


**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE TRABAJO SOCIAL**

**“ACERCAMIENTO CUALITATIVO A LAS JUVENTUDES FRIKIS DE LA CIUDAD
DE MÉXICO”**

TESIS
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN TRABAJO SOCIAL

PRESENTA

GUTIÉRREZ GONZÁLEZ OSCAR EDUARDO
JARDÓN RAMÍREZ LAURA ANDREA

DIRECTOR 
MAESTRO FRANCISCO RODRIGUEZ RAMOS
CIUDAD DE MÉXICO, AÑO 2021

CIUDAD DE MÉXICO 2021



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Número de cuenta: 307227803

Dirección: Calzada Magdalena Mixhuca N°114, Colonia Magdalena Mixhuca, **C.P.** 15860, Alcaldía Venustiano Carranza, Ciudad de México.

Teléfono local: 70984004 **Celular:** 55 65077620

E-mail tseduardogutierrez@gmail.com

Generación: 2013 - 2017

Fecha de nacimiento: 1 de febrero de 1991

Nombre: Jardón Ramírez Laura Andrea

Número de cuenta: 413082934

Dirección: Cinematografistas #15, Edificio E Departamento 304, Colonia Lomas Estrella, Alcaldía Iztapalapa, C.P. 09890, Ciudad de México.

Teléfono local: 54267508 **Celular:** 442 1134097

E-mail lajarmi_93@hotmail.com

Generación: 2013 - 2017

Fecha de nacimiento: 12 de octubre de 1993

AGRADECIMIENTOS

A María Guadalupe, por enseñarme que lo sembrado con amor y paciencia florece de manera extraordinaria.

A Lázaro, por mostrarme que el trabajo constante y honrado dignifica la vida.

A Isabel, mi segunda madre.

A Santiago y Nicolás, por sanarme con sus sonrisas.

A mis hermanos Itzel, Omar, Mariel, Gabriela, Amed, Harumy y Julio.

Al amor, en sus múltiples formas y rostros en los que ha encarnado para manifestarse ante mí.

Al profesor Francisco, por abrir mis horizontes hacia un sinfín de posibilidades.

A Orgelia, Marlene, Estela, Yanira, Carlos y Enrique, por ser los lazos terrenales que me vinculan a mi madre.

Oscar Eduardo.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi familia por amarme, apoyarme y representar un símbolo de fuerza y optimismo.

Agradezco a mis amigos por la calidez de sus palabras, sus consejos sinceros y momentos amenos que pudimos compartir.

Agradezco a mis compañeras y amigas felinas, Minerva, Pippa y Rhina; por representar un momento de alegría, paz y reflexión, agradezco sus ronroneos que calmaban mi mente.

Agradezco a mi amiga y ángel de cuatro patas, que ahora descansa en libertad, Mila; por amarme, escucharme, acompañarme y hacerme enteramente feliz. Fuiste y serás mi fortaleza y protección, un símbolo de amor incondicional y de perseverancia ante las adversidades.

Agradezco a todos aquellos que han dejado una marca importante en mi vida y en mi corazón.

Laura A.

Tabla de contenido

SELECCIÓN DE LA PROBLEMÁTICA Y PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	7
¿Tienen las juventudes frikis elementos para ser considerados una identidad juvenil? De ser así, ¿Cuáles son sus particularidades y que elementos configuran sus prácticas culturales?	7
CAPITULO I ESTADO DEL ARTE.	9
Investigación Social: Cuantitativismo y Cualitativismo	10
La perspectiva cualitativa en la investigación social.	11
Fenomenología	12
Reconstrucción fenomenológica de las normas:	14
Hermenéutica aplicada a la sociología (Sociología cultural)	17
Semiótica	19
Las juventudes como categoría de análisis	24
Identidades juveniles	25
Tribus urbanas	25
Juventudes sitiadas	27
Prácticas de sociabilidad virtual en jóvenes	29
CAPITULO II METODOLOGÍA	32
Muestra	33
Primera parte: Lógica de la teoría fundamentada	34
¿Qué se hizo?	34
¿Cómo se realizó?	34
Pasos seguidos:	35
<i>Codificación de los datos</i>	35
<i>Personalizar el sistema de Códigos</i>	35
<i>Construcción de categorías con la codificación creativa</i>	35
<i>Construcción de teorías con MAXMAPS</i>	35
Codificación de los datos:	35
Construcción de categorías	37
Propuesta de explicación preliminar:	47
Categoría: Análogo de la realidad.	48
Conceptualización de lo friki.	50
Categoría: Espacio frikiplaza	54
Categoría: Diferencias culturales	55
Categoría: Lo real en su experiencia	56
Categoría: Esfera laboral	58
Categoría: Esfera política	58
Categoría: Profesión, actividad laboral e intereses profesionales	59
Categoría: Religión y espiritualidad	59

Categoría: Recreación	60
Categoría: Población LGBTTTIQ	60
Parte intermedia: El ejercicio de teoría fundamentada comprendido como una narrativa.	61
- <i>Verdad clásica</i>	61
- <i>Verdad arbórea</i>	61
- <i>Verdad rizomátoica:</i>	61
Segunda parte: Ejercicio de contextualización.	63

CAPITULO III LAS JUVENTUDES FRIKIS COMO IDENTIDAD JUVENIL PARTICULAR ENMARCADA EN UN CONTEXTO COMPLEJO.

ENMARCADA EN UN CONTEXTO COMPLEJO.	67
El mapa de las juventudes frikis	69
Un concepto de juventudes frikis	70
Del estigma a la aceptación: una acción normalizadora: Nuevos y viejos Frikis:	72
Una construcción de la realidad desde los jóvenes participantes	82
Relación con la familia	83
Esfera política	85
Intereses profesionales	87
Religión y espiritualidad.	90
Espacio frikiplaza	92
Una categoría vinculante: El ánimo como experiencia estética.	95

RESPUESTA A LA PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN:

RESPUESTA A LA PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN:	99
Un proceso de diferenciación con el otro: Las identidades desde el concepto de Gimenez	102
La actuación profesional de Trabajo Social como dispositivo de reconocimiento de Derechos Humanos, equidad, integración e inclusión de las nuevas identidades juveniles: La Política Pública transverzalizada por la perspectiva de Derechos Humanos.	103
Diagnóstico: El trabajo precarizado como nueva normalidad entre los jóvenes	111

Identificación de atributos de los Derechos Humanos en relación con las obligaciones de las dependencias o entidades.

Elección de alternativas.

CONCLUSIONES O NUEVAS INCÓGNITAS.

BIBLIOGRAFÍA

Revistas	130
Sitios Web	130

ANEXOS

Selección de la problemática y pregunta de investigación

La Ciudad de México es un lugar en donde múltiples expresiones e identidades se manifiestan. Saraví (2009) explica la existencia de dos ciudades; una ciudad con un significado para las clases acomodadas y otra para las empobrecidas. En este contexto la juventud contemporánea se encuentra inserta, lo cual genera una serie de desventajas distintas para las diversas expresiones identitarias de los jóvenes que habitan la ciudad. Es importante explorar las particularidades de las juventudes que conviven en ella porque los problemas son específicos.

Pensar en la juventud como una categoría homogénea puede resultar en una visión sesgada de la misma, contribuyendo a la perpetuación y reproducción de percepciones no realistas o anacrónicas por parte de las instituciones gubernamentales que trabajan con esta población y la sociedad en general. Por lo anterior, es apremiante interpretar y comprender las distintas identidades juveniles que habitan y confluyen en las urbes como la Ciudad de México. Para Trabajo Social resulta trascendente entender estas particularidades de las juventudes y traducir este entendimiento en una comprensión más aproximada a la realidad juvenil.

La presente investigación es un acercamiento particular a la identidad juvenil friki, y tiene como punto de partida la siguiente pregunta de investigación:

¿Tienen las juventudes frikis elementos para ser considerados una identidad juvenil? De ser así, ¿Cuáles son sus particularidades y que elementos configuran sus prácticas culturales?

Construir narrativas particulares de conocimiento para acercarse a la comprensión de la compleja juventud en México permitirá al gremio generar propuestas de actuación profesional adecuadas para abordar los distintos problemas (y también los que sean iguales por compartir un mismo momento histórico) de una manera eficiente; el actuar profesional como acción de control¹ sobre la realidad es una

¹ La acción como control sobre la realidad es percibida por Morin como en sí misma un actuar complejo, en donde la estrategia es de más utilidad que la programación, pues esta última colapsa ante las contingencias y la estrategia es flexible frente a ella, si hay el suficiente tiempo, direccionar su actuar para controlar la realidad (1990)

apuesta que por si misma representa complejidad, pues se actua sobre el azar y caos inherentes a la realidad social, las problemáticas y por supuesto sus individuos. El presente trabajo se basa en la propuesta de etnografía holística de Álvarez que, por basarse en las experiencias de los individuos cataloga de fenomenológica, por la incapacidad del individuo de separarse de su contexto la entiende de naturaleza hermenéutica y, a la etnografía, además de un método la considera un producto. (2009). Sin embargo, no existe claridad en la manera de concretar este ejercicio por lo que recurrimos para el tratamiento de los datos recolectados a la lógica de la Teoría fundamentada, (inductiva – constructivista: al producto del ejercicio de categorización y vinculación de familias de códigos y categorías emergentes se le asoció con narrativas más grandes y desarrolladas para la construcción del conocimiento e interpretación de la realidad en las Ciencias Sociales; A criterio de quien suscribe, a esta capacidad de analogía y pareo de los datos sistematizados e interpretados con narrativas de las Ciencias Sociales (estudios de las identidades juveniles, por ejemplo) como la cualidad intertextual² de todo texto.

² La intertextualidad es entendida como la capacidad de todo texto de entenderse o adquirir sentido con otros textos. (Zvalada, 2014)

Capitulo I Estado del arte.

Investigación Social: Cuantitativismo y Cualitativismo

Se destaca desde un primero momento que quienes suscriben el presente trabajo creen en la vigencia, importancia y complementariedad de las **perspectivas cuantitativas y cualitativas** para realizar investigación. No obstante, para explicar el por qué se seleccionó la perspectiva cualitativa se enuncian a continuación algunas cuestiones:

Existe una especial importancia del concepto de **tradiciones científicas**, siendo entendidas como aquel cúmulo de normas, teorías, perspectivas, y de manera general, en cómo se ha construido el conocimiento desde el cientificismo (Tarres, 2013), es decir: una tradición científica se entiende como todo el sistema de ideas y prácticas que tienen que ver con una manera particular de producir conocimiento. Algo inherente a las tradiciones es la persistencia y continuidad de ellas, pues se transmiten (Tarres, 2013). Lo anterior puede resultar en la marginación de otras maneras de generar conocimiento y de abordar las distintas realidades. Como respuesta a la problemática anterior, Tarres explica la importancia de la **capacidad reflexiva** que debería estar presente en todas las comunidades dedicadas a realizar investigación (2013), lo que se traduce en tener presente una actitud analítica, crítica, que examine y determine el cúmulo de normas, teorías, etc. de las tradiciones científicas, contextualizándolas a cuestiones histórico-social-político-económico y cultural para privilegiar la producción del conocimiento y no a la reproducción. En esta misma línea del pensamiento, de manera aterrizada a la génesis del conocimiento del campo profesional de Trabajo Social, aparecen las ideas de Réstrepo, cuya tesis principal apuesta por una **reconfiguración del Trabajo Social**, en donde el núcleo de la profesión sea la investigación como centro del quehacer profesional, así como un análisis de absolutamente todo el conocimiento y prácticas que hasta ahora han dado identidad a la disciplina, cuestionando que es lo que sigue siendo vigente y abandonando lo que sigue con nosotros por mera tradición (2013). Un concepto que refuerza las ideas de ambas autoras sería el de **rigor metodológico** (Zebadúa, 2009); Pues apuesta por determinar la validez de las investigaciones por el rigor con el que se siga la metodología y métodos independientemente independientemente de la perspectiva elegida para investigar (cuantitativa, cualitativa), Weber opinaba que ambas formas

pueden trabajarse en conjunto siempre y cuando existiera ***pertinencia teórica*** (Como se cita en Tarres, 2012, p 54).

La perspectiva cualitativa en la investigación social.

La perspectiva cuantitativa cuenta con un solo cuerpo teórico homologado mientras que, a la investigación cualitativa la forman un conglomerado de teorías, unas cuantas anteriores a al dominio parsonianiano y otras como antítesis de el. (Alexander, 2009). Lo importante de lo anterior, es que en esta diversidad de perspectivas que la componen radica la fuerza y riqueza del paradigma, contrariamente a lo que pudieran pensar sus detractores. Angrosino, refiere que la investigación cualitativa intenta aproximarse al mundo “ahí afuera” y entender los fenómenos desde el interior (2012).

Aunque el corpus de la perspectiva cualitativa es vasto, comparten entre ellas algunas características, las cuales Angrosino (2012) enlista:

- Analizan las experiencias de los individuos o las personas. (Las cuales pueden ir relacionadas con historias de vida, prácticas, conocimiento cotidiano, informes e historias)
- Analizan interacciones y comunicaciones mientras se producen. (Observación o registro de las prácticas de interacción y comunicación, y el análisis de ese material)
- Análisis de documentos. (textos imágenes, películas, música, cualquier documento o huellas similares de las experiencias o interacciones)
- Tienen en común el interés sobre cómo el sujeto construye el mundo que lo rodea, pues se pretende reconstruir este mundo a través de los métodos y técnicas cualitativos.

Tarres resalta que “*el paradigma cualitativo es predominantemente hermenéutico mientras que el cuantitativo es de corte positivista*” (2012, p. 43). A la perspectiva cualitativa se le relaciona con las sociologías especializadas.

Fenomenología y Hermenéutica para la investigación social: El particularismo fenomenológico y la sociología de la cultura para un Trabajo Social interpretativo.

Aunque la presente tesis surge desde Trabajo Social, se nutre del cuerpo teórico de la sociología y la antropología, por lo que constantemente se hará referencia a ellas. La sociología de la posguerra y la sociología contemporánea en general no puede entenderse sin el pensamiento Parsoniano: un deseo de crear una teoría sociológica general y su optimismo respecto a las sociedades de las posguerras. Lo anterior se benefició del contexto y le facilitó convertirse en el pensamiento sociológico hegemónico de aquella época (Alexander, 2009). La siguiente cita resulta ilustrativa: *“Parsons ambicionaba una sociedad que no tuviera tensiones que pudieran destruirla, o que representaran una amenaza.”* (Alexander, 2009, p. 46). Surgieron perspectivas teóricas contrarias a los postulados de Parsons. Sus detractores formaron postulados teóricos, que contrarios a la idea generalizadora de Parsons, se enfocaban más en la particularidad, el relativismo, la experiencia, y la interpretación. Surge la teoría del conflicto, la teoría del intercambio, el interaccionismo simbólico, la etnometodología y la sociología cultural (hermenéutica presente en los primeros trabajos de Garfinkiel). Las dos últimas resultan importantes en esta tesis, ya que la metodología seleccionada tiene su sustento en ellas. (Alexander, 2009).

Fenomenología

La fenomenología es un cuerpo teórico fundado por Husserl, quien la define de la siguiente manera:

“Estudia las reglas que sigue la conciencia para lograr que las cosas parezcan reales. La percepción muestra las cosas como legítimas y relacionadas y, para Husserl, la realidad es una corriente inconexa de acontecimientos atomizados. La cosa, cuya objetividad se da por sentada

está allí sólo porque queremos o hacemos que estén ahí. No es la experiencia del mundo lo que produce conocimiento, sino que **la conciencia crea al mundo que luego se experimenta**. Como los actores están inmersos en el mundo, olvidan que ellos mismos lo están produciendo. La acción y el orden son dados por funciones intencionales productivas: actuando anónima e inconscientemente como desempeños ocultos, permitiendo irónicamente que el mundo aparezca como si no necesitara de la conciencia. Lo anterior es denominado como *subjetividad trascendental*. (Alexander, 2009, p.149)

Un elemento importante en la fenomenología es la **reducción fenomenológica**, entendida como el método por el cual podemos estudiar las estructuras esenciales de la conciencia pura. (Alexander, 2009, p.149) sus elementos principales son los siguientes

Los objetos que se presentan a la mente lo hacen de forma separada e inconexa.

Objeto: totalidad de la vida social, no sólo física.

La mente no acepta esta separación e inconectividad, por lo que la conciencia se da a la tarea de relacionar estos objetos dándoles un sentido.

La mente realiza estas conexiones tácita e inmediatamente entre los objetos vistos, los no vistos pero que esperamos que ahí estén y objetos que se podrían ver si así se decidiera. Estos objetos no vistos pero imaginados también son significativos.

Forma en que la conciencia estructura la realidad:

Las nuevas impresiones se consideran evidencias de que existe un objeto nuevo, esto solo ocurre si recordamos objetos de las experiencias pasadas. Aquí trabaja la capacidad constructiva de la mente, pues hace conexiones entre las imágenes atomísticas equiparándolas a otras imágenes atomísticas que configuran objetos vistos en el pasado.

La manera en que la conciencia estructura la realidad es interna e ingenua, pues las imágenes de los objetos que se muestran a la gente son al azar, cambiantes y esencialmente integradas.

La conciencia entiende al objeto de manera indexal, es decir a manera de índice: Los objetos representan y significan un conglomerado de significados aprendidos antes en experiencias previas. Para que los objetos alcancen esta indexalidad, la conciencia utiliza dos técnicas específicas:

1. **Uso de analogía:** Equipara experiencias o sentidos de una situación anterior a una nueva.
2. **Pareo:** Regido por el principio de identidad. La conciencia constantemente iguala o pone a la par personas con personas, personas con objetos, con situaciones, etc.

A través de las técnicas descritas anteriormente y de los mecanismos generales de la conciencia, se puede decir que el mundo objetual es una realización de actos intencionales.

La mente construye las dimensiones de espacio y tiempo, mismas que hacen posible que el mundo adquiera una objetividad espacial y temporal. Esta habilidad permite que el actor encuentre cosas y las entiende como construidas de antemano.

Fenomenología
¿Cómo se lleva a cabo la reducción fenomenológica?

Contenido tomado de Alexander, (2009 p 148- 160)

Matriz de elaboración propia.

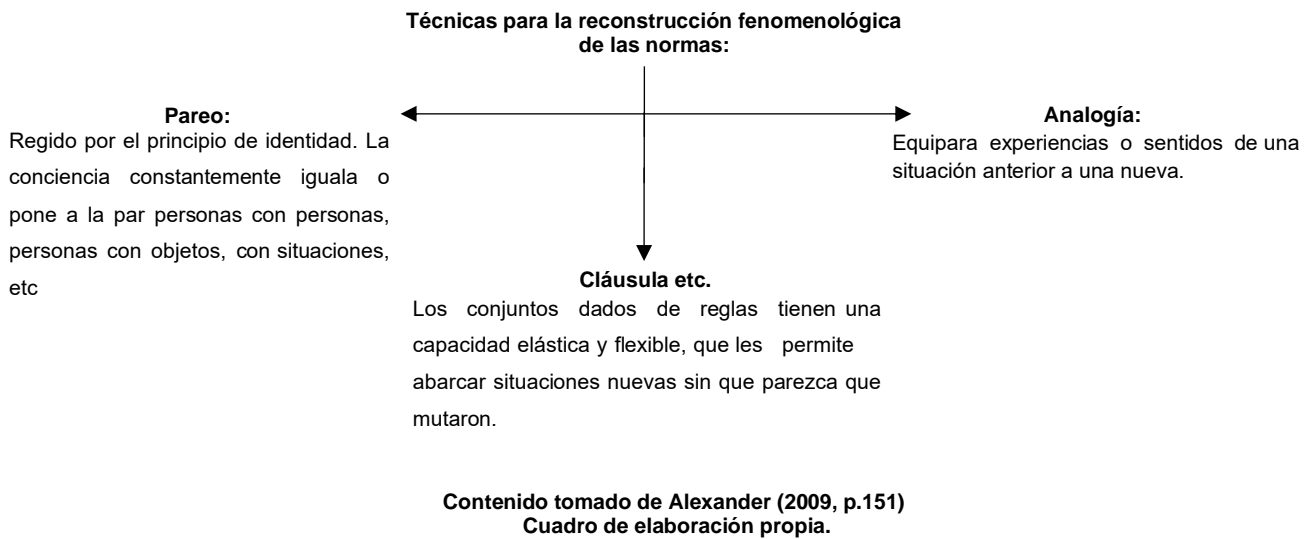
El mundo de vida se forma extendiendo las técnicas mediante las cuales los actores constituyen sus mundos individuales, los actores constituyen la sociedad a través de la analogía, el pareo y la multitud de técnicas a través de las cuales las cosas separadas y desconocidas aparecen integradas y ya conocidas. (Alexandre, 2009). Una versión sociológica de la fenomenología fue fundada por Garfinkeld y le dio el nombre de etnometodología. (Alexander, 2009). A diferencia de la fenomenología Husserliana, Garfinkeld no sólo comenta que las reglas son construidas por la conciencia, sino también que se encuentran internalizadas (pensamiento colectivo heredado de Parsons) : “ *Las normas y reglas solo funcionan porque operan en conjunción con la conciencia en un sentido fenomenológico*” (como se cita en Alexander, 2009 p.154-155) Garfinkeld, a diferencia de Husserl, cree en una fenomenología individualista pero, por lo menos al principio de su trabajo, no desacreditaba la influencia de las reglas colectivas internalizadas. (Alexander, 2009). Se comparte esta perspectiva con Garfinkeld, ya que, aunque la presente tesis estudia las particularidades del grupo de jóvenes seleccionado, se piensa que separarlas de su contexto resulta poco favorable, pues desde una perspectiva hermenéutica, separar al texto del contexto haría ilegible la realidad del grupo en estudio.

