En tránsito hacia la adultez: eventos en el curso de vida de los jóvenes en México. Estudios demográficos y urbanos, vol. 22 (núm. 1). Pp. 43-77.

Echeverría, G. (2005). Análisis cualitativos por categorías. En Apuntes docentes de metodología de investigación. Universidad Academia de Humanismo Cristiano. Escuela de Psicología.

Eco, U. (2014). Apocalípticos e Integrados. México: TusQuets. (Págs. 27-82)

El Diario de Juárez. (13 de noviembre 2023). “Sube costo de vivienda a precios históricos en el estado”.

En: <https://diario.mx/economia/sube-costodevivienda-a-precios-historicos-en-el-estado-20231114-2120297.html>

El Economista. (2023). “El entretenimiento y los medios en México crecen más que el PIB: PwC”. En

<https://www.economista.com.mx/arteseideas/El-entretenimiento-y-los-medios-en-Mexico-crecen-mas-que-el-PIB-PwC-20231206-0029.html>

Faerrón-Chavarría, E. Cabezas-Barrientos, G. (2020). La base social de la aldea global. Aproximaciones para entender la naturaleza del mundo virtual. Revista Espiga, vol. 19, núm. 39, Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=467862244001>

Fenell, D. Liberato, A. Hayden, B. Fujino, Y. (2012). Consuming anime. Television & new media 14(5), 440-456

Fernández Rodríguez, I. (2017): “Entre ficciones y fantasías: el aprendizaje amoroso (y de género) a través del consumo cultural en la adolescencia”, en Revista de Investigaciones Feministas 8(2), 515-527

Forbes México. (2022). “La industria del videojuego en México representó 1.73 billones de dólares en 2021”. En <https://www.forbes.com.mx/la-industria-del-videojuego-en-mexico-represento-1-73-billones-de-dolares-en-2021/>

Fuentes, C. (2022). El comercio transfronterizo al menudeo entre Ciudad Juárez, Chihuahua y El Paso, Texas [Cross-border retail trade between Ciudad Juárez, Chihuahua and El Paso, Texas]. Estudios Fronterizos, 23, e093. <https://doi.org/10.21670/ref.2209093>

Fuentes, C. Cervera, L. Peña, S. (2007). La integración económica entre México-Estados Unidos y su impacto en el sistema urbano espacial de una región transfronteriza: Ciudad Juárez-El Paso

Nóesis. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades, vol. 16, núm. 31, enero-junio, 2007, pp. 206-232

Fuster, D. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. Propósitos y Representaciones, 7(1), 201-229. Doi: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.267>

Galindo, D. A., & Valverde, M. A. (2016). La sitcom: nueva forma de comicidad, consumo, divertimento e Identidad en la postmodernidad. Cuadernos de Lingüística Hispánica, (27),157-175. [Fecha de consulta 23 de noviembre de 2022]. ISSN: 0121-053X. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=322243845008>

García Núñez, R. García Huerta, D. (2012). El manga y su divulgación en México, en Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad. Año 2, Número 2, marzo-agosto 2012.

García-Canclini, N. (1989) Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad. México: Grijalbo. (Págs. 263-327)

García-Canclini, N. (1993) “El consumo cultural y su estudio en México: una propuesta teórica”. En: García Canclini, Néstor (coord.): El consumo cultural en México. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.pp: 15-42.

Gimenez, G. (2009). Cultura, identidad y memoria. Materiales para una sociología de los procesos culturales en las franjas fronterizas. Frontera Norte, vol. 21, núm. 41ene-jun

Giraldo, M. (2004). De la cultura de masas a la cultura mediática un análisis de los media desde la comunicación. Anagramas, volumen 4, número 7 pp. 91-114.

Gobato, F. (2013) “Los giros del helicoide. Los avatares de la construcción dialéctica de un tema y un problema de investigación” en Aibar, J. Cortés, F. Martínez, L. y Zaremborg, G. Coord. “El helicoide de la investigación: metodología en tesis de ciencias sociales”. FLACSO México

Gobierno de México. (2023). Consultado en:

<https://www.economia.gob.mx/datamexico/es/profile/geo/juarez-8037?redirect=true>

Goffman, E. (2006). Estigma. Ed. Amorrortu. Buenos Aires.