Las reglas internalizadas, según Garfinkeld, tienen las siguientes características:

- Las personas pertenecientes al grupo tienen la expectativa de que las reglas sean obedecidas indiscutiblemente. Consideran a la misma imparcial y adoptan ante ella una actitud neutral e ingenua. (Alexander, 2009, p. 155)
- Los miembros del grupo esperan que los otros miembros tengan la misma actitud ante la regla, lo anterior derivando de la regla del pareo en la fenomenología Husserliana. (Alexander, 2009, p.155)

Reconstrucción fenomenológica de las normas:

Para definir e interpretar situaciones nuevas, el sujeto debe normalizar aquella situación, lo anterior lo logra acudiendo a las reglas colectivas internalizadas y a las experiencias pasadas, es decir, construye y define las nuevas situaciones usando como referencia situaciones pasadas y reglas colectivas normalizadas. Las técnicas que utiliza para lograrlo son el pareo, la analogía, comparación, y lo que Garfinkeld denomina Clausla etc. (Alexander, 2008)



A la tradición fenomenológica de Garfinkeld se le denominó etnometodología, la cual es definida como “Análisis de los relatos, los actores creen que deben ser capaces de relatar los acontecimientos nuevos haciéndolo desde sus expectativas previas (sentido común, normalmente estructurado)” (Alexander, 2009, p. 150). Garfinkeld explica que los hechos sociales no son objetos, sino acciones o realizaciones prácticas. Estas acciones prácticas tienen un carácter indexal, (es decir funcionan a manera de índice):

“La acción es un índice, (Husserl), Todos los objetos nuevos son tratados como signos o como índices del conocimiento previo, este es el trato básico para el funcionamiento continuo y eficaz del orden normativo. No son individuos atomizados los que deben relatar y practicar la indexalidad, sino miembros de las colectividades. La acción social es una familiaridad lograda gracias a las prácticas de sus miembros “. (Alexander, 2009. P159)

En otras palabras, la acción social de los individuos debe ser tratada como índices que hacen referencia a conceptos o situaciones más complejos. (Así como el índice de los libros nos refieren las páginas y el contenido extenso sobre el que hace alusión) (Alexander, 2009):

“Todas las prácticas acontecen en relación con las estructuras de la colectividad de la cual forman parte, los “supuestos de fondo” que configuran el orden normativo de la sociedad. Por esta razón, los actores intencionales “consultan aspectos institucionalizados de la colectividad”. Hay una “cultura común” en la cual debe inspirarse la acción intencional. (Alexander, 2009, p. 159)

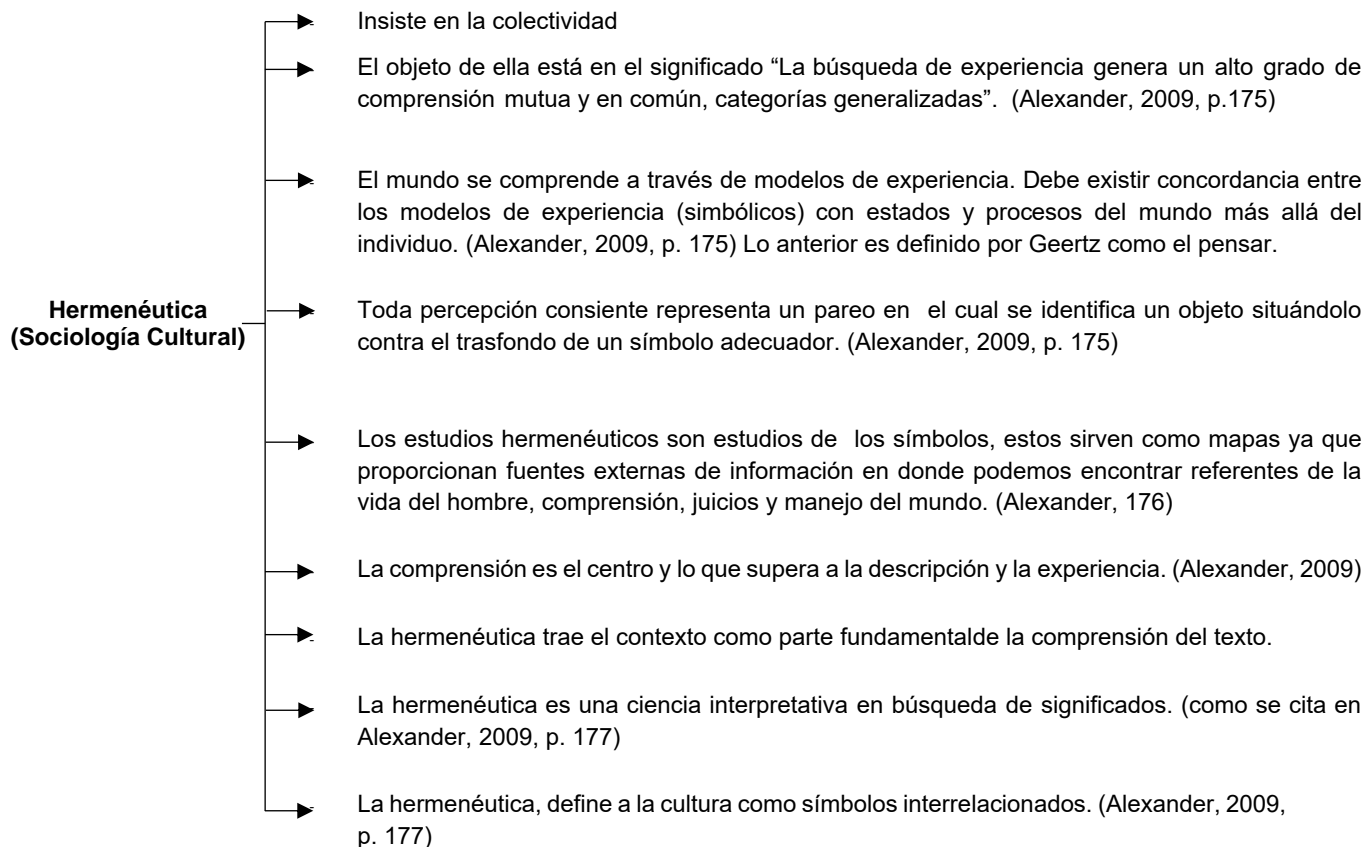
Con la cita anterior se pretende enfatizar que, aunque Garfinkeld apostaba por un trabajo con una teoría individualista, en un principio no demeritó la influencia de las estructuras y el orden colectivo a lo que él denomina acción intencional. Es con este primer Garfinkeld descrito por Alexander con el que se está de acuerdo quienes suscriben el presente texto. Garfinkeld define la acción social como la familiaridad lograda gracias a las prácticas de sus miembros (Alexander, 2009, p160). También propuso una manera de realizar investigación fenomenológica pero aplicada a las investigaciones sociales, mediante lo que él denominó “**experimentos de ruptura**” que, “emplean metodología de la conmoción social”. (Alexander, 2009, p160) Los cuales consisten en explicar detalladamente las referencias de trasfondo de las conversaciones (indexalidad de las conversaciones), y en que se obligue a que el sujeto aclare el sentido literal de lo que dice. De los experimentos anteriores destaca lo siguiente:

“a) Los interlocutores entienden muchas referencias aun sin haber mencionado los temas. b) Los temas se entienden no solo por lo que los interlocutores dicen, sino por lo que dejan de decir. c) Algunos temas se entienden mediante un proceso que encara la serie temporal de expresiones como pruebas documentales de una conversación en marcha antes que comouna retahíla de términos. d) Los temas entendidos por ambos son entendidos solo dentro y a través del curso de un trabajo de comprensión que consiste en tratar un acontecimiento real lingüístico como “documento de”, “apuntando” un patrón subyacente de temas que cada cual ya suponía que era los temas que la persona mediante el habla se podía estar refiriendo. El patrón subyacente no sólo derivaba de un curso de pruebas documentales individuales, sino que las pruebas documentales a la vez eran interpretadas según “lo que se sabía” y lo

que se podía saber sobre los patrones subyacentes. Cada cual era usado para elaborar el otro. (e) Al abordar las expresiones como acontecimientos- en-la-conversación cada interlocutor hacía referencias a la biografía y las perspectivas de la interacción presente que cada cual usaba y atribuía al otro como esquema común de interpretación y expresión. (1) Cada cual esperaba a que se dijera algo más para oír de qué se había hablado previamente, y cada cual parecía dispuesto a esperar. (Alexander, 2009. P162)

Hermenéutica aplicada a la sociología (Sociología cultural)

Alexander habla de la resurrección de la antigua tradición hermenéutica, que, aplicada a la sociología recibe el nombre de Sociología cultural. (2008) Explica también que los métodos de las ciencias naturales son más precisos porque trabajan con objetos medibles, mientras que las ciencias humanas no pueden darse ese lujo. Dilthey, explica que “Los estudios humanos deben seguir el movimiento de comprensión de fuera hacia adentro y que las expresiones de la vida deben centrarse no en el impacto físico sino del contenido mental del cual surgen“. (Como se cita en Alexander, 2009, p174) Como las experiencias son el don, la cuestión central (...) lo primero que se intenta es comprendernos a nosotros mismos. (Alexander, 2009, p.174) Otra cuestión importante a la que hace alusión la sociología cultural es que sólo la comprensión puede superar los límites de la experiencia e individualidad. (Alexander, p174) pues, “*la comprensión se extiende sobre diversas personas, creaciones mentales y comunidades, ella se ensancha en el horizonte de la vida individual y en los estudios del hombre, abriendo el camino que conduce de lo común (individual) a lo general (colectivo)*” (Alexander, 2009, p175).



**Contenido tomado de: Alexander 2009
Cuadro de elaboración propia.**

Para abordar la cultura desde la hermenéutica se debe emplear el método de análisis cultural (Alexander, 2008) los cuales tienen como características ser subjetivos. En ellos debemos **investigar el significado de la acción**, esta es significativa porque es experiencial por lo que se encuentra sujeta a categorías generales. **(Alexander, 2009)** para lograr lo anterior se debe adentrar en la experiencia de los actores:

- La experiencia es el objeto principal de la ciencia hermenéutica.
- “*Sólo lo que se ha demostrado en los pensamientos del actor es verdad, por lo que toda interpretación cultural es subjetiva.*” (como se cita en Alexander, 2009 p. 177)
- La tarea consiste en entender mejor el discurso que su creador. (Alexander, 2008, p. 178)
- El texto social en la investigación hermenéutica es describir la mente objetiva = Intrincada totalidad: Cuyas partes significantes son los actores, los acontecimientos y las estructuras sociales (Alexander, 2009, p. 179)

Los especialistas en los métodos hermenéuticos sugieren utilizar de texto documentos

escritos, conversaciones que se puedan transcribir. Sin embargo, lo anterior no ha tenido alguna reflexión teórica. (Alexander, 2009, p .179) Paul Ricoeur, se separa de lo anterior y sugiere que la prueba de fuego para la Ciencia Social hermenéutica es la capacidad para ver o no a las acciones como textos. Recomienda para lograrlo, realizar un contraste entre el lenguaje hablado y escrito. (Alexander, 2009, p. 179)

- **Discurso hablado:** Al practicarlo, se enfrenta una situación inmediata habitualmente con otra persona: Entender esta situación se vuelve decisivo para seleccionar precisamente que decir, para que se entienda tanto para uno o cualquiera que desee interpretar lo que decimos. (Alexander, 2009 p. 179) la significación de esta contingencia situacional convence a quien analice nuestra habla de que la situación y contingencia son todo lo que importa. Por lo que la atención se centra en la intención subjetiva del hablante y en la naturaleza exigente de su ámbito. Concretizando lo anterior: No es lo mismo entender que dice el hablante y que significa el discurso. (Como se cita en Alexander, 2009. P. 179)
- **Discurso o texto escrito:** Se quiebra la importancia del significado y la intención del actor, ya que “En la escritura hay una externalización intencional. El acontecimiento, el acto de escribir se sobrepasa a sí mismo en significado. (como se cita en Alexander, 2009, p. 179) Existe una cualidad objetiva en el texto, pues debe ser entendido por cualquiera que sepa leer y con la intención de ser leído en un futuro. (Lo que dice el texto es ahora más importante que lo que el actor quería decir) (Como se cita en Alexander, 2009, p. 179)

Semiótica

Para entrar en terrenos de esta compleja ciencia en donde la imagen cobra un papel de suma relevancia, hay que comprender primero una variedad amplia de conceptos para entender su relación y relevancia con la presente investigación.

La imagen cobra especial relevancia en la sociedad actual, pues tiene la característica de estar presente en todos lados; al ser la sociedad de naturaleza capitalista en donde el consumo y el mercado son ejes fundamentales para el desarrollo de la vida, la **imagen mediática** (principalmente en el ámbito publicitario) ocupa un lugar privilegiado: es creadora de discursos, moldeadora de estilos de vida, siembra hábitos y prácticas, es normalizadora de comportamientos antes estigmatizados,

siempre y cuando acaten y hagan suya la hegemonía del mercado y del consumo, la dominación de este discurso innato a las sociedades contemporáneas es, lo que Humberto Eco define como **espíritu de la época** o **zeitgeist** (como se cita en Calderón, 2009), y se encuentra presente en la manera de construir el mundo desde la experiencia individual de las personas. La imagen mediática presentada en sus diferentes modalidades (películas, programas de televisión, series, novelas ilustradas y un amplio etcétera) puede llegar a ser colonizadora y adoctrinante, en lo anterior radica la importancia de detenerse a comprender lo que se ve; se destaca pues que ver no es lo mismo que observar, en especial en un contexto hiperveloz como el actual (Zebadúa, 2009). No es la intención del presente trabajo satanizar el papel de la imagen mediática pues a través de ella se pueden conocer culturas alejadas geográficamente, además de volver visibles grupos o discursos antes invisibilizados. Calderón (2009) define a la **imagen** como un análogo de la realidad, se parece a ella pero no la representa fielmente, es una visión parcial de aquello a lo que se quiere parecer, lo anterior atravesado por las creencias y mirada particular de su creador. Cuenta con propiedades históricas y sociales por ser fabricada por el ser humano (Calderón, 2009). Otra manera de comprender la idea previa es que **la imagen** (en cualquiera de sus modalidades) **es fenomenológica** pues proviene de una exclusiva manera en que su autor edifica o comprende el mundo, pero también **es hermenéutica** pues adquiere sentido y profundidad cuando se enmarca en un contexto social y cultural determinado.

Resulta importante explicar la diferencia entre **la perspectiva platónica de la imagen y la perspectiva aristotélica**. La primera tiene que ver con el pensamiento mítico (presente en productos culturales del género ficción) y el segundo con un pensamiento racional o científico. (Asociado a productos con fundamentos o perspectivas documentales. (Calderón, 2009) sin embargo, hay que tener presente que independientemente de esta división, por más abstracto o ficticio que pudieran parecer algunas producciones, tienen elementos de realidad, concretándose en ocasiones en escenarios reales.

Existe una relación entre imagen y signo, la ciencia que estudia estos últimos es denominada **semiótica** y es un concepto desarrollado por Charles Sanders Peirce,

(Calderón, 2009), previo a este concepto, se desarrolló una teoría denominada **Teoría analógica de la imagen**, en ella se explica a la misma “dentro de un proceso de sustitución donde un término pretende explicar los otros, en una sinonimia interminable.” (Calderón, 2009 p. 22). Lo anterior es parecido a las ideas desarrolladas en los primeros trabajos de Garfinkiel, en lo que él denominó “experimentos de ruptura” pues su fin es buscar en el discurso hablado referentes ocultos (que damos por hecho) o índices que nos señalen otros referentes. De la misma manera, la imagen es indicativa, pues señala y conduce a elementos de mayor complejidad.

Semiótica y semiología con conceptos equivalentes, sin embargo esta última es utilizada por Ferdinand de Saussure para aplicar este conocimiento sígnico no a la imagen gráfica sino al lenguaje.

La imagen es un signo, y como bien explica la Teoría analógica, la imagen interpretada como signo está en lugar de otra cosa, (Calderón, 2009). Existe una relación trídica que fundamenta la ciencia semiótica y de la que está compuesta el signo, como se presenta en la siguiente tabla:

<p>Representamen Sustituto del objeto “real” Ejemplo: Señal de restaurante</p>	
<p>Objeto Objeto real al que hace referencia el representamen. Ejemplo: Restaurante</p>	<p>Interpretante Imagen mental generada por la persona. Ejemplo: Restaurante construido en la mente, puede ser un restaurante visitado cerca del trabajo, o uno que se frecuentaba en la niñez, los restaurantes para definirlos como tal cuentan con una serie de elementos que nos hacen saber que es un restaurante. Se refiere al constructo conceptual mental.</p>

**Contenido tomado de: (Calderón, 2009)
Cuadro de elaboración propia.**

El término faneroscopía es explicado por Pierce como “la descripción de todo lo que

está en la mente, del modo o en el sentido que sea, corresponda a algo real o no.” (Calderón, 2009, p. 26) hay tres categorías universales a través de las que el fanerón explica la mente y son denominadas primeridad (pensar algo como posibilidad) segundidad (los casos en que la posibilidad podría ser aplicada) y la terceridad (es el acto intelectual que le da orden al caos, es ley y generalmente hay un consenso sobre por qué es una ley) (Calderón, 2009). Del cruce de las categorías del fanerón con la triada de Pierce resultan otras triadas, aplicables según sea el caso. En el siguiente esquema, se intenta dejar más claro las ideas expuestas en estos párrafos.

Faneroscopia			
Describe todos los procesos mentales a través de sus tres categorías:			
Triada de Pierce Centro de la ciencia semiótica que coloca en el centro al signo como objeto de estudio.	Primeridad Es un principio de cualidad Una mera posibilidad sin aún requerir un objeto	Segundidad Es un principio de existencia Casos concretos a los que la primeridad pudiera ser aplicada, es una referencia que señala la existencia de algo.	Terceridad Es un principio de génesis de leyes Es vinculante entre primeridad y segundidad, lo hace dándole orden y sentido. Es un acto intelectual.
Representamen Imagen que provoca en el individuo una imagen mental (interpretante) Está en lugar de algo, sustituye a un objeto real.	Cualisigno Instancia espacio temporal, es sustancia o materia, (posibilidad).	Sinsigno Materia configurada, también tiene cualidades espacio temporal.	Legisigno Surge el ejercicio intelectual de darle sentido y vincular al cualisigno y el sinsigno, vuelve significativo el sinsigno.
Objeto Objeto real al que se señala el representamen.	Ícono Representamen o signo que es semejante al objeto de una manera parcial o casi total por estar involucrados en fenómenos visuales. Tipos de íconos: Imágenes: Se parecen algo a su objeto. Diagramas: No se parecen a su objeto pero representan relaciones que pueden explicar el objeto. Metáforas: Paralelismo con el objeto, hay semejanza ya sea entre los referentes de dos expresiones o entre su contenido. Podríamos ejemplificar con una fotografía, pintura, dibujo, o productos audiovisuales	Índice Contenedor de una relación física con el objeto, no se parece a su objeto, se refiere a él con una cosa particular y canaliza al objeto de manera forzosa. Fundamentales sobre el índice: - Conexión directa con el objeto (por continuidad, causalidad o vectorización) - Sustituto (en lugar del referente o imagen y concepto construida mentalmente) - Inexistencia de un índice puro contrario a la condición del signo que siempre contiene cualidad indexical.	Representamen Referido al objeto, por ley, existe un consenso, contrato sobre el y hace referencia a clases de objetos. (Escritura, matemáticas, física, química, braille, etc.)
Interpretante Imagen mental, es una construcción mental, ejercicio intelectual creador de sentido y lógica, vincula coherentemente al representamen y al objeto	Rema Signo sin conexión con algo, los nombres propios son ejemplo de remas.	Dicente o decisigno Existe de manera real y no se sabe si es correcto o incorrecto, son proposiciones que como segundidad, podrían aplicarse a casos concretos.	Argumento Razonamiento que crea una creencia concreta, y como acto de ejercicio intelectual al pertenecer a una terceridad, los hallazgos (deductivos) dependen del interpretante.

Contenido tomado de Calderón, 2009. Cuadro de elaboración propia.

Resulta relevante comprender al menos nociones sobre la teoría de la imagen pues ella tiene un lugar privilegiado en las sociedades contemporáneas, son un medio en el que a través de sus diferentes presentaciones (fotografías, productos audiovisuales como el cine, series de televisión, novelas, y un sinfín de producciones culturales) exponen discursos, son moldeadoras de vida, vuelven visible culturas diversas, estilos de vida, prácticas, tradiciones que tienen repercusiones en las personas a las que son expuestas. Como se explicará más adelante, se cree firmemente en un Trabajo Social interpretativo, en donde la fenomenología, la hermenéutica y la semiótica sirvan de cimientos para el desarrollo de una propuesta metodológica clara y compleja, útil para los fines de la profesión pero sobre todo, fructífero para una comprensión profunda de los grupos en estudio y sus diversas problemáticas.

Las juventudes como categoría de análisis

El estudio de las agrupaciones juveniles ha existido en conjunto con las sociedades modernas, se les ha definido de diferentes formas: desde su primera “categorización científica” de cultura juvenil, término que se le atribuye a Parsons (como se cita en Nájera y Ortiz, 2012) hasta tribus urbanas, subculturas juveniles o identidades juveniles.

Subculturas juveniles

Las subculturas juveniles son un apéndice de una cultura más grande, por lo que al estudiarles se les debe relacionar con la misma. (Como se cita en Nájera y Ortiz, 2012)

Feixa, habla de culturas juveniles, en las cuales las experiencias sociales de los jóvenes se manifiestan en la colectividad a través de la elaboración de estilos de vida singulares, los cuales se pueden ubicar en el tiempo libre o en espacios de convergencia de la vida institucional (...); cultura juvenil conlleva a la noción de cultura subalterna, las cuales pueden entenderse desde dos dimensiones:

- a) *Condiciones sociales: Los jóvenes elaboran su identidad considerando la estructura social (genero clase social y territorio.)*
- b) *Imágenes culturales: Cómo se representan a sí mismos los jóvenes, a través de elementos ideológicos y simbólicos provenientes de la música, lenguaje, moda, prácticas culturales, etc. Se contempla también como la sociedad representa a los jóvenes. (como se cita en Nájera y Ortíz, 2012)*

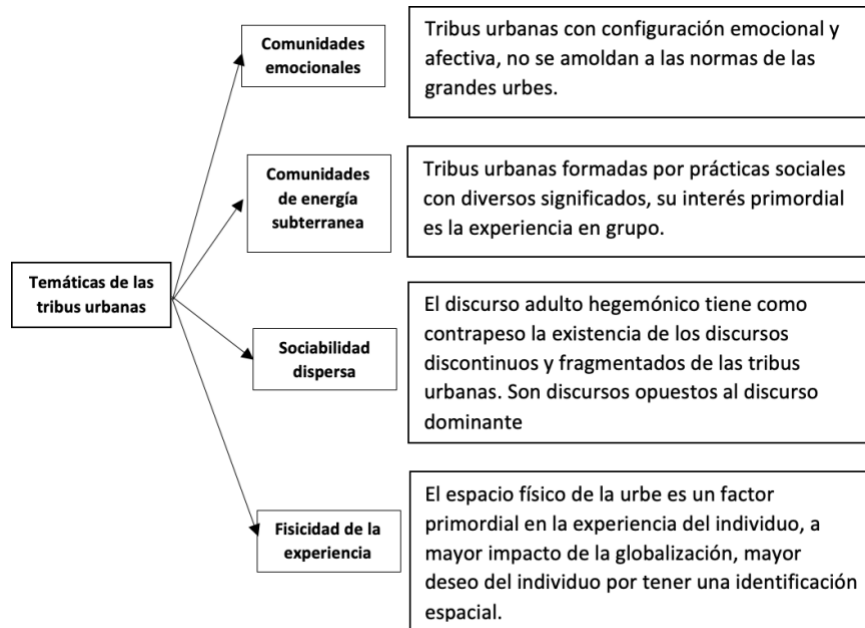
Identities juveniles

Las identidades juveniles, se caracterizan por tener una estructura interna, se rigen a través de códigos, rutinas y otros elementos que les dan un sentido de pertenencia, identidad e individualidad que la diferencia de otras identidades juveniles. (Como se cita en Nájera y Ortíz, 2012). Se clasifican de la siguiente manera:

- **Identities proscribed:** Agrupaciones de jóvenes rechazados por la sociedad dominante, quienes generalmente emplean términos peyorativos para denominarlos, sus prácticas, sus manifestaciones. Los medios de comunicación que obedecen a la sociedad dominante proyectan una imagen negativa de ellos.
- **Identities tolerated:** La sociedad dominante no los piensa como una amenaza.
- **Group fostered:** Grupos fomentados y promocionados por la sociedad dominante. Pueden llegar a institucionalizarse.

Tribus urbanas

El concepto de tribu urbana se le atribuye a Michell Maffesolli, el cual se refiere a grupos de jóvenes que basan su configuración en el nomadismo y el sentido de la experiencia. Al concepto de tribu urbana se le puede dar una significación peyorativa, la cual puede mirar a la juventud como naturalmente agresiva y violenta. (Como se cita en Nájera y Ortíz, 2012) Categoriza a las tribus juveniles en cuatro grandes temáticas con características particulares:



Nota: Contenido tomado de: Nájera y Ortiz (2012)
Cuadro de elaboración propia

Pere-Oriol Costa, José Manuel Pérez y Fabio Tropea, observan las siguientes características en las tribus urbanas:

- Son un conjunto de pautas específicas con las cuales los jóvenes autoafirman su imagen.
- Tiene el funcionamiento de microhistoria que contribuye a la construcción de identidad.
- Son un conglomerado de juegos, rituales, códigos y representaciones que el joven desconoce y no domina. Los anteriores componentes son transgresores para las reglas de la sociedad hegemónica.
- La tribalización requiere de la apropiación de símbolos para reafirmar la pertenencia al grupo.
- En su mayoría, funcionan como contrapeso del orden dominante.
- El *look* tiende a ser diferente, pues pretende proyectar resistencia. Lo cual, a los ojos de la sociedad dominante establecida, se podría leer como algo violento o agresivo.
- El sentido de pertenencia pasa por todos los aspectos de la vida del sujeto.
- Las válvulas de escape de la energía vital de las tribus urbanas son la música y los espectáculos deportivos.

- Se diferencian entre sí con la actitud exagerada y tendencias agresivas. Lo anterior con la meta de impactar en la sociedad dominante.

Contenido tomado de: Nájera y Ortiz (2012)

Juventudes sitiadas

Alfredo Náteras argumenta que a las juventudes se les debe situar. Es decir, relacionarlas con su contexto político, social, económico, histórico. Además de relacionarlo con el “otro significante” (2015). Estudiar cómo son vistos por actores externos, ya sean grupos o individuos. Lo anterior es completamente factible bajo el postulado hermenéutico que solicita que, al texto, para estudiarlo y comprenderlo, no se le puede separar de su contexto, pues este le es significativo. La juventud es una categoría de análisis social y cultural cuyo valor no solo radica en el valor numérico, sino en lo que significan (Náteras, 2015 p 61 – 62). Sobre el “rango de edad que abarca la juventud” explica que, aunque existen parámetros institucionales, estos no toman en cuenta otras cuestiones que pueden ser contundentes para el alargamiento o acortamiento en el rango edad. Estos elementos pueden ser el nivel económico, escolaridad, género, etc. (Náteras, 2015) Se considera a la juventud una **categoría heterogénea**.

Los **mundos adultos**, están configurados por figuras de autoridad, los cuales son los creadores de un discurso adulto hegemónico, de las reglas, además de poseer el poder y ejercerlo. Todo lo anterior son las bases sobre las que se cimienta el mundo adulto cultural. Este mundo adulto trata constantemente de deslegitimar discursos jóvenes, pues se desdibujan y se vacían de sentido porque se encuentran anclados y situados en el pasado. (Náteras, 2015)

Los **mundos juveniles** son diversos, se encuentran configurados por sus acciones sociales y expresiones culturales de resistencia, Se encuentran situados, se manifiestan en lo público, particularmente en los territorios de sociabilidad. (Náteras, 2015) Lo anterior resulta muy importante debido a que este trabajo también estudia los territorios de sociabilidad virtual de los jóvenes. Su creación de sentido y presencia no sólo se desdobra en la diferencia en relación con otros mundos juveniles, la desigualdad social y el acceso o no a las tecnologías de la información, también influyen en la creación de sentido y

presencia. (Como se cita en Náteras, 2015)

Una cuestión importante es la mal llamada categoría de análisis que define a los jóvenes como ninis. Náteras prefiere nombrarlos **jóvenes des institucionalizados** o invisibles por no considerarlo un concepto teórico académico sino como un descriptor peyorativo de la precariedad de la juventud (2015). Existe también vaciamientos de sentido de dos discursos que con anterioridad fueron muy importantes en la configuración de los mundos juveniles: el político y el escolar: Las trastocadas prácticas de los políticos y la ineficiencia en la creación de políticas públicas en beneficio de la juventud han dado como resultado un desinterés en la política de parte de los jóvenes. De manera parecida, el discurso de la culminación de los estudios como promesa de una vida digna se está vaciando de sentido pues, actualmente, tener una profesión no siempre se traduce en estabilidad económica ni reconocimiento (Náteras 2015). En lo relacionado al **trabajo ofrecido a los jóvenes Náteras lo describe como precario**: sueldos míseros, largas jornadas laborales, sin afiliación a seguridad social, contratados por tiempos cortos por lo que las empresas no generan obligaciones por antigüedad. (Náteras, 2015).

Saraví tiene una doble conceptualización sobre el término **juventud: como experiencia y también como un proceso de transición**. Se entiende como transición porque no es una etapa permanente, pues es el camino que se recorre para ir de la niñez a la edad adulta. Es experiencial porque se vive de diferentes maneras, no hay una sola manera de ser jóvenes. Lo anterior está directamente relacionado con dos cuestiones: El contexto histórico y la construcción social de juventud que impere en este momento histórico. Y de la posición en la estructura social. (2009) Concidiendo su postutara con la de Náteras, piensa que las juventudes son vulnerables a la exclusión social, entendiendo la misma como **un proceso de acumulación de desventajas**. Estas resultan relevantes pues la situación de exclusión social se supera si son pocas o, contrariamente se mantiene si son numerosas. (Saraví, 2009)

Prácticas de sociabilidad virtual en jóvenes

Un estudio reciente sobre las prácticas de sociabilidad virtual entre jóvenes y que se cree pertinente para la juventud en estudio es la de la maestra María Guadalupe López, pues define estas prácticas como el estudio de las prácticas cotidianas alrededor de internet, estudia minuciosamente las formas comunes en que se experimenta la tecnología. (2014). Como **sociabilidad virtual** define aquellas interacciones sociales mediadas por dispositivos digitales orientadas a la interacción o cuyo fin es la interacción, la misma se encuentra motivada por el gozo de relacionarse con otros, mantener contacto, ocio (López. 2014, p. 4). Esta sociabilidad no es ajena a las relaciones físicas de los jóvenes, sino que los relaciona con sus pares, se pueden considerar como una extensión de la sociabilidad presencial, pero que presenta particularidades, además, de que se generan algunas nuevas (López, 2014). Los jóvenes tienen una manera de relacionarse a través de las redes sociales digitales, estas relaciones se generan en un marco al cual López denomina **espacios digitales**:

“Construcciones culturales que los actores diseñan y de los actores que los incorporan a la vida cotidiana (...) Son sus marcos de posibilidades de acción, que se configuran por las formas en que son entendidos, diseñados, utilizados e intervenidos. (...) La ausencia de controles estrictos sobre las formas de producir significado o de interactuar. La ausencia de miradas adultas que habitualmente monitorean a los jóvenes (principalmente padres y maestros), la posibilidad de decidir si las interacciones virtuales son públicas o privadas, semipúblicas o semiprivadas o de dirigir los textos a audiencias o destinatarios específicos, la posibilidad de explicar tipos de vínculos y las jerarquías de los mismos, la posibilidad de organizar grupos virtuales centrados en intereses comunes y compartir materiales digitales o información a la que no se tiene acceso de manera habitual. En ellas se reproducen situaciones comunes en la interacción presencial, pero también se generan nuevas formas de interacción y expresión”. (2014, p. 10)

Importa mucho el papel de las redes sociales digitales en el presente trabajo pues, el grupo de jóvenes al que se dirigió este estudio constantemente interactúa con otras personas a través de ellas. Por redes sociales digitales se entiende lo siguiente:

“Conjunto de interacciones de esta red física, histórica en toda sociedad y en la biografía de los sujetos, que ahora se desarrollan en una plataforma digitalizada, un nuevo espacio social que permite interacciones virtuales.”
(Como se cita en Garifas, 2017, p. 40)

En estas redes sociales digitales se da una sociabilidad virtual entre jóvenes (López, 2014), además, aquí se manifiesta la cultura digital en la cual los jóvenes son altamente participativos pues, se convierten en creadores de contenido, mismo que puede ser visto como una obra cultural (Garfias, 2017). Este contenido es consumido por otros jóvenes y por más personas.

La cultura digital

La cultura digital se manifiesta en el espacio digital, situado en internet, este se desdobra y se ensancha por la red, con ella también sus recursos tecnológicos y contenidos. El acceso es a través de dispositivos informáticos de comunicación. (Como se cita en Garfias, 2017). Como **cultura digital o cibercultura** se entiende lo siguiente: *La aplicación de tecnologías digitales a procesos y manifestaciones culturales*” (Garifas, 2017). Como obra cultural se puede entender lo siguiente:

“Contenedoras de sistemas semióticos, estructuras, conceptos, técnicas, etc. Que se interiorizan y llevan a su apropiación convirtiéndose en instrumentos personales o privados, así como en mecanismos vitales para desarrollar y preservar la sociedad y su cultura, dimensiones que integran la interacción sociocultural” (Como se cita en Garfias, 2017, p32)

Lo comentado en la obra de Garfias resulta relevante, pues a las juventudes en

estudio los videojuegos les son un tema cotidiano: el contenido de estos puede revelar aspectos importantes. Se comparte la idea del autor sobre la comparativa de los videojuegos con el cine como industria e incluso como manifestación artística: “Se estima que los videojuegos pueden llegar a tener el mismo reconocimiento que el cine (...) Pues ha sido objeto de estudios desde la sociología hasta las artes al indagar en su estética, composición y montaje” (Garifas, 2017, p. 9 -10). El mismo autor explica que los videojuegos, al igual que el cine, contienen mensajes y técnicas; en ellos se cuentan historias contenedoras de símbolos y valores, cuentan con personajes que pueden ser estudiados para revelar su significado, tiene una característica de la cual el cine carece, la cual es la interacción y el juego. Por lo anterior, el videojuego se puede entender como un fruto de la comunicación y la cultura. (Garfias, 2018). Los videojuegos pueden ser entendidos como producto cultural, con la característica particular de la inmersión y la interacción.

La intención del presente trabajo es un primer intento de aplicar los conocimientos adquiridos en momentos claves de la metodología seleccionada para abordar al grupo de jóvenes en estudio.

Capitulo II Metodología

La metodología seleccionada es la propuesta por Álvarez, en donde se pretende llegar a una narrativa etnográfica que es fenomenológica por partir de la experiencia particular de los participantes y hermenéutica por adquirir sentido en el contexto, en donde la etnografía además de método es producto narrativo (2009). Lo anterior siguiendo los ejes de la propuesta: ***De acercamiento, Desarrollo Operativo, Definición de objetivos y Supuestos teóricos, Eje de sistematización y eje producto de la investigación*** (2009) Se complementó lo anterior integrando una sistematización y organización de los datos a partir de la lógica de Teoría fundamentada para, posterior al ejercicio de ordenamiento, contextualizar el resultado con otras narrativas del conocimiento pues Alvarez habla de una etnografía holística y experiencial fenomenológica pero, no indica de que manera llegar a ella.

Muestra

Debido a que se trata de investigación cualitativa, se trabaja con muestreo teórico o elegido de ante mano; el cual consiste en lo siguiente: el investigador debe contemplar que los participantes cubran algunas características para los fines de la investigación. Por lo que se seleccionó un total de cuatro personas, tres mujeres y un hombre de entre 15 y 29 años; lo anterior apegándonos a la perspectiva de Saraví, en la cual explica que este rango edad *“es el resultado de una construcción social del nosotros juvenil, que emerge a partir de la asociación de ciertos marcadores sociales con un periodo delimitado por una edad cronológica, y siempre teniendo en cuenta la relatividad del concepto, ya que es el resultado de una construcción social”* (2009, p. 36). Otro de los puntos a tomar en cuenta en el perfil de los participantes es que se identificaran como frikis, ahora o en algún momento de su vida y que residieran en la Ciudad de México.

Perfiles de los participantes:

Nombre	Edad	Ocupación
Jessica Morales	29 años	Asistente en una galería de arte.
Eduardo González	28 años	Asistente de obra
Daniela Cubillo	14 años	Estudiante de secundaria
Mariana Cubillo	18 años	Estudiante de bachillerato.

Primera parte: Lógica de la teoría fundamentada

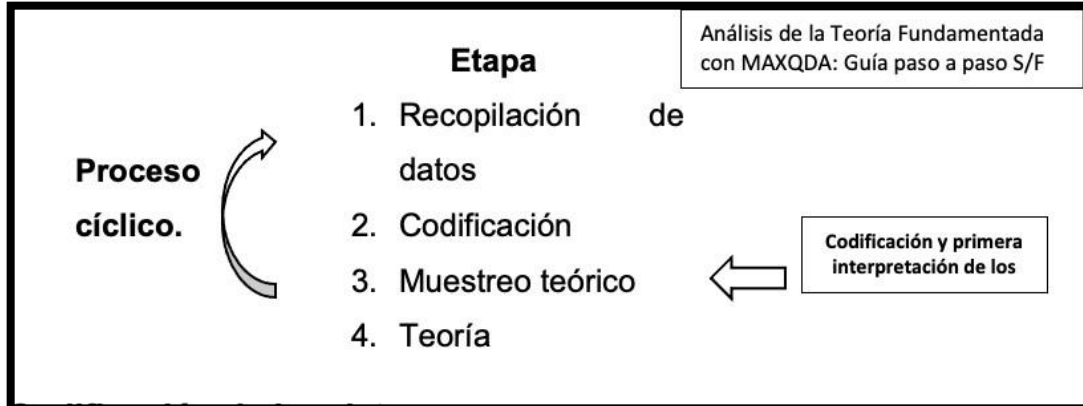
¿Qué se hizo?

Se realizaron entrevistas en profundidad a 4 personas de entre 12 y 30 años, se realizó un ejercicio de observación de actividad en muros de Facebook e Instagram de los dos participantes que aceptaron. Además, se transcribieron las entrevistas y se tomaron capturas de pantalla de los perfiles de Facebook e Instagram de dos de los participantes. A continuación, se procedió a realizar codificación abierta de las transcripciones y las capturas de pantalla.

¿Cómo se realizó?

Los datos se trabajaron bajo la lógica de Teoría fundamentada (TF), una vez que se ejecutó la codificación abierta y posteriormente se elaboraron las familias de códigos y categorías, se construyó una interpretación basada en la relación entre unas y otras. La teoría basada en datos solicita que, una vez llegado a este punto, se reinicie el ciclo nuevamente hasta llegar a la saturación teórica. Sin embargo el presente trabajo solo cuenta con un ciclo, por lo que no pretendemos declarar que elaboramos una teoría, (tampoco era el objetivo de la presente investigación). Pero si podemos argumentar que para construir este preliminar acercamiento seguimos la lógica de la TF para llegar a una primera propuesta de interpretación del mundo juvenil en estudio:

Pasos seguidos:



Codificación de los datos

- Codificación abierta. (codificar sin limitar el número de códigos, probablemente saldrán cientos o miles)
- Codificación selectiva. (Centrar la codificación para elegir los códigos de nivel superior)

Personalizar el sistema de Códigos

- Árbol de códigos basados en la construcción de jerarquización de los códigos.

Construcción de categorías con la codificación creativa

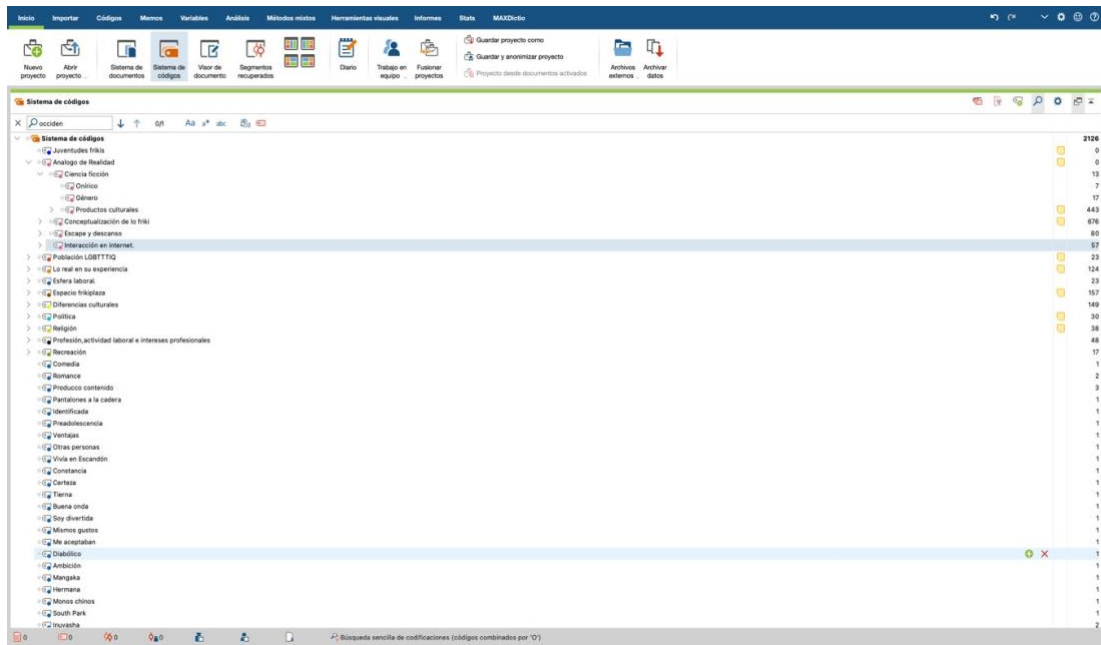
- Herramienta codificación creativa.

Construcción de teorías con MAXMAPS

En el caso particular del presente trabajo nos quedamos en una primera propuesta de explicación preliminar.

Codificación de los datos:

Posterior a la transcripción de las entrevistas, se realizó una codificación abierta de todas ellas además de codificar actividad en redes sociales de dos de los participantes, los cuales son mayores de edad. Sugerimos consultar los anexos del presente trabajo.:



**Captura de pantalla de los códigos de la base titulada
Acercamiento cualitativo a juventudes frikis, Usuario, Oscar Gutiérrez, MAXQDA 2021**

Una vez culminado el proceso de codificación abierta, se procedió a continuar con la codificación selectiva, es decir, a la construcción de familias de códigos y categorías construidas por códigos iguales o parecidos y que, a nuestra consideración, tuvieran una relevancia sobresaliente.

1. Para personalizar el sistema de códigos, conjuntamos los mismos formando familias de códigos cada vez más generales y vislumbrándose cierta jerarquización, nos apoyamos en la herramienta de árbol de códigos. Las familias de códigos sobresalientes fueron nombradas de la siguiente manera:

- **Población LGBTTTIQ**
- **Lo real en su experiencia**
- **Esfera laboral.**
- **Espacio frikiplaza.**
- **Diferencias culturales**

- Política
- Religión
- Profesión, actividad laboral e intereses profesionales.
- Recreación.

The screenshot shows a software window titled "Sistema de códigos". At the top, there is a search bar containing the text "occiden". Below the search bar, there is a tree view of categories. The categories and their corresponding counts are as follows:

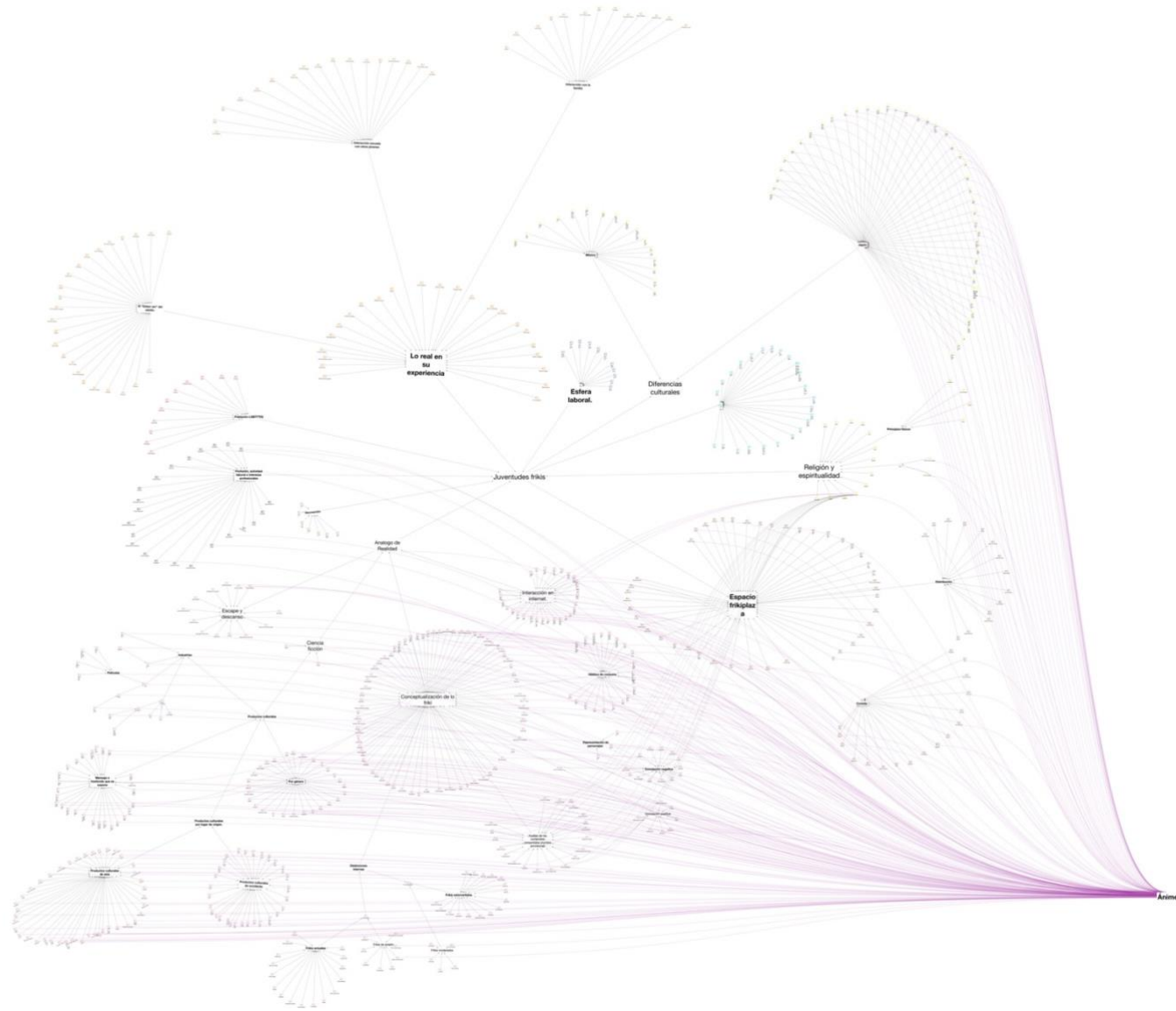
Categoría	Cantidad
Sistema de códigos	2126
Juventudes frikis	0
Análogo de Realidad	1293
Población LGBTTTIQ	23
Lo real en su experiencia	124
Esfera laboral.	23
Espacio frikiplaza	157
Diferencias culturales	149
Política	30
Religión	38
Profesión, actividad laboral e intereses profesionales	48
Recreación	17