González Aguirre, J. (2017) (Des) enfocar la mirada. El potencial de los espacios intersticiales. En “Y sin embargo se mueve. Juventud y cultura(s) política(s) en Guadalajara”. Editorial U de G, México. Pp 451-479

González, M. Zarate, A. (2020). De la diversidad cultural a la masificación geek: resignificación de la subcultura friki en Cartagena de indias. Tesis. Unviersidad de Cartagena.

Grin, G. (2004). A cultura adulta e juventude como valor. texto a ser apresentado no st13 imagens da modernidade: mídia, consumo e relações de poder Coordinado por: Esther Hamburger e Everado Rocha e Peter Fry. Caxambu.

Grossberg, L. “Los estudios culturales como contextualismo radical” Intervenciones en estudios culturales, Pontificia Universidad Javeriana, vol. 2, núm. 3, 2016

Guglielmucchi, A. (2015). Publicidad, antropología y etnografía del consumo: coqueteos actuales entre disciplinas divergentes. Poliantea, 11 (21). pp. 41-58.

Gutiérrez, A. (2018). “Análisis de la industria cultural del anime japonés en México a través del fenómeno del fansub”. Tesis. Universidad Iberoamericana. Ciudad de México.

Gutierrez, E. Rios, P. (2006). Envejecimiento y campo de la edad: elementos sobre la pertinencia del conocimiento gerontológico. Última década n°25, cidpa valparaíso, diciembre 2006, PP. 11-41.

Hall, S. du Gray, P. (1996). Cuestiones de identidad cultural. Amorrortu ed. Buenos Aires

[https://www.cultura.gob.ar/media/uploads/jovenes\\_y\\_consumos\\_culturales\\_1.pdf](https://www.cultura.gob.ar/media/uploads/jovenes_y_consumos_culturales_1.pdf)

Igarza, R. (2010). Nuevas formas de consumo cultural: Por qué las redes sociales están ganando la batalla de las audiencias. comunicação, mídia e consumo são paulo vol. 7 n. 20 p. 59-90 nov. 2010

infancias y adolescencias. Revista Educación y Pedagogía, vol. 23, núm. 60, mayo-agosto, 2011

Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática. Censo de población y vivienda 2020.

Iwancow, A. E. (2005). A cultura do consumo e o adultescente. In Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Vol. 28, September. pp. 5-9.

Jaime Pérez, B. (2013). Apuntes para una semblanza intelectual de Jesús Martín Barbero. Revista Guillermo de Ockham, 11(1),173-178. [fecha de consulta 24 de noviembre de 2022]. ISSN: 1794-192X. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105327548014>

Jenkins, H. (2008). Cultura de la convergencia. España: Paidós. (Págs. 13-34).

Jociles, M. (2018). La observación participante en el estudio etnográfico de las prácticas sociales. Revista Colombiana de Antropología. Vol 54, núm. 1. Ene-jun

Juárez Morales, K., (2019). Softpower Otaku: de Japón a la Ciudad de México. Cuicuilco. Revista de Ciencias Antropológicas, 26(75),149-170. [Fecha de Consulta 22 de noviembre de 2022]. ISSN: 2448-9018. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=529562356008>

Kawulich, B. (2005). La observación participante como método de recolección de datos. Forum: Qualitative Social Research. Volumen 6, No. 2, Art. 43, Mayo 2005.

Kivijärvi, M. Katila, S. (2022). Becoming a Gamer: Performative Construction of Gendered Gamer Identities. Games and Culture, Vol. 17(3) 461–481

Krzywinska, T. (2006). Blood Scythes, Festivals, Quests, and Backstories. World creation and rethorics of Myth in World of Warcraft. Games and Culture Volume 1 Number 4 October 2006 383-396

Landberg, M. Lee, B. Noack, P. (2019). What Alters the Experience of Emerging Adulthood? How the Experience of Emerging Adulthood Differs According to Socioeconomic Status and Critical Life Events. Emerging Adulthood 1-15<sup>a</sup> 2019 Society for the Study of Emerging Adulthood and SAGE Publishing Article reuse guidelines: [sagepub.com/journals-permissions](http://sagepub.com/journals-permissions) DOI: 10.1177/2167696819831793 [journals.sagepub.com/home/eax](http://journals.sagepub.com/home/eax)

Liciaga, G. Paniagua, M. (2011). Algunas notas y reflexiones sobre el fenómeno feminicidio. En Observatorio Latinoamericano 6, Dossier México. Buenos Aires.

Limas, M. (2022). “¿Qué tipo de ciudad es Juárez, Chihuahua? Polémicas y dilemas desde su población”. En Urbina, F. (Coord.). Viviendo Joven en Ciudad Juárez (0 - Draft) [Computer software]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6584079>

Limonés Meraz, T. F., Contreras Guerrero, M. de los Ángeles, Viesca Durán, L. R., Loera Castro, A. F., & Parroquín Amaya, P. C. (2023). Vinculación del Instituto Tecnológico de Ciudad Juárez con el Sector Productivo. Revista IPSUMTEC, 6(5), 160–168. Recuperado a partir de <https://revistas.milpaalta.tecnm.mx/index.php/IPSUMTEC/article/view/235>

Longa, F. (2010). Trayectorias e historias de vida: Perspectivas metodológicas para el estudio de las biografías militantes. VI Jornadas de Sociología de la UNLP, 9 y 10 de diciembre de 2010, La Plata, Argentina. En Memoria Académica. Disponible en:

[http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.5100/ev.5100.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.5100/ev.5100.pdf)

López-Villalba, M. (2018). El primer Batman en español y la asombrosa industria del cómic en México 201820190625 48772 d4rd5d. Traducir a los clásicos: entornos y transformaciones, Salvador Peña & Juan Jesús Zaro (Eds.), Granada, Editorial Comares, ISBN: 978-84-9045-700-9.

Mandujano-Salazar, Y. (2018) El *seijin no hi* y los jóvenes varones japoneses en transición a la adultez: entre expectativas sociales y manifestaciones individuales. En Urbina, F. Lara, J. Gaggiotti, H. (INAH). Transiciones de juventud: llegar a ser y dejar de ser jóvenes. (pp. 165-192). Chihuahua: Ed. INAH

Martín, J. (2005). Los factores definitorios de los grandes grupos de edad de la población: tipos, subgrupos y umbrales. Revista Scripta Nova. Universidad de Barcelona. ISSN: 1138-9788.

Depósito Legal: B. 21.741-98 Vol. IX, núm. 190, 1 de junio de 2005. Consultado en

<http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-190.htm>

Martínez, C. (2014). Cultura Friki en España: Refugio en un mundo líquido. En prensa.

Martínez-Salgado, C. (2012). El muestreo en investigación cualitativa. Principios básicos y algunas controversias. Revista Ciencia y Salud Colectiva, 17 (3): 613-619, 2012.

Marzana, D. & Pérez-Acosta, A. Marta, E. & González, M. (2010). La transición a la edad adulta en Colombia: una lectura relacional. Avances en Psicología Latinoamericana, 28(1),99-112 [fecha de Consulta 17 de marzo de 2021]. ISSN: 1794-4724. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=799/79915029009>



McArthur, J. (2009). Digital Subculture A Geek Meaning of Style. *Journal of Communication Inquiry*  
Volume 33 Number 1, January 2009 58-70.

Mejía, N. (2000). El muestreo en la investigación cualitativa. *Investigaciones sociales*, año IV, número 5

Mendieta, G. (2015). Informantes y muestreo en investigación cualitativa. *Investigaciones Andina*,  
17(30),1148-1150. [Fecha de consulta 31 de agosto de 2022]. ISSN: 0124-8146. Disponible en:  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=239035878001>

Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de Argentina. Los jóvenes y los consumos culturales.  
Consultado en:

Mora Salas, M., & de Oliveira, O. de (2009). Los jóvenes en el inicio de la vida adulta: trayectorias,  
transiciones y subjetividades. *Estudios Sociológicos*, XXVII (79),267-289. [Fecha de consulta 15  
de abril de 2021]. ISSN: 0185-4186. Disponible en:  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=59820689009>

Moraña, Mabel (2017) Los monstruos y la filosofía (capítulo IV). En “El monstruo como máquina de  
guerra”. Editorial Iberoamericana, Madrid. Pp183-236

Naradowski, M. (2011). No es fácil ser adulto. Asimetrías y equivalencias en las nuevas infancias y  
adolescencias. *Revista Educación y Pedagogía*, vol. 23, núm. 60, mayo-agosto, 2011

Nascimento, R. Álvaro, J. (2014). Alargamiento de la juventud e identidad: Un estudio de los procesos  
de transición a la vida adulta de jóvenes en Brasil y España. *Athenea Digital*, Vol. 14 (num.2).  
pp. 21-37.