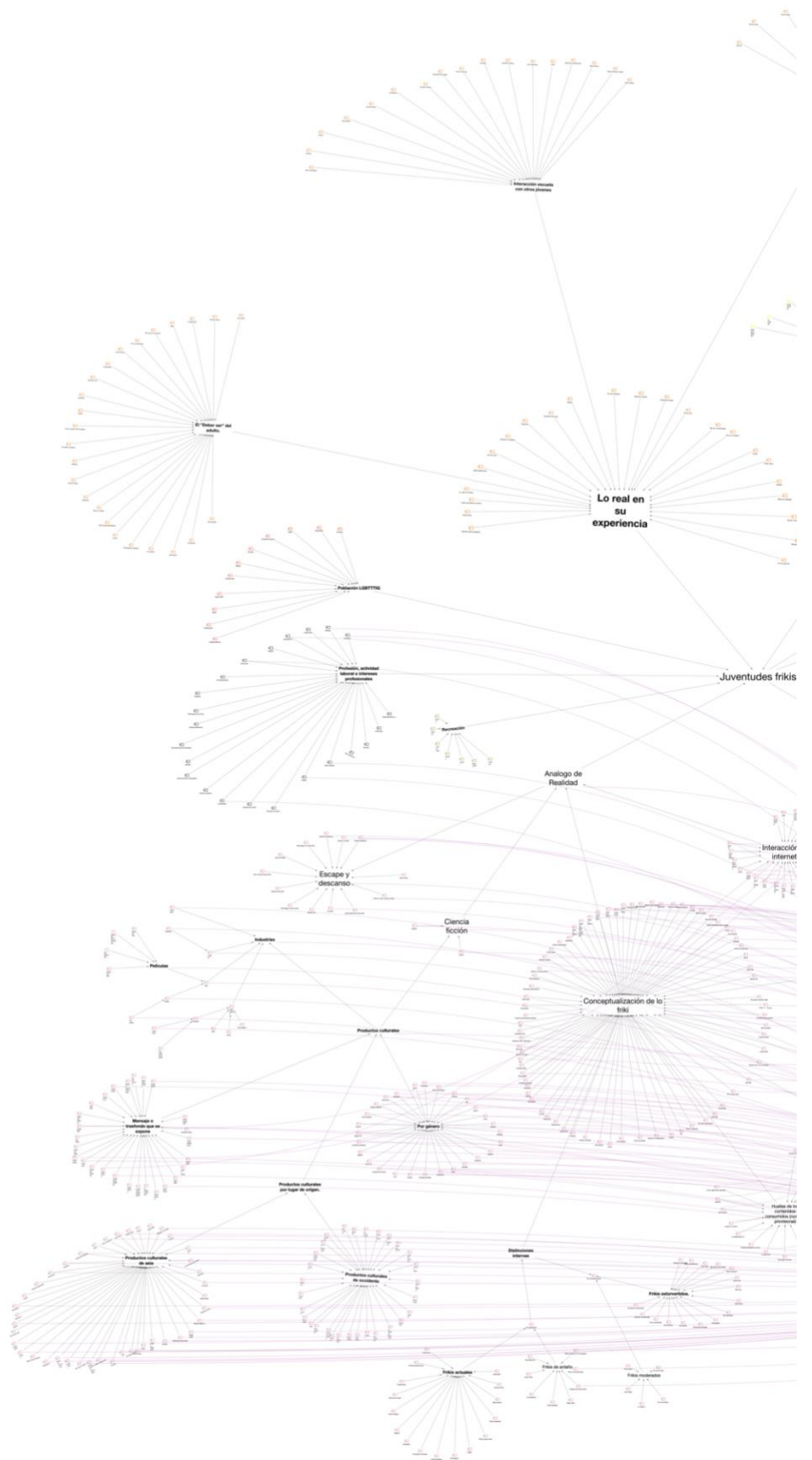
Captura de pantalla de los códigos en el árbol de códigos de la base titulada Acercamiento cualitativo a juventudes frikis, Usuario, Oscar Gutiérrez, MAXQDA 2021

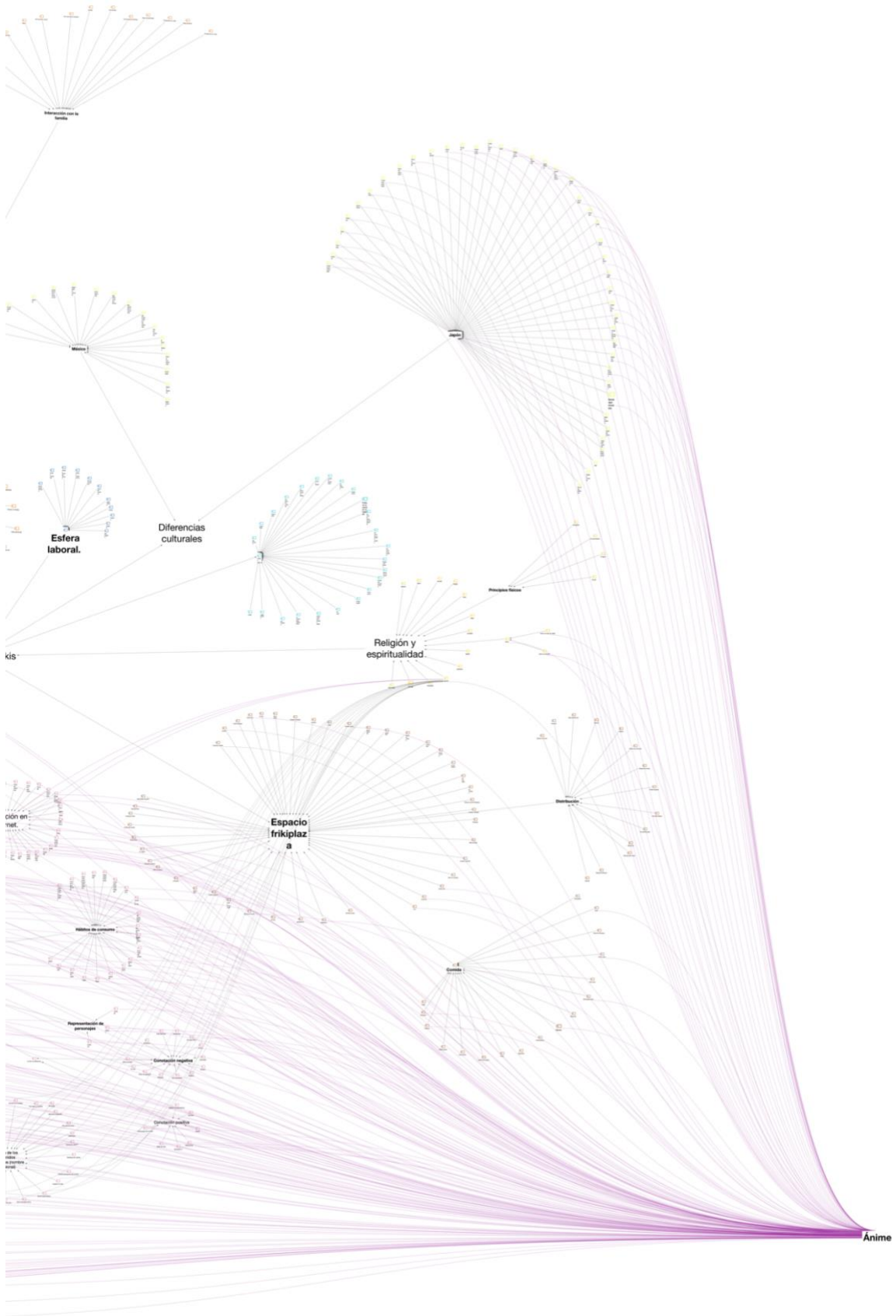
Construcción de categorías

Elaboradas con la herramienta de codificación creativa. A Continuación, se presenta el ejercicio de categorización:


Construcción de categorías con herramienta de codificación creativa.

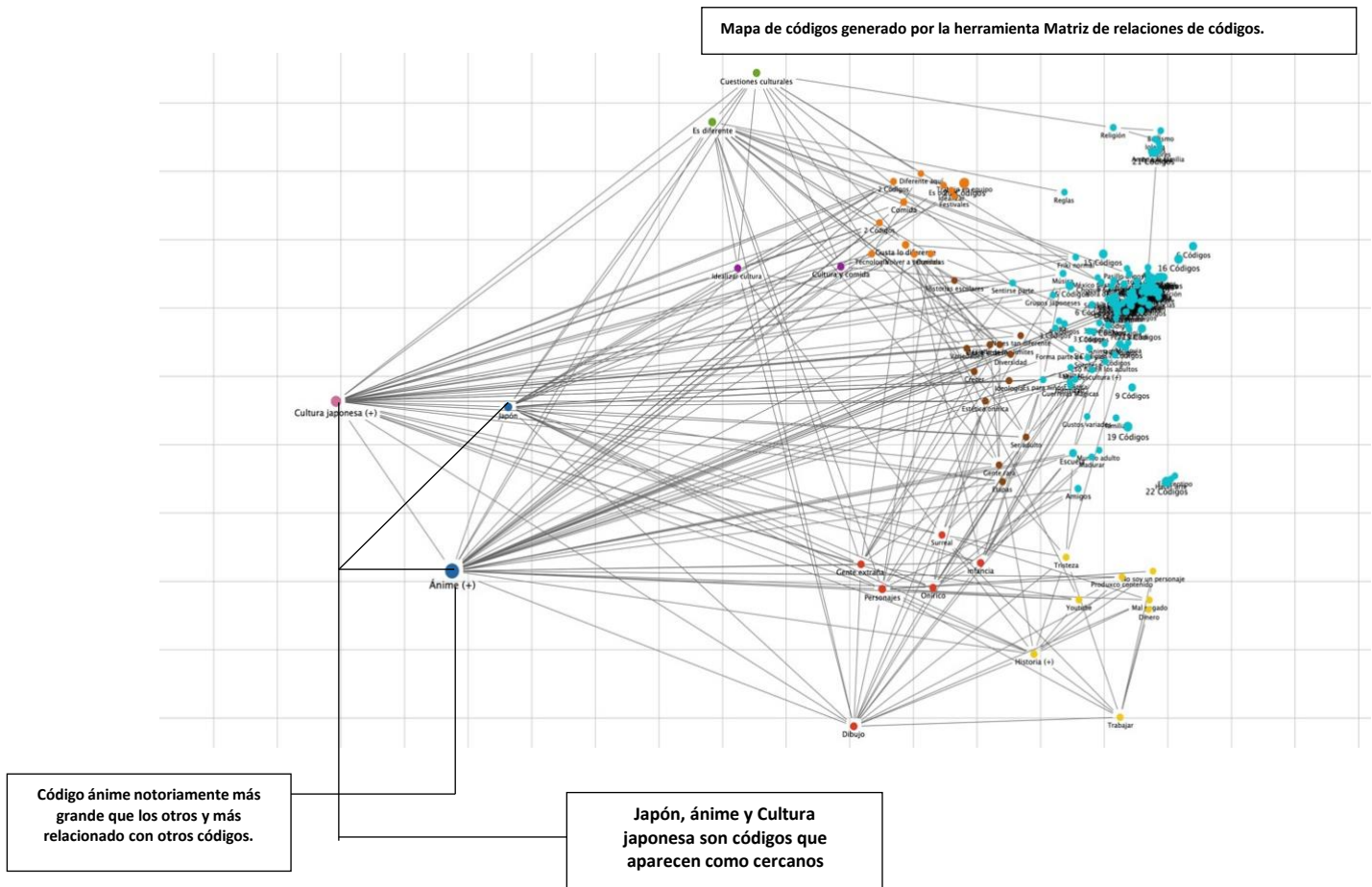






Propuesta de explicación preliminar:

El ejercicio de reflexión de los códigos y sus familias desemboca en posibles explicaciones y relaciones entre unos y otros. Por ejemplo, el *código anime* se encuentra relacionado en la mayor parte del discurso de los participantes, lo cual se vislumbra en la vinculación que tiene con otros códigos y otras familias de códigos. En un primer análisis automático realizado por el software de análisis de datos, arrojó diversos clusters en donde el código *anime* aparece frecuentemente, siendo observable en su representación simbólica , apareciendo en mayor tamaño con respecto a otros códigos. Además, se relaciona con otros clusters y códigos lo cual resulta destacable siendo las líneas de vinculación más gruesas en comparación con otras. La siguiente imagen permite tener una representación visual de lo anteriormente explicado:



Lo anterior también se puede notar en el mapa de códigos y familias de códigos elaborado con la herramienta codificación creativa. Como se puede observar, el código *ánime* tiene una importante presencia, pues abarca prácticamente la mitad del mapa, además se encuentra fuertemente vinculado con la familia de códigos de cultura japonesa y las familias en la categoría más grande que denominamos *análogo de la realidad*, la cual es nuestra categoría más grande y el *ánime* nuestro código clave. El código *cultura japonesa* también es especialmente relevante para comprender el discurso de los participantes, lo anterior también es visible en ambas representaciones visuales.

Categoría: Análogo de la realidad.

Llamamos a esta categoría análogo por el significado que tiene la palabra, la cual quiere decir *parecido*, o *similar a*. Es una categoría que en su interior tiene varias familias de códigos, las cuales enumeramos a continuación:

Escape y descanso.

Denominada de esta manera por el discurso de los participantes para referirse a un sitio o lugar que sirve de resguardo, los códigos que conforman esta familia son los siguientes:

- Ámbito fantástico
- Darme un break
- Temática fantasiosa
- Me refugio en ese mundo
- El mundo friki me ayuda
- Es irreal
- Quita el estrés
- Ese mundo

Una primera interpretación tomando en cuenta los códigos anteriores es que las juventudes en estudio conceptualizan al mundo friki en primer lugar como un mundo diferente, (pues se refieren a el como ese), el cual tiene características fantásticas o ideales, con escenarios agradables y que, acercándose a el, logran refugiarse, darse una pausa (o un break). Una pregunta importante y la cual podemos rescatar más adelante es: ¿Por qué refugiarse? ¿De que refugiarse?

Ficción

Familia de códigos construida a partir de otras familias que abarcan desde la cualidad fantástica de los contenidos que refieren los participantes hasta sus géneros y trasfondos o mensajes.

Onírico (Es un código vinculante directamente a la familia escape y descanso), pues se asoció con los código *irreal* y *temática fantástica*).

La familia *productos culturales* hace referencia a los contenidos consumidos por los participantes, está configurada por las siguientes familias de códigos:

- *Por industria* Televisión, internet, cine y videojuegos, (dentro de ellos existen también referencias particulares a cada industria y al contenido que ofrecen, por ejemplo, en el caso de internet se consumen reseñas, del cine películas que van desde los clásicos de la Ciencia Ficción hasta lo mas reciente)
- *Mensaje o trasfondo* Las narrativas independientemente de cual producto surjan tocan temas que los participantes manifiestan como *cuestiones políticas, filosóficas, sociales*, presentadas en diferentes formatos de la cultura pop, también cuestiones como *cataclismos, destrucción*, así como temas individuales como la *auto aceptación* y *la vulnerabilidad*. Contiene códigos vinculativos como *autoaceptación*, el cual se relaciona con la categoría *Espiritualidad*, y uno de los códigos al interior: valores.

- *Lugar de origen* En su interior alberga otras dos familias en las que se describen características por “lugar” de manufactura, siendo asiáticas u occidentales. Como prematura reflexión es una dualidad superficial, pues sus características son bastantes similares. A manera de ejemplo, a la animación asiática, (japonesa principalmente) se le denomina *ánime*, y a la elaborada en países “de occidente” se le denomina *Cartoon*”. Si se profundiza en el contenido de ambas nos encontraremos una narrativa similar. En este punto no podemos vincular con teoría existente, pues va en contra de los principios de la teoría fundamentada, sin embargo, resalta este arquetipo de persona heroica en ambos relatos.
- *Por género*: Existen diferentes (independientemente de su lugar de origen o del formato o industria de origen), están los géneros de terror, infantiles, de aventuras heroicas, policiacas, gore, misterio, fantasía, suspenso, romance, shoujo, yuri (narrativas lésbicas), yaoi (Narrativas gays).

Como primera reflexión, la *ficción* es un concepto en el que los participantes colocan los contenidos que consumen, con narrativas de tintes oníricos y que surgen de distintas industrias, lugares de creación, así como con diferentes géneros. Creemos que la familia mensaje o trasfondo tiene especial importancia pues se vincula con el código central *ánime* y con la categoría valores, una posible interpretación es que los contenidos consumidos son transmisores no solo de mensajes, sino de una cuestión más complejas como sistemas de valores.

Conceptualización de lo friki.

Configurado por un cluster especialmente denso, los códigos que resaltan de entre la extensa lista son los siguientes:

- *Consumir*
- *Cosas raras*
- *Extraño*

- *Diferente*
- *Actuar*
- *Variedad*
- *Jóven*
- *Identidad*
- *Distracción (Vinculativo con la familia escape y descanso, con los códigos darne un break y me refugio)*
- *Animación*
- *Diversidad*
- *Quiero ser japonés*
- *Estilo friki*
- *Género friki*
- *Diferencia*
- *Expresión*
- *Fan*
- *Comida Japonesa*
- *Cultura geek*
- *Cultura vieojuegos*
- *Varios públicos*
- *Amalgama*

Un *concepto preliminar de friki* sería aquella persona (principalmente jóvenes) que tienen una afición desmedida hacia alguno de los diferentes contenidos de su preferencia (videojuegos, anime, grupo musical, manga, historietas, y hasta gadgets). De acuerdo con las familias de códigos al interior de esta categoría existen al interior diferentes tipos de frikis

Por comportamiento: Familia de códigos en la que se vislumbra la dualidad entre lo socialmente aceptado y lo no aceptado. Al conjunto de códigos con características percibidas por los participantes como negativas (tal como *debrayar con el personaje, estar clavadisimo, gente obsesiva, gente rara, mal*

vista, ser una caricatura o ser un personaje) los denominamos como *frikis extrovertidos*, mientras que a la familia de códigos que contiene algunos como es *mucho peso, friki normal, friki de closet, no va conmigo* o *friki reprimido* los denominados *frikis moderados*.

Por generación: En su interior alberga dos familias de códigos en la que cada una refiere características sobre ser friki dependiendo de la generación en la que se vivió. Frikis de antaño incluye códigos como *hay diferencia, era diferente, frikis retraídos, grupo friki, amigos que veían anime*. Lo anterior dibuja una frontera entre generaciones pues, hace algunos años, ser friki era algo que implicaba diferencia, y que solo se podía compartir con un grupo de personas (amigos) que tenían gustos en común. En este punto no vislumbramos algún código vinculativo, pero en apariencia, la familia de códigos *interacción escolar con otros jóvenes* ubicada en la categoría *lo real en su experiencia* dibuja de cierta manera, los límites o parámetros de lo “normal” en los jóvenes. Por otro lado, en la familia de *frikis actuales* aparecen códigos en individual como *evolució, ahora ya no pasa, tienen amigos, alegres, sociables, se sienten cómodos, chavos guapos, chavos fiesteros, frikis aceptados, más jóvenes, nuevos frikis*, se vislumbra aquí otro tipo de parámetros y otro tipo de interacción con otros jóvenes, en general, otros parámetros de normalidad (también en apariencia, más amables o flexibles ante los gustos de la juventud en estudio).

Huellas de los contenidos consumidos por los participantes es una familia asociada a una cierta apropiación o adaptación de los mensajes emitidos por los productos culturales consumidos por los participantes, los códigos por los que está conformado esta familia son: *convertir en fortaleza, inspiraciones, temáticas de valores* (código vinculativo con la categoría religión específicamente con el código valores), *cambia perspectiva del mundo, impactó mi vida, anime trascendente* (vinculativo con el código anime) *tomé ese mensaje, me quedo con esto, lo hago mío, lo adapté para mi, ámate a ti mismo, amor propio, valórate, no dejarse llevar por la debilidad*. De lo anterior se rescata que los mensajes que lanzan los contenidos consumidos impactan de una u otra forma su vida y su perspectiva de la misma; lo que consideran positivo o aplicable

o útil para ellos lo toman, en especial los temas de fortaleza y amor propio.

En las subcategorías al interior del concepto de *friki* (por generación y comportamiento) el código *diferencia* cobra especial relevancia pues, como se comentó, pareciera señalar una frontera entre lo aceptado y lo no aceptado. La familia *lo friki y la diferencia* contiene dentro de sí otra familia de códigos que refieren cada una características positivas y negativas de ser friki. La familia *connotaciones negativas* aparecen códigos como *:es para niños, insulto, sociedad, división, bullying, las molestaban, rechazo, otros compañeros, estereotipo, es raro, gente extraña*. Mientras que la familia que constituye connotaciones positivas encontramos códigos como *sentido de pertenencia, gracioso, orgullo, referencias, identidad, estilo de vida forma parte de mi vida*. La reflexión en torno a lo anterior es que el gusto desmedido por algún tipo de contenido y la expresión al exterior del mismo gusto, trae con ello algunas consecuencias en su interacción con otros grupos de jóvenes como rechazo, bullying, insultos y con ello una diferenciación entre un tipo de jóvenes y otros, esto en cuanto a su relación con grupos externos, sin embargo al interior de sus grupos de amigos se generaban sentimientos de orgullo, entendimiento a referencias muy particulares, identidad y hasta de estilo de vida, además de existir un sentido de pertenencia.

Representación de personajes es una familia de códigos pequeña pero muy significativa, pues aparecen los códigos *Customs, cosplay disfraz*, los cuales son referencias directas a las narrativas en sus diferentes formatos y géneros que gustan a los jóvenes participantes.

Interacción en internet tiene que ver con códigos que construyen entre todos un tipo de relación entre jóvenes a través de las distintas herramientas que proporciona la red: desde las redes sociales, la elaboración de contenido para ellas y para plataformas de videos, así como la participación en foros de

discusión y otros grupos: El tema alrededor del que se desarrollan estas herramientas son los contenidos que consumen (ánime, videojuegos, películas, etc). Dos de los participantes se han vinculado de manera amistosa o afectiva con otros jóvenes, por lo que el internet es un medio idóneo para conocer a otros jóvenes con intereses en común con ellos.