Nassif, A. (2012). Violencia y destrucción en una periferia urbana. El caso de Ciudad Juárez, México.  
*Gestión y Política Pública*. Volumen Temático 2012.

Nateras, A. (2010). Adscripciones identitarias juveniles: tiempo y espacio social El Cotidiano, núm. 163, septiembre-octubre, pp. 17-23 Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco Distrito Federal, México

Navarrete, J. (2000). El muestreo en la investigación cualitativa. Revista "investigaciones sociales", año IV, núm. 5. 2000.

Nguyen, J. Ferguson, G. (2020). "I Kind of Have a Goal When I Do It": The Phenomenology of Cultural Variability in Southeast Asian American Tricultural Emerging Adults. Emerging Adulthood 2020, Vol. 8(5) 382-396 a 2019 Society for the Study of Emerging Adulthood and SAGE Publishing Article reuse guidelines: sagepub.com/journals-permissions DOI: 10.1177/2167696819860392 journals.sagepub.com/home/eax

OMS. (2021). Informe mundial sobre el edadismo.

ONU. (2022). Desnutrición infantil. Consultado en:

<https://www.unicef.org/mexico/desnutrici%C3%B3n-infantil>

Orellana, D. Sanchez, E. (2006). Técnicas de recolección de datos en entornos virtuales más usadas en la investigación cualitativa. Revista de Investigación Educativa, 2006, Vol. 24, n.º 1, págs. 205-222

Pineda Jaimes, Servando, & Herrera Robles, Luis Alfonso (2007). Ciudad Juárez: las sociedades de riesgo en la frontera norte de México. Fermentum. Revista Venezolana de Sociología y Antropología, 17(49),419-433. [fecha de Consulta 23 de marzo de 2022]. ISSN: 0798-3069.

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70504910>

- Pini, M. Cerdeiro, C. Amaré, M. Terzian, C. (2016). Consumos digitales de los jóvenes: ¿puentes o muros para la enseñanza escolar? *Propuesta Educativa*, (46),84-92. [Fecha de consulta 27 de Julio de 2022]. ISSN: Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=403049783008>
- Polo-Roca, A. (2020). Sociedad de la Información, Sociedad Digital, Sociedad de Control. *Inguruak*, 68, 2020. 35-77
- Quail, C. (2011). Nerds, Geeks, and the Hip/Square Dialectic in Contemporary Television. *Television & New Media* 12(5) 460– 482
- Radakovich, R. y Wortman, A. (2019). Mutaciones del consumo cultural en el siglo XXI. Tecnologías, espacios y experiencias. Introducción. 1a ed. – Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo
- Ravettino, A. (2012). Uso del tiempo libre y consumo cultural en jóvenes adultos estudiantes. Algunas tendencias y consideraciones a partir de datos empíricos. VII Jornadas de Sociología de la UNLP “Argentina en el escenario latinoamericano actual: debates desde las ciencias sociales”. Mesa 37: Sociabilidad, deporte y tiempo libre en las sociedades contemporáneas. La Plata, 5, 6 y 7 de diciembre de 2012.
- Reguillo, R. (2001). La gestión del futuro contextos y políticas de representación. *JOVENes*, Revista de Estudios sobre Juventud, Ed. Nueva Época, año 5, núm. 15, México, D.F., septiembre-diciembre pp. 6-25.
- Revilla, J.C. Y F.J. Tovar (2006): “Jóvenes y adultos, ¿hasta qué punto diferentes? La influencia de la edad sobre las actitudes y valores. *Panorama Social*, 3, pp. 120-133.

Ricoy Lorenzo, Carmen (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación. *Educação*, 31(1),11-22. [Fecha de Consulta 14 de septiembre de 2022]. ISSN: 0101-9031. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=117117257002>

Roberti, E. (2017). Hacia una crítica a la sociología de la transición: reflexiones sobre la paradoja de la desinstitucionalización en el análisis de las trayectorias de jóvenes vulnerables en Argentina.