Categoría: Espacio frikiplaza

Configurada por una diversidad de códigos a su interior como: *producto oriental, puestos, calor, venden ánime (vinculativo con ánime y consumo), gente diferente, gente friki, no se convive, no se platica, no hay lugar, locales y tiendas, salir con amigos, cosas retros, muchas cosas, Akihabara, comida, figuras de acción, consolas, proudcto coreano, tráfico de gente, ir a Japón, distribución, punto de reunión, porducto chino, exposiciones, abarrotada de gente*. El código *comida* alberga en su interior otros códigos como: *variedades, sushi, Sushi iito más caro, pan al vapor, muy ricas, albóndigas de pulpo, maruchan, ramen, hamburguesa, baguets, pizza, sushi barato, invención, bebida yakult, oníguiris, takoyakis, calpis*. Mientras que el código *distribución* contiene códigos como *espacio reducido, pequeña, mala distribución, bancas, pasillos, caben dos personas, pasillo angosto, mesas de comida, no se puede pasar, mal hecho*. Partiendo de lo anterior se pueden construir algunos primeros conceptos de la categoría Frikiplaza: Es una especie de centro comercial (rayando entre lo formal e informal) en donde se pueden encontrar a lo largo de sus pasillos puestos que ofertan distintos tipos de productos: Desde videojuegos, películas, series pirátas, ánimes, comida (principalmente platillos de origen japones como ramen, sushi, oníguiris, takoyakis y calpis); también venden otro tipo de alimentos como pizzas, hamburguesas y baguetes. Y figuras de acción de personajes y otros productos con los mismos referentes. En cuanto a la distribcuión y afluencia del lugar se describe como un sitio con pasillos reducidos en donde la sensación de calor y sofoco es constante; también existe una elevada afluencia de personas que asisten al lugar pues se habla de congestión o tráfico de personas en los pasillos. Una asociación que resulta destacable es la comparativa que hubo entre Akihabara con este lugar; también se describen la organización de

festivales con temática japonesa así como conciertos y otros eventos. Frikiplaza tiene elementos que hacen constantes referencias a la cultura japonesa y al anime, lo anterior parece ser lo que vuelve atractivo el lugar para los jóvenes, pues más allá de ello los participantes no parecen considerar a la plaza como un sitio para conocer nuevas personas e interactuar, pero si como un punto de reunión para ir con sus amigos a comprar lo que necesiten.

Categoría: Diferencias culturales

Construida por dos familias de códigos en donde cada una contiene otros que dejan ver, a los ojos de los participantes, que existen marcadas diferencias culturales entre su nación de origen y la que perciben en sus productos favoritos, específicamente en el anime: La familia *México* concentra códigos como: *ambiente diferente, sin seguridad al caminar, malinchismo, mexico fiestero, costumbre, chocar con persona, me acostumbé*, mientras que la familia *Japón* se configura de códigos como *cuestiones culturales, estéticos, formales, serios* (aparentemente, contrarios al código *fiesteros*) *tradición, admiración, ir a Tokyo, sistema educativo, van a la escuela, es genial, solvencia, templos, volver a ser niño, cultura japonesa, vestir, trabajo en equipo, es diferente, vestir kimono, hacer lo que ellos hacen, disfrazarme, tecnología, diversión, orden, avanzados, es bonito, festivales, idealizar, cultura y comida* (vinculativo a código *comida* en la categoría *espacio frikiplaza*) *idealizar cultura, hay seguridad, es diferente de aquí, son respetuosos, más seguro, sociedad increíble, beso en público, libertad sexual, identidad nacional, diversidad sexual, estaba chiquita, no es tan diferente*. Los jóvenes construyen en su discurso una marcada diferenciación entre lo japonés y lo mexicano, Pues consideran que México tiene un ambiente diferente al de Japón, opinan que es un territorio inseguro y malinchista contextualizando la palabra en cuanto contratación y consumo de productos de origen mexicano. Describen un rasgo de las personas mexicanas, el mexicano es fiestero, y reconocen cuestiones de identidad nacional como las costumbres. Por otro lado, *Japón*, a su perspectiva es un país con características en su mayoría positivas, asocian al país con una mayor seguridad, a sus habitantes como personas serias, respetuosas y formales, rico en cuestiones culturales y tradicionales y con un

sistema educativo diferente. En general, Japón es concebido como un país vanguardista en todos los sentidos, con una economía estable y con un avance tecnológico superior al de México. Llama la atención el empleo de la palabra malinchismo para referirse a personas que no consumen lo local cuando ellos mismos prefieren contenidos exportados del país nipón. Otra cuestión que se considera de importancia es que una de las participantes (la que proporcionó mayor información) reconoce que cuando era más joven, idealizó la cultura japonesa y que, actualmente, reconoce que se dejó llevar pues en realidad la cultura japonesa es, a su consideración, bastante mecánica y conservadora. Las familias de códigos *Japón* y *Ánime* se encuentran fuertemente vinculadas.

A partir de aquí se redacta sobre dos categorías diferentes pero que son muy cercanas: ***Lo real en su experiencia*** es la segunda categoría más grande y por las familias de códigos que la configuran se puede vislumbrar cierto antagonismo con la categoría ***Análogo de la realidad***, cuestión que llama la atención y que destaca. Por otro lado la categoría ***esfera laboral*** esta constituida por códigos que tienen que ver con la experiencia e impresiones de los participantes en el mundo laboral, los códigos que la configuran aparecen muy similares a los presentes en la familia *El deber ser de adulto* (ubicada al interior de la categoría ***Lo real en su experiencia***).

Categoría: Lo real en su experiencia

Conformado por códigos como: *mundo real es pesado, vida normal, creer que tienes el control, yo gano mi dinero, el deber ser de adulto, solía deprimirme, no soy nija, aterrizar mi cabeza, palancas, estudiar otra cosa, etapas, no soy amiguero, selectivo amigos, problemas con la familia, mundo real, no soy un personaje, no es mi historia, evadir (código vinculativo con me refugio en el mundo friki, ubicado en la categoría análogo de la realidad.), estoy harta, realidad, seamos realistas, vida personal, no soy japonés.* El código problemas con la familia alberga dentro de si otros códigos como *reímos, me llevo bien, idea errónea, difícil, mi hermana creció, con mi hermana compartí, familia, homofobia, comentarios hirientes, aires de grandeza, problemas en casa, papá en casa.* A la familia de códigos en esta categoría que describe la relación de los jóvenes

entrevistados con otros jóvenes le denominamos *interacción con otros jóvenes*, encontrando elementos como: nos *molestan, chacas, antros, círculo social, humillando, choque cultural, son exactamente iguales, no ven más allá, cerrados, limitante creativo* (vinculativo con la **categoría profesión, actividad laboral e intereses profesionales.**), *soy reservado, crueles diferentes perspectivas, borracheras, hacer tontería y media..* La familia el deber ser del adulto contiene códigos como: *Tener pareja, problemas, aburramante, es pesado, mentalidad cuadrada* (vinculativo al código cerrados ubicado en la familia de códigos Interacción con otros jóvenes), *crecer, otras responsabilidades, tener un sueldo, despertar, mundo adulto* (vinculativo pero de manera antagónica a los códigos mundo friki y mundo onírico, ubicados en la categoría Análogo de la realidad), *madurar, no están contentos, no soy el orgullo de mis papás, hastio, sentirme mal, te repruebo, no funcionan, no se sorprenden, eso hacen los adultos, viaje, ir a restaurante, ahorrar dinero, ser adulto.* Lo anterior dibuja una perspectiva particular de los participantes de lo que es la realidad: Cuestiones como la preocupación de los familiares sobre el futuro profesional de los jóvenes se vuelven visibles, además de la opinión que tienen acerca de sus intereses profesionales. El ingreso económico es algo que se torna relevante de acuerdo a lo narrado, pues los participantes que están cerca de terminar su juventud, argumentan que ellos ganan su propio dinero.

Los participantes con su discurso dibujan un concepto de realidad con ciertas características, destacando el descontento que tienen con sus condiciones laborales, lo pesado y abrumante que se vuelve lidiar no solo con horarios y el entorno laboral de oficinas, sino con las disputas generadas con sus familias pues, argumentan que los intereses de los jóvenes (los cuales se encuentran orientados al arte y la arquitectura en el caso de los más grandes, y de la psicología y pedagogía en el caso de una de las menores) no son económicamente viables, la interacción con otros jóvenes se vislumbra de manera negativa, pues describen escenarios de bullying, de molestia hacia ellos, además de considerar que en el ambiente que se genera en la escuela los jóvenes pueden llegar a ser bastante crueles. En el menor de los casos se genera una sensación de extrañeza

ante sus gustos y consideran a los jóvenes como pesados. Algo sobresaliente en el relato de los participantes son una serie de pautas a seguir y que tienen que ver con como actúan los adultos: Ser económicamente independientes y con un trabajo adecuadamente remunerado, tener una pareja con la que realizar ciertos rituales como acudir a restaurantes o viajar. El no lograr integrar estas pautas por diversos motivos a su rutina es algo que tiene diferentes consecuencias como sensación de tristeza y de depresión, también llegan a pensar que deben “despertar” (lo que en realidad se traduce a abandonar sus aspiraciones profesionales) y estudiar carreras económicamente bien remuneradas. Lo anterior también les ha orillado a creer que son vistos como inmaduros por otros jóvenes e incluso por sus familias por ver ánimo y otros contenidos de ficción.

Categoría: Esfera laboral

Emergen códigos como *aburrida de oficias, sueldo miserable, no me contratan, aburrido de horarios, tanto trabajo, dinero, tristeza, trabajar, mal pagado*. El trabajo es relatado por los participantes como una experiencia frustrante pues, se describen horarios extensos, pagos insuficientes y en destiempo, excesivas cargas de trabajo y sentimientos de tristeza. Trabajar, a perspectiva de los jóvenes no tiene que ver necesariamente con la autorrealización ni con acceso a un trabajo digno. Esta categoría está fuertemente vinculada por la categoría *Lo real en su experiencia*. Pues su realidad en el trabajo es una realidad precaria.

Categoría: Esfera política

Algunos de los códigos que constituyen la presente categoría son *me linchan, apartidista, desinterés, me tiene sin cuidado, la democracia no existe, puesta teatral, cambiar cantidades, no hay certeza, comprados, políticos no cambian mi realidad* (vinculativo a la **categoría lo real en su experiencia**), *no creo en personas de partidos, no creo en partidos políticos, perdida de tiempo sobrevivir al mundo*, (vinculativo al código *despertar* en la familia de códigos *El deber ser del adulto* en la categoría de lo real en su experiencia), *dictadura enmascarada, corrupción* (vinculativo de manera antagónica al código *valores en la categoría Religión y Espiritualidad*), *prefabricado, no voto, hacer creer que se puede*

elegir, me causa molestia, clase política, poder. La cuestión política es construida por los participantes como una puesta teatral, en el sentido de percibirla como una actuación: una narrativa ficticia en cuyo guión el autor, previo a que los actores salgan al escenario, ya eligió el final. La corrupción es una característica que permea esta categoría, en donde las prácticas desleales como la compra de votos y el cambio de cantidades a conveniencia son parte de él. La política y los valores (o ética) para los participantes parecen ser conceptos que se encuentran en puntos opuestos. Los políticos son descritos como personas que no generan ningún tipo de cambio, y son ubicados como parte de una clase particular, (clase política). Ante lo narrado, los participantes adoptan una actitud de incredulidad, y de genuino desinterés.

Categoría: Profesión, actividad laboral e intereses profesionales

Alberga unidades como *escultura, estilizar, justificación, apropiación, diseñar. Hacer arte, actividad laboral, pediatría, psicología de los niños, interés arquitectura, actividad laboral paramédico, estudiar, carrera técnica en computación, intervenir espacio, creatividad, escultura en metal, escultura en barro, diseño, artes visuales, mercadotecnia, publicidad, macroescultura.* Asociado a la categoría **Lo real en su experiencia**, el código “despertar” parece referirse en realidad al abandono de las aspiraciones profesionales de los participantes más grandes, las cuales se configuran en esta categoría. El interés de los jóvenes por profesiones cercanas a lo visual como las Artes Plásticas, la Arquitectura, el Diseño, y la Publicidad parece tener un vínculo genuino con el ánimo. En este punto del trabajo se cree prematuro exponer argumento alguno; por el momento dejamos esta última sospecha como mera posibilidad. Más adelante se retomará.

Categoría: Religión y espiritualidad

Cluster de códigos que contiene unidades como *mantra, Islam, ayudar, reglas, Dios, reiki, empatía, iglesia, budismo, valores* (vinculado a la familia de códigos huellas de los contenidos consumidos ubicada en la **categoría Análogo de la realidad**) y vinculado también pero como antagónico del código *corrupción*, ubicado en la **categoría Esfera política**, *amor, intangible, sanar*. Contiene dos

familias de códigos al interior: *Amor* se estructura de los códigos *amor a lo que te rodea* y *amor a la familia*, mientras que Principios físicos contiene elementos como *gravedad, el movimiento, el agua, el aire*. Los jóvenes identifican varias religiones como lo son el Islam y el Budismo, además asocian el concepto a reglas y valores los cuales tienen que ver con el amor hacia los seres queridos y hacia lo que les rodea. Los elementos naturales como el agua y el aire así como propiedades físicas como el movimiento y la gravedad aparecen en esta familia de códigos. La religión ofrece un abanico de sistemas de valores de los cuales los jóvenes se pueden servir para aplicarlos en su vida en su búsqueda de tranquilidad y paz mental. La búsqueda de valores es una constante en la narrativa de los participantes apareciendo también en la familia de códigos Huellas de los contenidos consumidos ubicada en la **categoría Análogo de la realidad**, e insinuado (de manera antagónica) en la **categoría Esfera política**.

Categoría: Recreación

Configurada por unidades como *Escalar, deporte, tiempo libre, hobby, futbol, basquetbol, ciclismo*. Los participantes practican algunos deportes a manera de hobby; causa interés que los deportes sean vistos como pasatiempos mientras que el consumo de productos culturales sea visto como un estilo de vida (código que aparece en la **categoría Análogo de la realidad**, en la familia conceptualización de lo friki)

Categoría: Población LGBTTTIQ

Construido a partir de los códigos *parejas lesbianas, parejas gays, boda, boda LGBT, volverse gay, soy abierta, soy gay, orientación sexual, LGBT, sexualidad*. Esta categoría se vincula con otras, boda con la categoría religión y espiritualidad volverse gay, parejas lesbianas y parejas gays, se encuentran vinculados a la unidad yaoi y yuri, que son un género de anime y se encuentran en la categoría Análogo de la realidad. *Volverse gay* también se vincula de manera antagónica con *interacción con la familia*. Los participantes consumen este tipo de contenido, lo cual ha generado algunas disputas con sus familias, además, creen que la religión y el LGBT son conceptos que tienen mucho que conciliar aún.

El paso natural siguiente (luego de explicar las categorías y familias de códigos así como la forma en que se relacionan) sería redactar un texto de estilo etnográfico en donde se explique cómo el discurso de los participantes y la explicación basada en datos adquieren sentido el uno con el otro. Sin embargo, dejaremos este punto para el final. Para redactar la etnografía holística que refiere Álvarez, hay que vincular esta narrativa particular construida con su contexto, el cual es de naturaleza compleja, transdisciplinar e intertextual. El contexto es un potenciador de entendimiento de cualquier cuestión particular, Morin argumenta que en el todo (contextual) está la cosa, y en la cosa está el todo (el contexto). Limitarnos a la explicación basada en datos sería el equivalente a separar el todo de la cosa, y, en cuestiones humanas, separar la experiencia particular de un grupo de su momento histórico, la cultura o la Teoría Social es algo que merma en buena medida la comprensión compleja de la experiencia humana, reproduciendo la visión lineal y totalizadora que es característica de los métodos tradicionales.

Parte intermedia: El ejercicio de teoría fundamentada comprendido como una narrativa.

La concepción semiótica de los sistemas de construcción explicado por Umberto Eco (1991), conocida también como la teoría de los laberintos, en la cual explica que hay tres modelos de construcción de verdad:

- **Verdad clásica:** Vislumbrada como un laberinto circular en donde únicamente hay una forma de salir de él. Se dice pues que existe una verdad única y una sola manera por donde construirla. (Eco, 1991, p. 242-253)
- **Verdad arbórea.** Existen varias maneras de construcción de verdad por lo que existen varias verdades de manera alternativa o simultáneamente. (Eco, 1991, p. 242-253)
- **Verdad rizomática:** Versión extrema del laberinto arboreo, coexisten en su interior verdades clásicas y arbóreas “Metasistema construido a partir de varios sistemas de paradojas que se apoyan en el principio de incertidumbre y solo se resuelve en cada acto de interpretación.

(Eco, 1991, p. 242-253)

A su vez, la filosofía de la ciencia permite dos tipos de verdades: **Véritas**, tradición racionalista y que se apoya en la construcción de verdades únicas (verdad dialéctica). Y **Aletheia**, reconocimiento de varias verdades posibles. La verdad es contextual. (verdad dialógica). Una manera de comprender este primer ejercicio con lógica de teoría fundamentada es como una narrativa preliminar de la juventud en estudio aclarando algunos puntos:

- El ejercicio de construcción preliminar con lógica de teoría fundamentada tendría que ser la construcción de una primera verdad con características clásicas. (pues la lógica de este método implica construir una “teoría” particular del grupo en estudio)
- Sin embargo, es imposible terminar el ejercicio como un ejercicio descontextualizado, pues pierde riqueza interpretativa. Se tiene la intención de otorgar en este trabajo una explicación de la juventud en estudio con la información proporcionada por los participantes, pero también vinculando el discurso (en forma de códigos y categorías) a posibles explicaciones teóricas preexistentes.
- En la misma construcción de categorías se vislumbra complejidad en una cuestión aparentemente particular. En palabras de Morin, El todo está en la cosa y la cosa está en el todo (1990) Esta complejidad visible comparte características con las descritas por Eco de su laberinto rizomático (pues se habla de una hipercomplejización de los sistemas de verdades). (1991)

Por lo anterior, se considera necesaria la vinculación de esta propuesta narrativa de verdad construida con otras narrativas preexistentes y por supuesto más complejas y desarrolladas. Previamente, se utilizaron conceptos como semiótica, complejidad, sistemas de verdad, que por si mismos pertenecen a narrativas distintas pero que han sido de utilidad para vincular nuestro texto particular con otras narrativas. Aunque no se pretenda, resulta inevitable el ejercicio de

analogías o pareos de lo nuevo con lo previamente conocido.

Segunda parte: Ejercicio de contextualización.

Como se mencionó al inicio de este trabajo: quienes suscriben creen en el diálogo entre métodos, y aunque la teoría fundamentada pretende construir conocimiento de manera inductiva y particular, también debe ser contemplada la condición de contexto: el resultado de la organización y la breve interpretación (así como primeriza en el sentido de la inexperticia de los redactores del presente trabajo) es una primera cartografía de la experiencia de la juventud en estudio como realidad particular, sin embargo, dentro de ella existen ecos del contexto, ecos que iluminan la particularidad, que le dan sentido y dirección. En su interior la Historia y la Cultura se pueden observar. El movimiento de tres direcciones que son mencionados por Morín (se construyen, reconstruyen y destruyen) a la vez. El todo y la cosa se iluminan el uno al otro; se excluyen se incluyen, pero sobre todo se explican. El antagonismo es ilusorio. El ejercicio de hermeneusis comienza desde que el sistema construido a base de los datos es vinculado con narrativas de estudio preexistentes como la cuestión de la posmodernidad, el adultocentrismo, el estigma, la precarización del trabajo como consecuencia del sistema económico, la tecnología y comunicación de masas, las industrias y los productos culturales, etc. Más allá de considerar el presente trabajo como ecléctico (concepto que tiene que ver con algo que no tiene sustento) se tiene la certeza que se asocia más a la perspectiva que se niega a reducir la realidad a una linealidad: El pensamiento complejo. **Se procurará ser lo más preciso posible en un ejercicio que como autores del presente trabajo resultó complicado:**

1. La interpretación con lógica de Teoría fundamentada es una narrativa particular construida desde los datos de los jóvenes participantes.
2. Esta narrativa, tendría que limitarse a explicar la experiencia particular desde si misma (autorreferencial).
3. Sin embargo, resulta imposible que la mente no asocie lo construido con otras narrativas que ya existen, siendo una cuestión clave entender que

el observador es creador también de la realidad y que influye en el objeto estudiado (Morín, 1990). En el caso particular de esta narrativa en construcción la enciclopedia otorgada por la formación que recibimos como Trabajadores Sociales es clave para comprender el por qué insistimos en este vínculo con el macro texto teórico o, narrativas previamente desarrolladas en el seno de las ciencias sociales. Se le ha denominado en nuestra disciplina como transdisciplinariedad, en teoría de lo complejo sería la característica de descripción de unidades complejas (Morin, 1990) y para Eco sería la característica de intertextualidad inherente a cualquier texto o narrativa posmoderna. (1991)

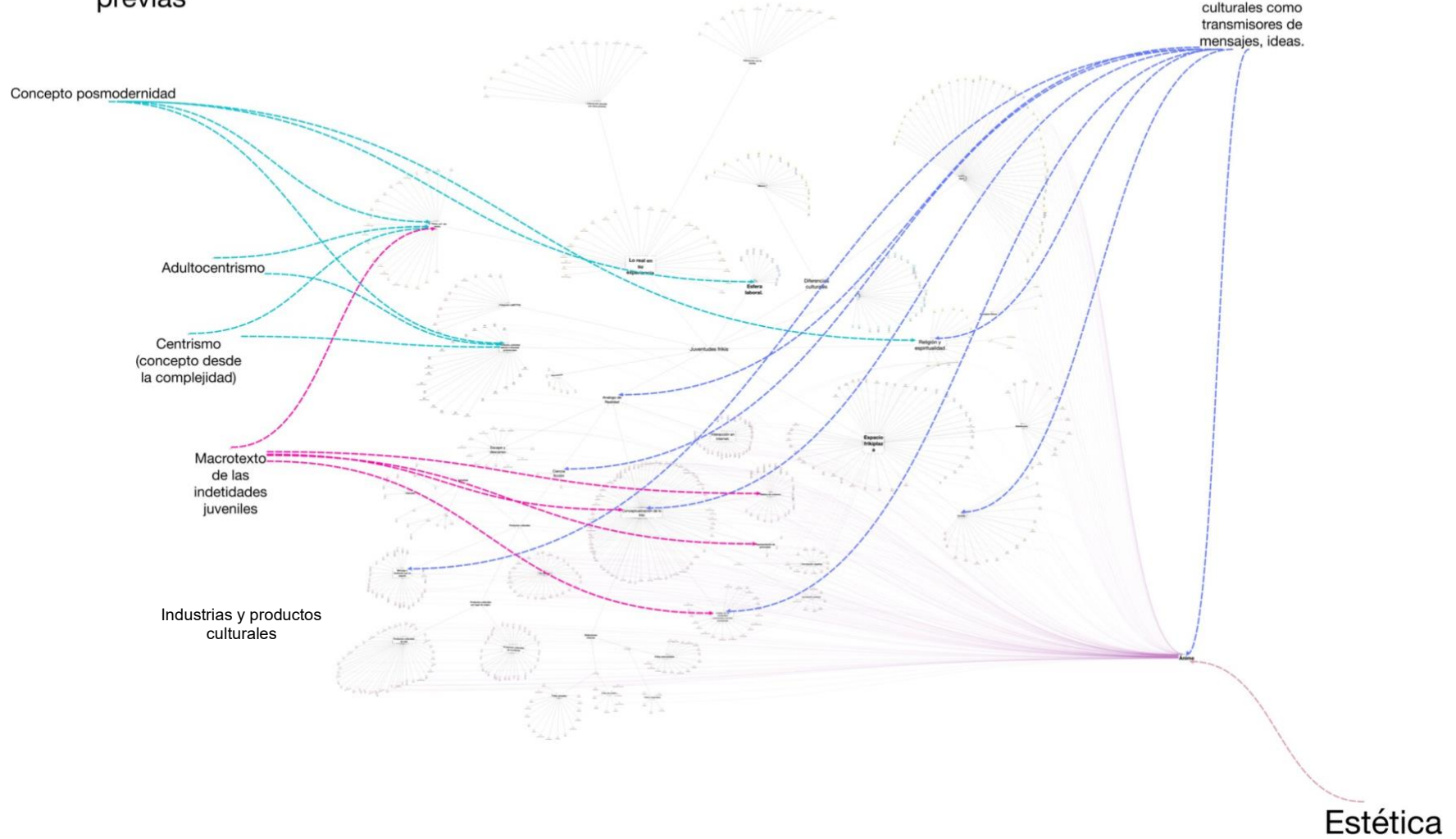
4. Se denominó al ejercicio vinculante, contextualizador o de intertextualidad porque enlaza la narrativa construida con Teoría Fundamentada (TF) a textos de la teoría social que proveen de una amplia gama de referentes de interpretación a lo vivido por los participantes.
5. Se construyó una narrativa que incluye lo erigido con TF y al mismo tiempo, se vincula con otras narrativas de conocimiento de las Ciencias Sociales. Volviéndolo un ejercicio que contempla la experiencia personal, la explicación particular, pero también sus nexos innegables con su contexto, en donde conceptos nacidos en narrativas de las Ciencias Sociales potencian la explicación de lo construido. Algunos de los conceptos migrados de las narrativas previamente señaladas son:

- Semiótica (Laberintos rizomáticos) (Eco, 1991) (Zavala, 2010)
- Complejidad: Centrismos hegemónicos. (Morin, 1991)
- Posmodernidad: Derrumbe y caducidad de los grandes discursos que daban sentido a la vida en occidente. (Náteras, 2014)
- Estudios de las juventudes (identidades juveniles, tribus urbanas, subculturas juveniles) Náteras, Feixa, Ortiz, Saraví
- Adultocentrismo: Centrismo aplicado al discurso adulto hegemónico. (Morin, 1990), (Náteras, 2014)
- Estética (Tamayo, 2002)
- Industrias y productos culturales. (Tuñón, 2013)

- Productos culturales como transmisores de mensajes e ideas.
(Tuñón, 2013)

Narrativa particular vinculada a narrativas complejas previas

Productos culturales como transmisores de mensajes, ideas.



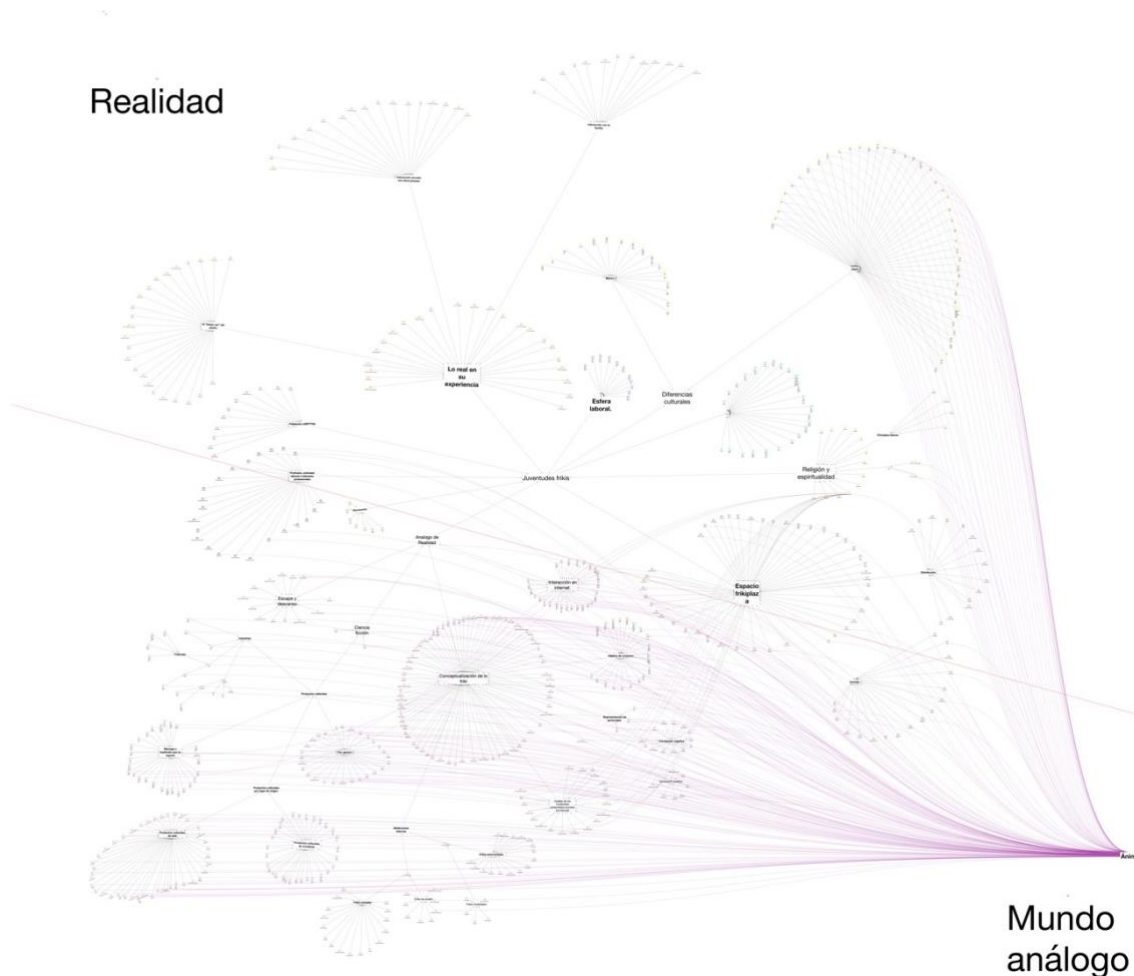
Capitulo III Las juventudes frikis como identidad juvenil particular enmarcada en un contexto complejo.

Comprendiendo la complejidad de las narrativas: La experiencia de las juventudes frikis como narrativa particular: Una forma de ser joven.

Un primer paso para comprender el sentido de este trabajo es abordar todas las corrientes construidas por la Teoría Social (y en general, en todas las Ciencias) como narrativas de construcción de conocimiento. Estas narrativas son creadoras de verdades que lo son en tanto se encuentren contextualizadas con su propio sistema de verdades o entendidas en la lógica de su propio sistema de verdades (Eco, 1991). Por lo anterior, se cree en la creación de verdades contextuales que, por tanto, son verdades finitas y temporales. Relativizar la verdad es un primer paso para devolver la humanidad en la construcción de conocimiento (Morín 1990). Lo presentado aquí es una micro narrativa de interpretación de las juventudes frikis, construida desde la lógica de Teoría fundamentada (es decir, de manera inductiva) pero, vinculada a otras macro narrativas que explican de manera puntual cuestiones que son visibles en el discurso de los participantes, hablamos de discursos emergidos desde las Ciencias Sociales. Estos macro discursos tienen un número elevado de conexiones con otros, lo que, además de volverlos complejos los categoriza como macro discursos de imagen rizomática, pues a su interior conviven infinidad de propuestas de sistemas de construcción de verdad, (Eco, 1991) Tenemos pues, la micro narrativa elaborada desde los datos de las juventudes frikis, la macro narrativa de construcción de conocimiento de Trabajo Social (La cual por sus características es una narrativa rizomática, pues a su interior conviven sistemas de construcción de verdad clásica, moderna y posmoderna) y otras macro narrativas que darán sentido y servirán de contexto teórico para comprender desde distintas aristas a la juventud en estudio. Contextualizar nuestra micro narrativa obedece a la lógica hermenéutica pues el texto (lo que los redactores del presente texto denominaron como micro narrativa de los jóvenes frikis) se encuentra vinculado con un contexto, en este caso es un contexto teórico.

El mapa de las juventudes frikis

Construido a partir de los datos codificados y de las familias de códigos emergentes, tenemos un mapa en el que, en una cuestión tan particular y en apariencia informal (si se observa desde una perspectiva de la academia clásica) se vislumbra complejidad, pero también, una dicotomía entre códigos asociados a *un mundo ficticio* y *un mundo real*:



Esta distinción resulta importante pues, es una manera de concebir una realidad que emerge desde los propios discursos de los participantes. Además de lo anterior se pueden observar al interior varias familias de códigos y categorías, que se pueden consultar más a detalle en la primera sección de este trabajo.

Un concepto de juventudes frikis

Friki es una palabra que surge de la deformación de freak, que en el idioma inglés, quiere decir extraño, lo extraño resulta cercano a anormal sin que se convierta en su equivalente (Allué, 2012). La cuestión de la **normalidad** y **anormalidad** es algo que se debe tener presente a la hora de adentrarse en la concepción del mundo de las juventudes en estudio, pues es un elemento clave para entenderlo: el discurso de la normalidad ha configurado su realidad y, ha tenido repercusiones en ellos; lo normal es socialmente aceptado y lo anormal es rechazado. Un friki es una persona con un gusto desmedido (también llamado fanatismo) hacia una amalgama de cosas que en su conjunto los participantes asocian con cosas *frikis*, entre las que se incluyen anime, videojuegos, cómic japonés (manga) y/o cómic americano, películas de ciencia ficción, música japonesa, o cualquier producción cultural de origen japonés (aunque no exclusivamente, pero sí de manera predominante), estos productos funcionan a manera de **ventanas culturales** por las que los jóvenes se asoman hacia una sociedad distinta a la de ellos. Miyuki, joven de 28 años de edad nacida en la Ciudad de México y quien ha vivido en la delegación Venustiano Carranza durante toda su vida, explica lo que a su consideración es un friki:

“Alguien que actualmente este metidísimo con las series o videojuegos de moda, la última consola o manga, autores, el grupo de kpop mas cool de toda la vida, alguien que esta actualizado en ese tema es friki.”(Miyuki, comunicación personal, febrero de 2018)

Eduardo o Gatosaurio, es un joven que al momento de entrevistarlo tenía 25 años, trabaja en la industria inmobiliaria y aspira a estudiar, cuando sus condiciones se lo permitan, una licenciatura en Arquitectura.

*“Yo lo relaciono más como con la cultura geek, como con ese aspecto de la cultura geek. No sé, videojuegos, otra parte de la cultura como no sé, ¿qué te puedo decir? Ah, lo “otaku” por así decirlo y todo ese ámbito como de, ese ámbito como fantástico ¿no? en el aspecto de no sé, caricaturas, ehmm, **mundos virtuales**: todo eso. Y pues yo más o menos lo relaciono con eso, bueno por el contenido que hay como tal dentro de la Frikiplaza, pues, pues es como tal lo que, lo que lo relaciona, por así decirlo. (Gatosaurio, comunicación personal, febrero de 2019)*

El interés o gusto desmedido de los jóvenes frikis en ocasiones no es comprendido por las personas con las que interactúan (pues no se encuentran familiarizados con ellos) lo que hace que sus temas de conversación, gustos, o referentes en general sean considerados raros, de ahí el empleo de la palabra de origen inglés (pero de una manera deformada) de la palabra freak. Lo raro desde una perspectiva del etiquetamiento social negativo (estigma³) es anormal. La hegemonía de la normalidad ha permeado la vida de los participantes manifestándose de diversas formas y en distintas esferas de la vida, como en las relaciones familiares o en la interacción escolar:

“...sus comentarios (de mi hermana) son hirientes porque se siente que por estar más cerca del mundo adulto como la moda, tiendas, dinero, ya es madura. Sus comentarios eran hirientes, mis tíos también me decían que ya tenía que madurar.” (Daniela, comunicación personal, 2019)

Daniela, quien al momento de entrevistarla tenía 14 años, es una joven que vivió por un tiempo en la Delegación Miguel Hidalgo, pero que, por motivos económicos, tuvo que mudarse junto con su familia hacia una zona de la Ciudad de México en donde las rentas no fueran tan elevadas. Ella comenta que la dinámica que se genera con sus compañeros de la escuela al escucharla hablar sobre sus gustos no es del todo agradable:

³ Estigma es un concepto desarrollado por Goffman, desde una perspectiva del interaccionismo simbólico, en su obra “El Estigma”.

“(…) si a veces nos ven tipo raro ¿no? Así de que están haciendo estas locas, pero como ya estoy con ellas (sus amigas) pues ya nos da igual, entonces es el plan si nos molestan, bien por ellos si no pues también.”(Daniela, comunicación personal, 2019)

A Gatosaurio le parece complicado identificarse como friki, pues aunque le gusta todo lo que se relaciona con el tema cree que existe cierto tipo de percepción negativa por parte de las personas:

(…)Es mucho peso para mi, creo que no. (Gatosaurio, comunicación personal, febrero de 2019)

De lo anterior destaca el empleo de la palabra “mucho” pues entre las interpretaciones que se pueden lograr, es que esta percepción negativa hacia el tema friki es algo que de alguna manera le afectaría. Existen además estereotipos que tienen que ver con un tipo de corporalidad (también socialmente estigmatizada) que se asocia a las juventudes frikis.

“Es muy extraño porque el tufo de gente friki se siente muy diferente al tufo de la gente en general, como cuando vas en el metro. (...) un friki normal, no es grosería, pero un friki normal es como “de este vuelo <<extiende la participante las manos a los lados haciendo referencia a un tamaño considerablemente amplio>>”, entonces cruzar por un pasillo así es horrible. (Miyuki, comunicación personal, febrero de 2018)

Del estigma a la aceptación: una acción normalizadora: Nuevos y viejos Frikis:

A opinión de Miyuki, existen dos tipos de frikis: los de antes y los de ahora, lo nuevo y lo viejo. El contexto en el que creció y el actual son diferentes y, a su parecer, el estar en una sociedad tecnológica como la de ahora, ha sido beneficioso para los **nuevos frikis** (como ella los denomina) pues el rechazo hacia lo friki ha cambiado. Hace unos años, el gusto hacia la tecnología y a la forma de vida japonesa era motivo de burla. La participante ubica a su hermana

menor con los **nuevos frikis**, mientras que ella se considera un **viejo friki**

“los nuevos frikis que son los más jóvenes los que apenas están entrando en esto, empezaron con cosas como Naruto, One Piece y cosas así y que ya nada más por conocer a Naruto y One Piece ya se sienten como lo último (...) son como una mezcla muy rara porque ya son como los frikis como más aceptados dentro de esta sociedad ¿no?, osea es como de “pus soy el chavo buena onda que me gustan así, pus si me gusta echar desmadre y el relajo y todo, pero también me gusta el anime y todo esto” “Ah ok, si no pus bienvenido al club, eres el típico friki como fiestero, ah no chido”. Están los chavos que son muy guapos y muy lindos y les gusta el Kpop, por ejemplo ¿no?, y ya las chavas los aman porque les gusta el Kpop y se saben las letras y hasta bailan ¿no?, y ya para ellas son como ídolos y ellos se consideran eso, ídolos ¿no?, pero siguen siendo frikis, personas frikis como... como guapos ¿no?, como la otra élite (...) son como más sociables, son más alegres; de hecho son muy alegres y son demasiado confianzudos porque ya de repente te ven y “amiga ¿cómo estás?, que no sé qué, oye que no sé qué cuanto”, cuando antes era muy raro que alguien, así un friki, se te acercara con semejante alegría. O sea, como te explico... como diré, este, ¿digamos que está socialmente más aceptado?” (Miyuki, comunicación personal, febrero de 2018)

Las juventudes se encuentran cruzadas por cuestiones de tiempo y espacio, y en este momento histórico, donde la sociedad se encuentra fuertemente influenciada por la tecnología, las expresiones y gustos que tengan que ver con ello, encuentran un terreno fértil para desarrollarse. El estigma de lo “diferente” o “anormal” comienza a desdibujarse al entrar en una dinámica de normalización de la **cuestión tecnológica**, no es casualidad que las juventudes frikis, (de antaño y actuales) sientan atracción por la cultura japonesa, pues Japón se ha caracterizado por ser pionero en el desarrollo tecnológico, vehículo utilizado por la nación para transportar su cultura a nivel mundial, coadyuvando a que el tema

de la tecnología se convirtiera, de manera gradual, en un prisma angular dentro de la configuración de las sociedades contemporáneas. Miyuki, quien vivió su niñez y adolescencia entre el año 1991 y 2009, no contó con esta ventaja contextual, lo que le costó vivir distintas formas de violencia por ser considerada “rara”.

“están los de la antigua escuela que son los que vieron series de CLAMP, series como Dragon Ball, Ranma ½, Pokémon cuando llego, o sea, todo el inicio del anime aquí al menos en los 90’s (...) (existen) frikis que siguen manteniendo esa parte como de que son un poquito más retraídos quizá y solo dentro de eso que les gusta pues se sienten cómodos (...) en mi época era diferente, era como que apenas tres personas se juntaban y, este, y pus ya ¿no? Decías “pus nosotros somos el grupito de frikis” y ya ¿no? Entonces pus ahí yo pensaría que hay como esa cierta división (...) (antes era motivo) Pus hasta de bullying yo creo. (...) la verdad es que creo que es algo que reprimí bastante bien; me acuerdo de mis amigas, que por ejemplo a ellas si les decían muchoy las molestaban mucho por eso.” (Miyuki, comunicación personal, febrero de 2018)

A continuación se presenta una tabla comparativa, para que de manera ilustrativa, sea más sencillo identificar algunos elementos que constituyen a lo que los participantes han denominado como viejos frikis y nuevos frikis.

Viejos frikis	Nuevos frikis.
<p>El gusto por la tecnología y todo lo que giraba en torno a ella era visto como una cuestión extraña, pues en décadas anteriores la cuestión tecnológica no había cobrado la relevancia que hoy en día tiene. Lo anterior desembocaba en una estigmatización de los jóvenes consumidores de tecnología y apasionados por la informática.</p>	<p>Hoy la tecnología tiene una importancia de tal magnitud, que no se podría entender a las sociedades sin su influencia. El uso de tecnología se encuentra totalmente normalizado entre los jóvenes, las generaciones de jóvenes actualmente crecieron con ella.</p>
<p>Introvertidos y renuentes a externar sus gustos por temor al rechazo o a la burla. Sus gustos pertenecen al apartado underground de la cultura.</p>	<p>Extrovertidos, sus gustos son trending, están de moda y son parte del mainstream y la cultura pop.</p>
<p>Estética corporal asociada a las personas consideradas “nerds” o “geeks” de la informática.</p>	<p>Estética asociada a los cánones asiáticos de belleza, es importante aclarar que los cánones japoneses y coreanos hoy en día se encuentran occidentalizados. (La belleza se asocia a la piel clara, la complexión delgada, una altura determinada). La vestimenta también se ha visto influenciada por cánones occidentales.</p>
<p>El culto a la sociedad japonesa, en antaño era motivo de burla, por lo que</p>	<p>Hoy en día, Japón es visto como bastión de la tecnología y como una</p>

no se externaba por miedo al rechazo.	sociedad ejemplar, pionera en cuestiones futuristas sin perder contacto con sus tradiciones más antiguas. El culto al Japón actual está de muchas formas, normalizado.
---------------------------------------	--

La cuestión tecnológica o cultura geek es una parte importante y visible en el discurso de los participantes, sin embargo existen otros elementos dentro del amalgamado de cosas que configuran lo friki que resultan relevantes. Aunque en este momento las juventudes frikis ya no sólo adquieren y consumen exclusivamente contenido manufacturado en Japón, este país sigue siendo pionero en “exportar” una manera de vivir.; **las producciones culturales** funcionan como **ventanas hacia otras culturas** que, en este caso específico, permiten vislumbrar una idea análoga de lo que es Japón en su entramado social y cultural (o lo que es en la mente de los creadores de todo tipo de contenido) y una idea análoga también, de cómo es la vida del otro lado del mundo. Daniela, cuyo padre ha tenido la oportunidad de viajar a Japón por cuestiones laborales (siendo músico de profesión y trabajador de la firma Yamaha) deja entrever los motivos por los que siente atracción hacia Japón y su cultura.

“la misma rareza, que son tipos diferentes a los alemanes, a esas culturas que son muy serias, por ejemplo, en México somos acá fiesteros pero serios, igual en Estados Unidos serios, pero Japón es tipo, muchas culturas, ¿no? Como lo serio, lo tecnológico, lo divertido, lo fiestero, y eso en plan si tú vas caminando dices ah que padre estructura, y volteas y dices guau es muy religioso, esto es muy antiguo.” (Daniela, comunicación personal, 2019)

En el discurso anterior podemos encontrar elementos claros que, construyen una imagen cultural de Japón que tiene que ver con la tecnología, la recreación, y corrientes estéticas, específicamente aplicadas a la arquitectura. Resulta interesante como, mediante relatos de su padre, la convivencia con su jefe (de

origen japonés) y el consumo de producciones culturales se construye una imagen cultural de un territorio (y en general, de una nación y todas sus formas sociales) que no se ha visitado.

Una **producción cultural** es toda obra realizada por **industrias culturales**; al contener el elemento “cultural” es naturalmente portadora de un trasfondo histórico y social. Una obra literaria, una película, una serie animada, un videojuego, o un comic son **producciones culturales**, los de origen japonés son de especial interés para el segmento de la juventud en estudio. El comic, las series, el anime, y las películas contienen una narrativa, en el caso particular de las elaboradas en Japón tienden a recurrir a la **figura narrativa** denominada “**senda del héroe**”, que tiene como característica principal contar las aventuras y hazañas de un personaje y que, en el desenlace, se vuelve mejor o crece espiritualmente. Este modelo al que se recurre también es conocido como **monomito**.⁴ Lo previo es especialmente relevante pues uno de los géneros preferidos de las juventudes en estudios es el denominado como “**Magic Girl**”; pues su discurso agrada a los participantes.

Por ejemplo, con “Sakura Card Captor”, que es un anime muy, muy, muy trascendente, de una niña pequeña tiene que tiene la responsabilidad o sobre ella recae salvar el mundo para una posible destrucción capturando cartas, cartas, pero, es una, es un anime que te enseña tanto valores, tanto maneja temática LGBT. (Gatosaurio, comunicación personal, febrero de 2019)

⁴El monomito es un término empleado para describir un modelo de relato que tiene que ver con cuestiones épicas y con el héroe que las lleva a cabo. (Campbell, 1949)

Los **valores** de los personajes dentro de las narrativas de las producciones culturales japonesas influyen en la manera en que las juventudes frikis construyen la vida, pues, lo que consideran adecuado, lo adoptan. Gatosaurio considera los valores como mensajes, que tienen repercusiones en su vida diaria.

“Me dio como un empujoncito para como darle ese giro de 180° a mi vida y, este, y fui cambiando, bueno, fui tomando pocos o varios mensajes que varios de sus animes o como tal los mangas, este, ¡pues yo leía o veía y pues ah! Que padre me quedo con esto, eh, y pues lo hacía mío.
(Gatosaurio, comunicación personal, febrero de 2019)

Las producciones culturales son un medio transportador de mensajes que, a su vez construyen una imagen cultural de cómo se vive Japón, de su configuración social, sistemas de valores, cuestiones morales y ética, gusta a las juventudes en estudio la imagen del Japón que proyectan sus anime y series favoritas pero sobre todo la idea “*de cómo la gente debería comportarse*”, pues desean vivir en una sociedad con esas características y no es una sociedad que consideran en crisis.