*Estudios Sociológicos*. Vol. 35 (núm. 105), pp. 489-516

Rodríguez Cruz, J. (2018). El dōjinshi, dinamizador clave de la cultura otaku. Universidad de Salamanca

Rodríguez-Herrejón, G. (2022). Videojuegos y cultura de masas anales del siglo XX. Un ejemplo a través de su introducción en dos ciudades de América Latina: Morelia y Valparaíso de 1985 a 2000. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. México.

Rodríguez Sosa, M. Sánchez Flores, E. Holguín Ávila, R. (2022). Viabilidad sociocultural de la vivienda vertical social. Ciudad Juárez, densificación sustentable de una ciudad fronteriza. *Revista Decumanus*. Núm. 8, vol. 8, noviembre-abril 2022.

Romero, J. (2020). Aproximación al consumo cultural de estudiantes universitarios de economía en Puebla, México. última década, n°53, julio 2020, pp. 210-234

Romeu, V. Álvarez, M. Pech, C. (2018). Desigualdad social y cultural. Consumo cultural y representaciones sociales en niños, adolescentes y jóvenes en la ciudad de México. Instituto de Investigaciones sobre Desigualdad y Exclusión Social.

Ruotsalainen, M. (2022). "Cute Goddess is Actually an Aunty": The Evasive Middle-Aged Woman Streamer and Normative Performances of Femininity in Video Game Streaming. *Television & New Media*, Vol. 23(5) 487–497

Safa, P. (2011). El concepto de habitus de Pierre Bourdieu. Blog “Sociología de fin de siglo”. Entrada publicada el 26 de abril de 2011 en: <http://sociologiadefindesiglo.blogspot.com/2011/04/el-concepto-de-habitus-de-pierre.html>

Salazar, S. (2009). Espacios de socialidad y sociabilidad en colectivos juveniles urbanos. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Ciudad Juárez.

Sánchez, S. Ravelo, P. (2019). Cultura y violencia en Ciudad Juárez. Desplazados y migrantes en medio de la gran violencia (2008-2018). Revista El Cotidiano, Núm. 214, ISSN 0186-1840, marzo-abril, 2019, año 34

Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa. (Págs. 69-118)

Sepúlveda V, Leandro. (2013). Juventud como Transición: Elementos Conceptuales y Perspectivas de Investigación en el Tiempo Actual. Última década, 21(39), 11-39.  
<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-22362013000200002>

Serbia, J. (2007). Diseño, muestreo y análisis en la investigación cualitativa. Hologramática – Facultad de Ciencias Sociales – UNLZ - Año IV, Número 7, V3 (2007), pp. 123 - 146

Serna-Collazos, Hernández García, Sandoval-Romero y Manrique-Grisales. (2018) Prácticas de consumo cultural mediático. Dixit n.º 28, enero-junio 2018: 22-39

Servicios Educativos del Estado de Chihuahua. (2008). Métodos Cuantitativos aplicados 2. Maestría en Educación. Antología.

Sfez, L. (2005). *Técnica e Ideología. Un juego de poder*. México: Siglo XXI. (Págs. 11-64).

Soares, T. (2010). Adolescentes e adultescents na contemporaneidade. Revista IGT na Rede, v.7, nº 12, 2010, Página 18 de 25.

Stella Maris Moreira y Ma. de las Mercedes Giadas (2021). La entrevista virtual, ¿la nueva forma de administración de las técnicas cualitativas? XIV Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Stone, J. (2019). Self-identification as a gamer among college students: Influencing factors and perceived characteristics. *New media & society*, Vol. 21(11-12) 2607– 2627

Suan, S. (2017). Anime’s Performativity: Diversity through Conventionality in a Global Media-Form. *Animation: an interdisciplinary journal*. 2017, vol. 12(1). 62-79

Szpilbarg, D. Saferstein, E. (2014). De la industria cultural a las industrias creativas: un análisis [...] *Estudios de Filosofía Práctica e Historia de las Ideas* / issn 1515–7180 / Vol. 16 nº 2

Thompson, J.B. (2005). *Ideología y cultura moderna*. México: UAM-Xochimilco. (Págs. 111-181).