“Es lo que yo considero de lo que debería de ser, lo que debería de practicar la gente, porque estoy consciente de que hay muchas carencias, que tiene que ver mucho con los valores” (Miyuki, comunicación personal, febrero de 2018)

Lo anterior señala a la existencia de cierta **idealización de la cultura japonesa**: Pues en el contenido elaborado en aquella nación se bosqueja una idea de sociedad más agradable, lo cual resulta atractivo para los participantes al ponerlo en perspectiva con la sociedad vivida. Existe a una división entre lo ideal y lo real en los discursos aquí estudiados, los participantes los han denominado como **mundo frikis y mundo real**, teniendo cada uno sus características y que se explican de manera lógica uno al otro pues, parecieran ser ideas antagónicas: el mundo friki surge con elementos que lo vuelven opuesto al mundo real.

Gatosaurio narra que ha conocido personas que llevan su gusto por los ánime a niveles que a él, lo sobrepasan, pues llegan a querer encarnar a los personajes.

*“No soy muy amiguero como tal, soy como muy reservado en ese aspecto, este, no niego no le niego la amistad a nadie pero, eh, si soy como en ese aspecto me gusta tener como gente que, pues, sepa lo que, sepa lo que es distinguir un mundo friki al mundo como tal, como es ¿no? Al mundo real como es ¿no?, eh, digo porque pues si llegué a tener como uno o dos amigos que pues veían anime o saben de anime pero están tan clavadísimos que pues llegan a sentirse un personaje, digo, yo no tengo nada en contra de eso. Cada quien, ¿no? Pero, este, cañón se llegan a, se debrayan muy cabrón con el personaje, ya sienten que son el personaje y todo eso, digo con respeto, pero no va eso conmigo. **Tomo lo que es del personaje o lo que sea que este viendo yo y ya lo hago mío, pero no llego a tanto [ríe]**” (Gatosaurio, comunicación personal, febrero de 2019)*

La explicación que se sugiere ante la admiración que sienten las juventudes frikis hacia los personajes que quieren encarnar se debe a la narrativa de la senda del héroe, pues cuentan con características que los vuelven queridos y aceptados: son valientes, intrépidos, empáticos, protectores, con una ética particular (orientada a hacer el bien) Es una manera de volver real los valores que se exponen en los contenidos que consumen, y a manera de performance homenajean y entran en personaje:

*“bueno dentro del mundo friki, desde mi experiencia yo llegué a este punto en el que dije ni modo, ya tengo que empezar a aterrizar mi cabeza porque **ya no puedo estar viviendo de historias de fantasía, nide chicas que capturan cartas mágicas, o que se transforman en chicas súper mágicas y súper poderosas que con el poder del amor lo van a solucionar todo (...)** cosas así. **No soy un ninja, no soy un samurái, no soy japonés, no soy una historia de esas, vaya, darte cuenta de eso***

es muy duro porque lo viviste tantos años y de repente decir... Es cierto, yo soy Jessica, no soy Miyuki, a pesar de que viví casi toda mi vida con esa ideología y darte cuenta de que no es cierto, Miyuki para mí fue un personaje que interpreté y a veces sigo interpretando muchos días de mi vida, pero no soy yo, no es mi realidad, mi realidad ahorita es trabajar para poder mantenerme al día.” (Miyuki, comunicación personal, febrero de 2018)

Otro segmento de entrevista que continúa sobre la misma línea que la idea anterior:

Yo era, y no te lo voy a negar, a veces lo soy, un personaje. En el programa de YouTube que yo hacía era un personaje, y lo mantenía yo creo que en la vida real porque me sentía muy cómoda haciéndolo. Así toda escandalosa, que me valía madre contarle al mundo mis intimidades, porque sí, yo a todo el mundo se las contaba y me valía, no tenía yo ningún problema o ser muy directa con ciertos comentarios, pero de forma graciosa o hacer ciertas expresiones faciales, yo no tenía problema con ser una caricatura, y no en el sentido de ser animada, si no de ser un estereotipo. (Miyuki, comunicación personal, febrero de 2018)

Destaca lo siguiente: **El mundo friki** es un mundo idílico que, mediante los contenidos exportados desde Japón principalmente, logra generar una especie **de fotografía de un Japón onírico**, una sociedad vanguardista, tecnológica, segura y de contrastes, pues combina elementos tradicionales y modernos, sus habitantes son interesantes pero sobre todo honorables; la responsabilidad y el sentido de justicia están latentes y son el centro de su ética. Lo anterior resulta en un escenario idóneo para el desarrollo de narrativas heroicas, y con ellas manufacturar productos culturales de cualquier índole que difunden, (intencionalmente o no) estilos de vida. El choque entre el **mundo friki** (y dentro de él, el estilo de vida que promocionan) y el **mundo real** provoca frustración en los jóvenes, como ilustra el relato de Miyuki. La percepción de los participantes

sobre la realidad es desalentadora.

*“yo **me refugio** en ese mundo **para darme un break del mundo real** como tal, porque pues, **seamos realistas el mundo real es pesado. No es algo fácil de llevar**, eh, más a la edad que tenemos 25 – 26 hacia abajo, cualquier edad, hasta cierto punto es un mundo muy pesado el mundo real. Y el mundo friki te ayuda como para, pues, eh, bueno al menos a mi no me ayuda mucho pero si me quita el estrés, me des estresa, me quita el estrés del mundo real como tal. (Gatosaurio, comunicación personal, febrero de 2019)*

En la misma dirección que el segmento de relato anterior, Miyuki comparte lo siguiente:

*Viví mucho tiempo con esa ideología, fue básicamente dos, tres ¿Cuatro años? De pensar que podía mezclar esas cosas, que ya tenía yo otro tipo de responsabilidades, que tenía la responsabilidad de ir a trabajar, de ser la mejor en mi trabajo, para que me tomaran en cuenta, para que me contrataran, para tener un sueldo, para tener yo con que mantenerme a mí y con que a lo mejor tener que ofrecerle a alguien más, ¿No? Una pareja, o ve tu a saber y después darme cuenta de que eso no iba a pasar, que **el mundo real era más frio y más cruel de lo que yo pensaba**, entonces pues llegar a ese punto de verdad que te hace pisar el suelo cañón, **deje de lado todo lo friki, todo, porque me di cuenta que yo en ese momento lo considere una distracción muy cañona**, es que no, dije ya (Gatosaurio, comunicación personal, febrero de 2019)*

El **mundo real** para los participantes se percibe con una dinámica difícil y pesada, en donde tienen que lidiar con cuestiones de precariedad laboral, problemas familiares, pocas oportunidades para emplearse de acuerdo a su formación profesional y nula autorrealización, además tienen que lidiar con el discurso adulto hegemónico (Náteras, 2016) que de manera constante aprueba

o desapruera sus acciones. El mundo friki sirve como válvula de escape a la crudeza del mundo real, sirve como un placebo a la precariedad de la juventud, al vacío de sentido y caducidad de los discursos que antes prometían el acceso a una mejor calidad de vida, en el que destaca la cuestión educativa (Náteras, 2016). Responde también a una crisis de valores presente en las sociedades contemporáneas en donde el bien, la justicia, la protección y en general la vida digna es una cuestión de privilegios. Se busca pues, escapar de una realidad y descansar de ella, tomar un respiro, aunque sea temporalmente. Algo importante a destacar es que el contexto actual ha normalizado algunas cuestiones que antes eran consideradas como extrañas, la cuestión tecnológica es ahora una parte fundamental en las sociedades contemporáneas, hay cierto culto hacia la vanguardia tecnológica en la que Japón ha sido pionera. Al estar el mundo más conectado que en otro momento de la historia y, al tener acceso las juventudes en estudio a otras culturas mediante ventanas culturales (producciones culturales) se ha desarrollado una acción normalizadora de la vida japonesa, teniendo esto como consecuencia que, elementos de esta cultura permeen en la vida de las sociedades y culturas actuales.

Una construcción de la realidad desde los jóvenes participantes

La realidad aparece para los jóvenes como un escenario lleno de dificultades que van desde rechazos por parte de familiares y amigos, desaprobación de sus gustos e intereses profesionales por ser considerados poco rentables, hasta cuestiones del contexto social y económico como la precarización del trabajo. El mundo real es concebido como crudo y lleno de escases de todo tipo incluyendo económica y afectiva. También es considerado como abrumante y con una serie de parámetros que se deben cumplir para ser considerado un adulto (aprobación desde el adultocentrismo⁵) y no un joven. Del desastre y caos de la vida actual es del que escapan los jóvenes hacia los análogos de realidad.

⁵Adultocentrismo es un concepto desarrollado por Náteras en donde el discurso del adulto es hegemónico y coercitivo sobre los discursos de los jóvenes (2014)

Relación con la familia

Esta categoría surge y se relaciona en especial con la categoría denominada friki, se encuentra especialmente cerca del tema de la estigmatización y otras formas de violencia, pues, en la juventud de los grupos en estudio se tenía desconocimiento del contenido que consumían, y existe también, un doble discurso en el que se intenta ocultar la existencia de problemas familiares. En la primera categoría se citó a Gatosaurio, en donde explica que el mundo friki le sirve como refugio de los problemas familiares, sin embargo, rectifica posteriormente.

¿Y qué es lo pesado del mundo real?

Hay muchas cosas: tanto trabajo, vida personal, ya sean problemas en casa, no tengo problemas en casa; pero pues mucha gente si los tiene y, pues, se refugian mucho en el mundo friki ¿no?, ya sean videojuegos, anime, comics, etcétera, cosplay todo eso, y pues está padre ¿no? Te des estresas, te das un libre para ti mismo y pues, y pues así ¿no? (Gatosaurio, comunicación personal, febrero de 2019)

Al respecto, Miyuki es más abierta, pues encontramos un pasaje ilustrativo para comprender, en primera instancia, las diferencias que hacían sus padres entre ella y su hermana por diversas cuestiones, pero destacando que un motivo de peso es su orientación sexual, entre otros gustos considerados extraños por su familia. Ella considera que sus prácticas eran de menos riesgo para una joven que las de su hermana, dos años menor que ella.

“Se siente uno muy mal, con la más pequeña de mis hermanas que como es más joven quiere ver caricaturas, pero de repente mis caricaturas no eran aptas para ella. Entonces tenía que correrla de mi cuarto. Y como que le empieza a gustar, y podía compartir más cosas como ellas. En cambio la mediana crece más en esta onda de los antros, de irse de fiesta, de llegar bien pinche ebria a las tres de la mañana, de comprarse todo lo que pueda en Bershka, Sasha, ella se mete más en ese mundo y a mí me

deja en este, y sus comentarios son hirientes porque se siente que por estar más cerca del mundo adulto como la moda, tiendas, dinero, ya es madura. Sus comentarios eran hirientes, mis tíos también me decían que ya tenía que madurar. Una vez a mis tíos les dije que quería ir a Tokio para trabajar y ser mangaka, quería visitar la torre de Tokio, porque es como un punto, un lugar que tocan mucho los animes, y ellos me decían que ya despertara y mi mamá les decía que si esa era mi ambición, que me dejaran en paz. Fue la primera vez que mi mamá defendía mis gustos. Eso me sorprendió porque mi mamá cuando era niña no me dejaba ver anime porque decía que era del diablo y me iba a volver gay. Mi papá pues no estuvo mucho en mi infancia, a él ni le molestaba ni le gustaba. Pues de que yo no encajaba ahí y yo misma me sentía que no encajaba, de hecho, yo muchos años, dos tres años de mi vida yo no visitaba a mi familia, para nada, prefería salir los sábados salir con mis amigos frikis, otakus haciendo cualquier tontería, ni siquiera pienso en series o jugando videojuegos, quizá platicando a lo pendejo por el hecho de saber que me aceptaban, porque teníamos los mismos gustos y que en mi familia eso iba a ser muy complicado. Me inventaba que tenía clases los sábados o museos los domingos solo para no estar con ellos. Fue complicado. (Miyuki, comunicación personal, febrero de 2018)

El discurso adulto (Náteras, 2016) como forma de control para normalizar cuestiones que, para la familia de Miyuki eran consideradas inapropiadas se pone de manifiesto; también se visibiliza los privilegios de actuar bajo parámetros considerados normales y lo complicada que se puede volver la dinámica familiar por ser considerada diferente. En respuesta, Miyuki recurría a sus grupos de amigos, prefiriendo la convivencia con ellos que con su familia por tener actitudes agresivas hacia ella. Miyuki prefirió independizarse a una edad temprana, poniendo como prioridad su tranquilidad. También se logra vislumbrar que, para el discurso hegemónico adulto existen dos tipos de jóvenes: los aceptables y los no aceptables. Sobre lo anterior se entiende también que la participante busca aceptación sin tener que renunciar a su identidad. Hay

una constante tensión porque los miembros de la familia no terminan de entenderse del todo. Ninguno de los lados cede y por eso Miyuki termina por independizarse a edad temprana.

Esfera política

El **posmodernismo** ha vuelto anacrónicos los **relatos que antes abanderaban la promesa de un mundo mejor**,⁶ y en esta sección es turno de abordar el tema político y su percepción en las juventudes en estudio. El conjunto de códigos que formaron el clúster que pasaría a tener el nombre de esfera política, tienen en común que se trata de conceptos que se podrían catalogar como negativos, pues proyectan un completo **desencanto y descrédito de todo lo que tiene que ver con el escenario político, su escenario de acción y como herramienta de cambio para mejorar la vida:**

“Me molesta porque no es real, lo considero una puesta teatral, supongamos que de nosotros tres, tú le vas a uno y nosotros dos le vamos a otro, nosotros votamos bien lindos y decimos ahhh, somos, va a ganar el de nosotros porque somos dos, y chin, gana el otro ¿Por qué, si nada más voto él? No mames, ahhh pues porque ya estaba decidido pero vamos a plantearlo de manera que no se vean tan así, de todas maneras las millones de personas no se conocen entre sí, ni se van a estar preguntando por quien votaste, por quien no votaste, creo que es muy fácil cambiar las cantidades, sobre todo si es un medio electrónico, o si es un medio por papelitos, lo que tú quieras, las personas no van a saber porque ni tu ni tu ni yo vamos a estar ahí revisando voto por voto de las millones de personas que están votando ni las personas que están votando van a tener esa certeza, solo las seis personas que están en esa mesa de elección lo saben, y muchas de ellas están comprados, para meter votos, para quitar otros, corrupción, ya sabes, y entre menos personas tengan conocimiento de eso o estén involucradas más sencillo resulta cambiar los resultados. Otra cosa sería si de verdad todos estuviéramos ahí al pendiente, y la realidad es que es imposible. Entonces

a mí se me hace como que te dan chance de creer que si eres parte de esto, pero la realidad es que no, y no es porque lo diga yo, sino porque se ha visto desde tiempos inmemoriales. No por nada el mismo partido estuvo tantos años en el poder, luego el de segunda posición otros tantos y ahora de nuevo regresa el mismo partido al poder, ¿por que no gana el PRD por ejemplo? ¿Por qué siempre se tiene en gobiernos locales? Que es un puesto inferior si me lo preguntas, ¿Por qué si son tantos? Ah pues porque mucho del dinero se va al PRI, es como una fantasía, es como hacerte creer que tienes más opciones y las puedes escoger, nosotros te las estamos dando, de que tienes el control pero no es cierto, entonces a mí se me hace hasta una burla el hecho de que te hagan creer de que existe una democracia, que la política y la chingada, no, no existe, es una dictadura literalmente, todos son lo mismo pero con diferentes máscaras, entonces a mí se me hace una pérdida de tiempo desgastarme, sobre todo ahorita que son tiempos electorales, estar pensando, ay quien será el mejor, o quien me brindara mejores opciones, y a final de cuentas yo me voy a tener que estar fletando para ganar dinero, fletando para tener lo que tengo y para ir sobreviviendo en este mundo, los políticos no me lo van a dar, lo voy a tener que hacer yo. Entonces de nada me sirve estar creyendo en un partido, o en una persona. En resumidas cuentas, la política es algo en lo que no creo. (Miyuki, comunicación personal, febrero de 2018)

El fragmento anterior ilustra el total desinterés hacia temas políticos, pero contrario a lo que se pudiera pensar de manera inmediata, se trata de un desapego por el trastocamiento y desgaste del discurso y prácticas de los políticos y los partidos a los que representan. Corrupción, defraudación, y enriquecimiento ilícito están presentes en la perspectiva de las juventudes en estudio, y sólo sirve para corroborar que la política es algo en lo que ya no se pueden dar el lujo de creer, pues como bien mencionan, tienen que estar ocupados en solucionar sus problemas y necesidades mediatas, principalmente situaciones económicas resultado de la precarización laboral. La democracia les

resulta tan ficticia como los mundos frikis a los que recurren. El futuro es algo en lo que tampoco creen, pues se ve de manera incierta, ¿De qué manera la política, que ha sido herramienta para continuar con la precarización de los trabajos que no les brindan el mínimo básico para una vida digna, podría ser utilizada para la construcción de un futuro prometedor? Aquí surge una incógnita importante: ¿No creer en la política como herramienta de cambio y constructora de futuros dignos se podría interpretar (a la perspectiva de los discursos adultos) como un síntoma de inmadurez, explicándose de manera superflua como “aferrarse a pensar de una manera joven”?

Intereses profesionales

En esta categoría se entrecruzan varias situaciones pero las más importantes: La **cuestión profesional** como medio para lograr autorrealización, la precariedad de la situación laboral de las juventudes como impedimento para lograrlo y que lo anterior, se encuentra normalizado logrando invisibilizar la violencia que hay detrás de ello, volviendo cotidiana la situación precaria.

“Bueno, pues llegamos a esta etapa en que a los veintitrés años sales de la carrera y ¡oh sorpresa! te topas con el mundo real, tienes que empezar a ver qué vas a hacer de tu vida, que vas a trabajar, en que te quieres dedicar, ya estudiaste artes, ya viviste cuatro años la carrera y de repente te das cuenta, dices ¡oh sorpresa!, digo creo que debí estudiar otra cosa porque creo que el arte es muy mal pagado aquí porque volvemos a lo mismo, los que la hacen son exageradamente buenos y los toman en cuenta o tienen muchas palancas, que también eso es importante. Aunque bueno dentro del mundo friki, desde mi experiencia yo llegue a este punto en el que dije ni modo, ya tengo que empezar a aterrizar un mi cabeza porque ya no puedo estar viviendo de historias de fantasía, ni de chicas que capturan cartas mágicas, o que se transforman en chicas súper mágicas y súper poderosas que con el poder del amor lo van a solucionar todo, o que siendo bien malditas y bien perras van a tener a todo el mundo a sus pies...cosas así. No soy un ninja, no soy un samurái, no soy japonés,

*no soy una historia de esas, vaya, darte cuenta de eso es muy duro porque lo viviste tantos años y de repente decir... Es cierto, yo soy Jessica, no soy Miyuki, a pesar de que viví casi toda mi vida con esa ideología y darte cuenta de que no es cierto, **Miyuki para mí fue un personaje que interpreté y a veces sigo interpretando muchos días de mi vida**, pero no soy yo, no es mi realidad, mi realidad ahorita es trabajar para poder mantenerme al día, y es muy triste porque me tengo que mantener al día, y hay personas que yo sé que trabajan en otro tipo de cosas y les va muy bien, y que se pueden pagar sus gustos frikis y está muy padre, la verdad es que yo quisiera ser de esas personas pero ahí es en donde me doy cuenta que chin, quizá me equivoqué de carrera en querer irme hacia lo que yo pensé que iba más ligado hacia los gustos que yo ya tenía, hacia el dibujo, hacia lo friki, hacia todo esto que me gustaba, entonces es muy triste darme cuenta de esa realidad y decir... pues ni modo. Así es la vida y así me está tocando vivir y es muy triste darse cuenta de eso; sin embargo, en el 2018, dije no voy a dejar que eso me limite. (Miyuki, comunicación personal, febrero de 2018)*

En opinión de la participante su profesión se encuentra mal pagada, pues es necesario tener desarrollado algún tipo red para poder colocarse laboralmente, y junto con lo anterior, el discurso adulto también se encuentra cruzado con el discurso académico, lo que resultó en una limitante creativa en su trabajo profesional:

“Pienso que los adultos ya lo perdieron porque obviamente ya conocen la mayor parte de las cosas. Yo lo que quería lograr es que dijeran, si ya conoces esta cosa, pero, lo que hace la escultura es intervenir espacios, sacarlos completamente de su cotidianidad y decir wow, en qué momento nació una mazorca gigante, junto al asta bandera del zócalo, lo que tú quieras, pero el chiste es que la gente volteara a verlo, que saliera de su cotidianidad y dijera wow que es eso, ese era el plan, no era nada profundo. Yo soy muy simple para hacer ese tipo de cosas, y me decían:

Pero ¿cuál es tu justificación? Y yo decía, simplemente quiero que se sorprendan, porque quiero que sea algo que ya se ha perdido, no solo los niños, sino que los grandes puedan sentir esa sensación de asombro que se perdió durante su crecimiento. Y me dicen: “No, es que eso no va a funcionar”. Automáticamente el primer semestre me destruyó muchas cosas que yo quería hacer, quería dibujar manga y quería hacerlo precioso y me decían no, eso no, dibujos japoneses no, yo preguntaba ¿Por qué? Si es lo que yo quiero hacer y ellos me decían no, no, no, no, si me haces algo así de una vez te pongo cero, y yo decía ¿Qué? ¿No se dan cuenta que es más que una estética de un solo país, es una estética completa? Es estilizar al ser humano a tal grado de decir: Yo sé que los humanos no tienen los ojos del tamaño que ahí te los ponen, o que tienen bocas tan pequeñas, o tan gigantes como los tienen ahí, o que el cabello tampoco es igual. Es una estética onírica completa y absoluta, pero que más que nada, se va hacia lo bello, hacia lo irreal. (Miyuki, comunicación personal, febrero de 2018)

Esta es una categoría que se encuentra especialmente marcada por varios tipos de violencia y ejecutada por varios actores:

1. **El discurso adulto** (Náteras, 2016) como normalizador y delimitador: Así como este discurso normaliza y legitima un tipo de juventudes sobre otras (como se observó en la categoría de familia), también se presenta en el ámbito académico: limita hasta donde es aceptable una expresión artística. Dictamina que tipo de actividad artística sí es aceptable. Una sugerencia posible es que, como manifestó la participante en el segmento de relato citado previamente, es que la negativa de la académica se deba al tipo de estética y estilo artístico fuertemente influenciado por el cómic japonés que maneja Miyuki, Al estar orientado más a la animación, se le pudo etiquetar a su trabajo y estilo como “infantil”, contrario a la perspectiva “seria” (adulta hegemónica) que abandera la academia.

2. **La precarización de la actividad artística:** El arte no es considerado un área rentable para una sociedad basada en la producción, a diferencia del diseño.
3. Existe una **normalización de la precariedad en el trabajo:** los sueldos bajos (en caso de encontrar trabajo) la ausencia de prestaciones mínimas para desempeñarse, e incluso la falta de pago o retraso en los mismos, son situaciones a las que se enfrentan los participantes.
4. Pareciera que **la autorrealización en función de la actividad profesional** son cuestiones alejadas de las realidades de los participantes, pues no se pueden desempeñar en los temas de su interés, (arte y arquitectura). Aún más alejado de su realidad se encuentra la remuneración adecuada para lograr la vida digna, por lo que solo se centran en sobrevivir y cubrir sus necesidades más básicas en un contexto desesperanzador y caótico en cuestiones laborales.
5. **La identidad se encuentra ligada al consumo** ,consumir los productos y contenidos que son de su gusto también está relacionado con sus ingresos, por lo que para ser friki hay que ser portador de cierta estabilidad económica.