Tobar, C. (2015). Algunas ideas sobre la relación entre consumo cultural, capital cultural y creación musical juvenil en la comuna 15 del distrito especial de Aguablanca en la Ciudad de Cali, Colombia. *Revista periferia*. Número 20 (2) diciembre, 2015. Un enfoque desde los Estudios Culturales Británicos. Documento inédito. Universidad Nacional de San Martín.

Urbina, F. Flores, G. (2020). Transiciones a la adultez. Prácticas e imaginarios del dejar de ser joven de adultos jóvenes y adultos mayores en Puebla y Monterrey |Número 27 / Época 2 / Año 27 / marzo de 2020 - agosto de 2020

Uriarte, J. (2012). Autopercepción de la identidad en la transición a la edad adulta. Año 2007. Volumen 12, núm. 2. Págs. 279-292

Valadez, O. (2020). Breve historia cultural del anime en México. Consultado en

<https://www.enpoli.com.mx/cine/breve-historia-cultural-del-anime-en-mexico/#post-3685-footnote-1>

Valencia, G. (2002). Pensar el tiempo desde las ciencias sociales. Cuadernos de trabajo. Instituto de investigaciones histórico-sociales. Universidad Veracruzana

Valenzuela, J. (2011) Introducción. Decálogo para pensar las certezas. En “El futuro ya fue. Socioantropología de los jóvenes en la modernidad” Editorial Juan Pablo y Colegio de la Frontera Norte. México

Valenzuela Arce, J. M. (2015). Decálogo para repensar las certezas. Revista Alternativas. No.4. 2015

Vila, I., & Guitart, M., & Bastiani, J. (2010). El carácter fronterizo de las identidades contemporáneas. El caso de Chiapas. Aposta. Revista de Ciencias Sociales, (44),1. [Fecha de consulta 6 de septiembre de 2022]. ISSN: Disponible en:  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=495950240002>

Vila, P. (2004). Identificaciones de región, etnia y nación en la frontera entre México-EU. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

Vilas, C. (1998). Seis ideas falsas sobre la globalización. Argumentos desde América Latina para refutar una ideología. Ciencia y sociedad. Volumen XXIII, Número 2 abril -junio 1998

Villa Sepúlveda, M., (2011). “Del concepto de juventud al de juventudes y al de lo juvenil”, Revista Educación y Pedagogía, Medellín, Universidad de Antioquia, Facultad de Educación, vol. 23, núm. 60, mayo-agosto, 2011, pp. 147-157.

Villamil, C. Hurtado, L. (2019). Consumo de prácticas culturales en jóvenes universitarios de algunos países latinoamericanos. Vol. 38, núm. 75, julio-diciembre

Villarreal-Puga, J., & Cid García, M. (2022). La Aplicación de Entrevistas Semiestructuradas en Distintas Modalidades Durante el Contexto de la Pandemia. Revista Científica Hallazgos 21, 7(1), 52- 60. <http://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/>

Vosylis, R. Erentaite, R. Crocetti, E. (2017). Global Versus Domain-Specific Identity Processes: Which Domains Are More Relevant For Emerging Adults? Emerging Adulthood 1-10<sup>a</sup> 2017 Society for the Study of Emerging Adulthood and SAGE Publications Reprints and permission: [sagepub.com/journalsPermissions.nav](http://sagepub.com/journalsPermissions.nav) DOI: 10.1177/2167696817694698  
[journals.sagepub.com/home/eax](http://journals.sagepub.com/home/eax)

Wallerstein, I (2006). Análisis del Sistema-Mundo. México: Siglo XXI. (Págs. 9-63)

Werner, T. y Rogers, K. (2013). Scholar – Craftsmanship: question type, epistemology, culture of inquiry and personality type in dissertation research design, Adult learning, Vol. 24 (4), pp. 159 – 166.

[www.estudiosdefilosofia.com.ar](http://www.estudiosdefilosofia.com.ar) – ISSN en línea 1851–9490 / Mendoza / diciembre 2014 / Artículos (99–112)

Zeng, W. Chan, K. (2021) Heroism as narrative strategy Children’s Animation and Modernity in Chinese TV. Television & New Media 2021, Vol. 22(7) 743–759