Religión y espiritualidad.

La búsqueda de espiritualidad o, de cierta forma, paz mental de las juventudes en estudios también se ha dado en los terrenos de la religión, pues mediante estas narrativas acceden a herramientas para lograr tranquilidad o les son de utilidad para sanarse.

“Hay cosas que se me hacen buenas de esa religión, como estas cuestiones que a final de cuenta son valores, esto de respetar a tus mayores, el amor a tu familia, el amor hacia todo lo que te rodea, animales, arboles, a todo lo que se supone fue creado por Dios, pero yo no te podría decir que yo creo que existe un dios yo mucho tiempo estuve metida con cuestiones más metafísicas, no sé yo te podría decir que para mi Dios

no es una persona como se representa en las religiones, no es un Jehová, no es un Yahve, sino que es una energía que nos rodea a todos y que permite cuestiones como la vida en si como el aire, el agua el movimiento de las olas, que las aves vuelen. Yo sé que. personas la llaman con principios físicos, como la gravedad, ve tu a saber, la verdad es que no me gusta mucho indagar tanto en eso, o lo considero así, a lo mejor es una forma simple de indagar todo pero creo que todo son energías, también algo más que llegue a experimentar y fue muy poquito que me dejo impactada fue el reiki, que digo en si es un arte o manera de sanar a través de las energías, pero ¿cómo vas a sanar a través de las energías si no sabes si no entiendes lo que son?,yo ya tenía más a o menos entendido lo que eran pero de forma autodidacta y comprendo que no son intangibles, sino que son algo que concentras en tu cuerpo y con chacras no, entonces viene el budismo con sus principios, sus mantras, toda religión tiene reglas como toda religión y son un chingo, pero me parecen bastante buenas, aplicables, o sea esta cuestión como de: primero tienes que sanarte a ti mismo para poder ayudar a los demás, que de hecho en psicología manejan mucho ese principio, si no estás bien contigo mismo no vas a poder estar bien con los demás, o esta cuestión de sanar tu cuerpo de manera espiritual, quizá no ingiriendo cosas que te puedan lastimar, ser consciente de todo tu ser, no nada más de aquí estoy, sino de todo tanto mentalmente como físicamente, internamente, de tus pulmones, intestino, ser consciente de todo eso, y también me interesó un poco el islam gracias a la carrera, pero ahí más bien fue por ciertas cosas, tiene cosas interesantes que se me hicieron súper raras, ahí fue más como de investigación, no tanto como que quisiera unirme al islam porque sería demasiado drástico, es que está muy cañón, o sea principios que se me quedaron muy marcados por ejemplo, a los hombres se les permite la poligamia si les da la gana, pero la religión dice que puede hacerlo siempre y cuando las puedas mantener a todas igual que a la primera

salud, dinero, hijos, todo tiene que ser igual con todas y si no es así, no puedes ejercer el derecho a tener más de una esposa.”
(Miyukicomunicación personal, febrero de 2018)

Existe una búsqueda constante de algo que parece difícil localizar en la realidad:, el amor, el significado del amor y otros valores, también se buscan mejores formas para relacionarse con la familia (la dinámica familiar es otra categoría que se tocará más adelante), el sanar, el respeto hacia todas las manifestaciones de la vida así como a las formas de pensamiento; mediante un determinado conjunto de valores (sistema) se busca lograr algún tipo de iluminación, encontrar paz o felicidad. Resulta curioso que la narrativa de la senda del héroe, al igual que en los productos culturales favoritos de las juventudes frikis, se encuentra presente en los discursos dogmáticos inherente a las religiones. Al final, **ante la crisis de valores** se recurre a la búsqueda de la espiritualidad: ya sea en los mundos frikis o en las religiones. Si bien la religión no se cree sea un eje constructor de identidad (por lo menos en el grupo de jóvenes participantes), si lo es la búsqueda de espiritualidad en lo que los jóvenes tienen a su alcance. La necesidad de un mundo ético es algo que desean.

Espacio frikiplaza

La frikiplaza, anteriormente conocida como el Bazar del entretenimiento y el videojuego, es un lugar que se ubica en la Ciudad de México, en el centro de la misma. El edificio se encuentra ubicado en Avenida Eje Central, casi frente a la Torre Latinoamericana. Cuenta con un sótano, planta baja y tres pisos. Exceptuando la planta baja que se dedica a la venta de telefonía celular. Quienes realizan este trabajo se dieron a la tarea de visitar este lugar, para conocer cómo se interactúa y que se siente estar en este lugar. El lugar cuenta con pasillos de aproximadamente un metro de ancho y con un largo que varía, los locales tienen un espacio de aproximadamente cuatro por dos metros, el calor es abundante y los olores variados, desde el olor de la comida, el sudor de la gente que juega a las máquinas de baile Pump It.



Mural de Pokémon, ubicado en la frikiplaza en las escaleras del sótano hacia la planta baja.

En el sótano de la frikiplaza se pueden observar locales de venta de videojuegos retros, una característica muy particular de estos videojuegos es que tienen una carcasa que imita a una maquinita o maquinas de arcadas. Otro de los locales se dedica a la venta exclusiva de mangas. Al subir las escaleras hacia la planta baja se observa un mural con los Pokémon venasaur, charizard, blastoise, lapras y snorlax, así como el entrenador Pokémon legendario de nombre Red, (protagonista de los primeros juegos de Pokémon lanzados para la consola GameBoy, en el año de 1996). Un personaje de culto para los gamers.

El resto del edificio está dedicado a la venta de comics, películas, conciertos y series piratas, peluches, comida Japonesa y comida rápida como pizzas, hamburguesas y papas a la francesa, disfraces, figuras de colección, juegos de video (desde los clásicos hasta los más recientes lanzamientos) , etc. Sobre la experiencia de visitar la frikiplaza, Miyuki comenta lo siguiente:

Uh, ¿grande?, pero pequeña en sus interiores, apestosisíma y llena de cosas frikis. (...) -¡Ay!, huele a humanidad ahí, entras y sientes el tufo así de “puuuuug”, de gente, pero gente friki. Es muy extraño porque el tufo de gente friki se siente muy diferente al tufo de la gente en general, como cuando vas en el metro. (...) se siente raro, porque entras y, si hace frío afuera, subes a las escaleras, porque tiene escaleras la frikiplaza para subir, bueno para entrar “fiuuuuuu”, y si tienes frío entras y ya subiendo a la mitad de las escaleras, ya te empieza a dar calor porque se siente el “fuuuu” el vaho así de la gente, de la humanidad que hay allá arriba. Alberga mucha gente ese lugar, son ¿qué? Un, dos, tres, son como cuatro pisos que tiene ahí distribuidos. No sé si ya pusieron más porque empezó teniendo uno, un piso, si mal no recuerdo. Y en algún momento de repente estrenaron el segundo, y ya después el tercero y en algún momento “pum” resulto que ya estaban hasta la azotea casi, casi. Es como

de “¿en qué momento paso todo esto? ¿En qué momento el único puesto que yo recordaba que vendía anime ahora vende videojuegos? Y al lado de él hay tres que venden anime.” Y los demás pus ya son de lo mismo ¿no?, consolas, series, este, disfraces, peluches”(Miyuki, comunicación personal, febrero de 2018)

Comida:

El área de comida se encuentra ubicada en el segundo piso, en él se pueden encontrar alimentos típicos de Japón como el Ramen de varios tipos, crepas estilo japonesas servidas en un cono, pan al vapor, takoyakis (albóndigas de pulpo), sushi, Okonomiyaki, (pizza japonesa que se caracteriza por que la masa tiene un sabor dulce) onigiris (bolas de arroz rellenas de camarón, queso, verduras, cangrejo etc.) También son servidas papas a la francesa, hamburguesas, hot dogs, pizza, sopa maruchan, tortas. En este piso hay mesas para que la comida sea consumida, en el lugar se pueden observar grupos de jóvenes alimentándose y pueden estar conversando sobre su anime favorito y jugando alguna reta en sus nintendos Switch. Existen también mesas que son exclusivas para jugar juegos de cartas de Yu Gi oh, Pokémon, Magic, etc. Sobre lo anterior, Miyuki nos comenta:

“pues venden ramen, un ramen muy feo debo decirlo venden sushi, muchas variedades de sushi que ni tú te imaginas que existen en realidad, porque créeme yo que se las inventan ahí, pero están padres, están muy ricas la verdad es que es bastante rico comer sushi de \$45 - \$50 pesos con unos trozos de “este tamaño”, que en Sushiito te venden unas cosas de “este vuelo” y cuestan \$90 pesos, la verdad es que prefieres irte a Friki, mmmhh, venden Calpis que es esta bebida que está hecha como a base tipo de Yakult con agua, muy rica, son diferentes sabores; mango o lo que tú quieras. Takoyakis, también, que son unas como albóndigas de pulpo, es como masa con un pedacito de pulpo adentro cubierto de salsa de anguila con mayonesa; venden pan al vapor, también con un buen de ingredientes, puede ser relleno de chocolate hasta relleno de

carne; venden pizza, venden hamburguesas, venden baguettes, digo también se vale porque pus digo también hay gente que le gusta eso estando viendo anime ¿no?, cosas así, entonces, venden sopa Maruchan, mmmhh, pus hay varias cosas pero dentro de lo que pus se podría decir que es como acercándose hacia la cultura oriental o para sentirte tú que eres muy parte de aquello.”(Miyuki, comunicación personal, febrero de 2018)

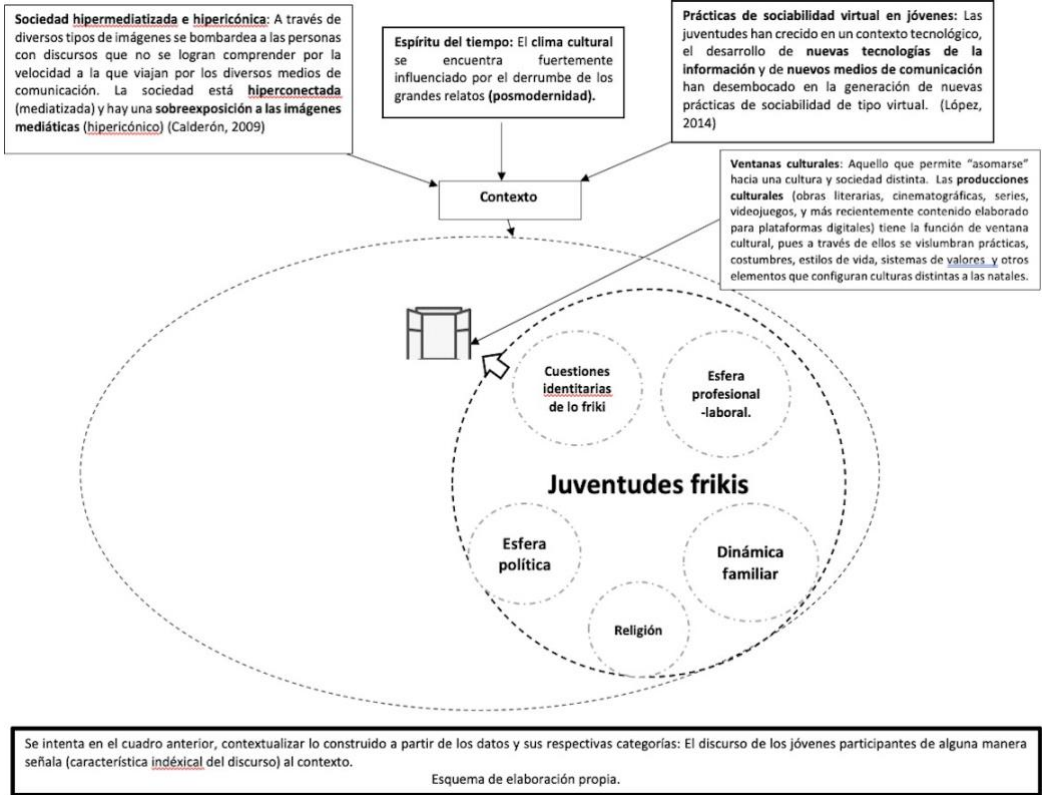
Miyuki comenta algo relevante: que se consume esa comida para sentirse parte de aquello. Pero ¿Qué es aquello? Aquello es la cultura de Japón. ¿Qué llama a las juventudes a querer ser parte de la cultura japonesa? ¿Qué gusta de allá que aquí no exista? ¿Cuáles son las ventanas a través de las cuales estos jóvenes observan o conocen la cultura japonesa?

Tercer piso de la frikiplaza:

El tercer piso de la frikiplaza es un lugar dedicado a eventos de cualquier tipo, de hecho la administración del lugar tiene las puertas abiertas para escuchar cualquier tipo de propuestas. La frikiplaza resulta en una especie de centro comercial con características híbridas entre formal e informal, más que un centro de reunión es un centro de compra de productos de gusto de los jóvenes frikis. Los productos van desde series o ánimes, películas o comida de estilo oriental.

Una categoría vinculante: El ánime como experiencia estética.

La mayor parte del discurso de los participantes se vinculaba de manera directa o indirecta al concepto ánime, el cual como ya se explicó es un tipo de animación con una estética particular originaria de Japón. Todos los contenidos que consumen los participantes sirven a manera de ventanas culturales, sin embargo, el ánime (en cualquier formato que sea presentado, puede ser serie de tv o en película) es por excelencia la expresión visual que más gusta a los jóvenes participantes. La experiencia estética es definida como una experiencia producida por una narrativa en cualquier formato que vincula a vivir la belleza de una obra en diálogo con el autor de la misma (Tamayo, 2002). Por otro lado, Tuñón, sobre el impacto de las imágenes en las sensibilidades del hombre argumenta:



“ La información y la comunicación audio-visual llega directamente a la sensibilidad y a la afectividad; es mucho más penetrante que la información verbal, más cálida, más inmediata. Se fija más intensamente en la sensibilidad. ... El hombre es mucho más vulnerable al lenguaje audiovisual que al meramente verbal: este exige comprensión conceptual y reflexión, procesos lentos e inciertos. Aquél, sin embargo, posee un impacto súbito” (2013)

El ánimo resulta en una experiencia cautivadora para quien lo consume: En primera por la propuesta estética particular que tiene, y en segunda, por lo que expone en su contenido: Al ser de origen japonés, se nutre de toda la cultura y tradiciones de su país de origen, por lo que expone desde sistemas de valores hasta comidas tradicionales, ceremonias, estructuras educativas y de gobierno, formas de trabajo, música y cuestiones tecnológicas. Por supuesto de una manera idealizada, pero, con elementos de verdad en su interior: “Hay que saber buscar en la ficción los elementos de verdad” (Tuñón, 2013).

Existen varios elementos propios de las sociedades contemporáneas: se vive el desencanto que hace visible el discurso de la posmodernidad. El culto hacia la tecnología y su influencia en las personas desembocan en nuevas maneras de relacionarse: la interacción humana que se vive a través de ella es un elemento central. Las imágenes mediáticas contenedoras de posturas, maneras de vivir influyen en la cotidianidad del sujeto perteneciente a esta época. Es en este escenario en donde las juventudes frikis se mueven y adquieren sentido. El contexto descrito anteriormente se vuelve visible en este grupo de jóvenes: el agotamiento del discurso educativo, político y laboral como promesa hacia una vida digna se vislumbra en su **desempleo o precariedad laboral**, el desinterés y desapego hacia todo lo que tenga que ver con política no es más que una señal de la caducidad del paradigma político; considerar estudiar profesiones rentables para el sistema y no algo que les auto realice es un signo claro de la presencia del sistema económico actual en la vida particular de los participantes, a través de lo anterior se vislumbra la prescripción del relato de la educación como medio para mejorar. En respuesta a todo lo anterior los jóvenes frikis buscan un

descanso del mundo real en mundos contruidos por ellos mismos, ayudados por el elemento tecnológico, pues a diferencia del mundo real, en estos espacios se tiene la libertad de construir una imagen parcial pero más cercana a sus ideales y expectativas de la vida. En ellos vierten sus gustos, intereses, y sirven como lienzo para proyectar lo que desean. Las ventanas culturales son el medio por el que acceden a conocer otro tipo de prácticas; las producciones culturales japonesas tienen una fuerte influencia en la vida de estos jóvenes, pues tienen una función transformadora en su cotidianidad, lo que resulta visible en el discurso que construyen. Se enfatiza en sus palabras la cuestión de entrar en personaje, lo cual no es más que una reverencia hacia un sistema de valores que es distinto al actual, se saluda al héroe y se elogia a la bondad. Por lo anterior, se cree que ante la crisis propia del momento histórico actual, surge en los jóvenes la necesidad de búsqueda espiritual, encontrándola en la mitología contenida en sus anime, mangas y películas favoritas. El binomio espíritu y mitología se encuentra presente en todas las culturas de la historia del mundo, por lo que no es extraño. que emerja como respuesta en una sociedad hedonista y alejada de la cuestión espiritual. La sensibilidad y búsqueda de tranquilidad por parte de estos jóvenes y los guiños hacia sus héroes, resulta anormal en un contexto sociocultural como el que se vive ahora.

Respuesta a la pregunta de investigación:

¿Tienen las juventudes frikis elementos para ser considerados una identidad juvenil? Si, pues responden a la mayoría de las cuestiones en que desde la academia se han abordado el estudio de las identidades juveniles:

- Con el elemento de **sociabilidad dispersa** (Nájeras y Ortíz, 2012): “El discurso hegemónico adulto tiene como contrapeso la existencia de discursos discontinuos y fragmentados de las tribus urbanas, son discursos opuestos al discurso dominante. Existe cierta renuencia de los jóvenes frikis al discurso adulto lo que genera algunas problemáticas de manera particular en el espectro de la familia, pues se les considera inmaduros por el culto que tienen hacia la ficción presentada en los contenidos que consumen, lo anterior causa rechazo principalmente de las figuras paternas.
- Existe **tribalización** (Nájeras, 2012), pues hay apropiación de símbolos para reafirmar la pertenencia. Estos símbolos son desde una perspectiva semiótica, visual y social, pues pueden tratarse de marcas o productos materiales hasta la localización de una territorialidad en específico, la frikiplaza es un referente de especial importancia identitaria para las juventudes frikis.
- **El look** (Náteras, 2012) juega un papel importante, puede ir desde una totalidad de representación de un personaje (jóvenes cosplayers) hasta signos discretos incluidos en el vestir de los jóvenes, como pines, playeras con referencias a los contenidos que consumen.
- Las juventudes en estudio señalan constantemente hacia un discurso hegemónico y dominante (de manera directa o indirecta) que de una u otra forma valida o invalida sus prácticas, se vuelve notoria la existencia de los **discursos adultos y de los discursos de las juventudes** (Náteras, 2016)
- La juventud como experiencia y transición durante la cual se **acumula desventajas o no** (Saraví, 2009) dependiendo de la posición en la

estructura económica, capital cultural etc. Los participantes con los que contó la presente investigación pertenecen a una clase media baja, con prácticamente ningún contacto o influencia con alguna figura de poder o de cualquier otro tipo que les permita ascender en la estructura, también hay participantes pertenecientes a la comunidad LGBT.

- Prácticas de **sociabilidad virtual entre jóvenes** (López, 2014): existe interacción y expresión de identidad a través de las nuevas tecnologías de la información y toda la estructura informática, el social media juega un papel central.
- Son **identidades proscritas**, (Náteras y Ortiz, 2009), pues son identidades juveniles que son vistas de una manera anormal y extraña.

Por otro lado, cumplen también en su mayoría, los puntos con los que Zebadúa (2009) identifica las identidades juveniles transculturales:

Medios de comunicación y consumo cultural.

Romanticismo político

Tienen prácticas de sociabilidad virtual, nuevas y extendidas de la realidad. Como se observó en el análisis semiótico del perfil de Facebook, el atuendo y los nombres con los que se sienten más identificados aquí pueden usarlos sin ningún problema.

Aquí, contrariamente, se encontró una nula credibilidad en el sistema político pero si una sed de ética en todas las esferas de la vida. De cierta manera, existe una idealización de cómo debería ser el actuar de las figuras de poder y en general de las personas.

**Hibridación cultural y la
tribalización de lo cotidiano.**

Existen de manera virtual los grupos en diversas redes sociales en donde se expresan los gustos de los participantes (tribalización de lo cotidiano pero de manera virtual). Además de la manera de relacionarse físicamente, como los concursos de cosplay, conciertos de K y J pop o de bandas sonoras sobre videojuegos.

**Identidades a partir de estilos musicales
híbridos**

Existe un consumo de un tipo de música determinado: J y K pop con elementos electrónicos, a pesar de ser de origen asiático comparten características de la música actual en occidente.

Un proceso de diferenciación con el otro: Las identidades desde el concepto de Gimenez

La identidad es definida por Gimenez como un proceso en el que los sujetos en individual se piensan respecto a los otros asignándose elementos de diferencia que, sirven de frontera ante el otro y como reafirmación particular de expresión individual, teniendo un compilado de características que el tiempo no puede modificar, por lo menos en gran magnitud. Lo interesante según esta perspectiva es descubrir cuales son los mecanismos de supervivencia de las fronteras identitarias. (2009) se piensa que, (aunado a lo desarrollado en párrafos anteriores en donde las juventudes frikis tienen los atributos descritos por las narrativas que estudian a la juventud) este fragmento de entrevista puede llevar a vislumbrar una primera respuesta:

“Son (los nuevos frikis) como más sociables, son más alegres; de hecho son muy alegres y son demasiado confianzudos porque ya de repente te ven y “amiga ¿cómo estás?, que no sé qué, oye que no sé qué cuanto”, cuando antes era muy raro que alguien, así un friki, se te acercara con semejante alegría. O sea, como te explico... como diré, este, ¿digamos que está socialmente más aceptado?” (Miyuki, comunicación personal, febrero de 2018)”

Una manera de interpretar esta respuesta es que los jóvenes frikis han logrado preservar su identidad gracias a un proceso de normalización que se ha beneficiado en buena medida por la hiperconectividad que existe gracias al internet, a las redes sociales, y otras plataformas y tecnologías. Esta normalización sin embargo no ha afectado las particularidades del grupo, pues el lugar territorial continúa (y crece), los contenidos son más diversos y cuestiones culturales de Japón y de Asia ahora son más conocidas. El cosplay continúa y los eventos o festivales japoneses ahora existen también en otros resintos fuera de la conocida frikiplaza. Por lo anterior, se cree que las juventudes frikis si son una identidad juvenil que, a pesar de los cambios, continúa vigente, expandiendo sus fronteras identitarias sin perder lo que le caracteriza frente a otras expresiones juveniles.

La actuación profesional de Trabajo Social como dispositivo de reconocimiento de Derechos Humanos, equidad, integración e inclusión de las nuevas identidades juveniles: La Política Pública transverzalizada por la perspectiva de Derechos Humanos.

Antes de continuar es pertinente abordar algunas situaciones: En un primer momento generar una propuesta de intervención era algo que estaba fuera de discusión por cuestiones de posturas frente a las diversas corrientes existentes al interior de la disciplina: Al concepto intervención se le vincula buena parte de la identidad del Trabajador Social, sin embargo, se tiene la convicción de que antes de continuar utilizándolo, tendría que generarse un debate sobre la vigencia y asertividad de su empleo (Restrepo, 2002) . Un ejercicio de autoreflexividad del quehacer profesional desde todas sus áreas sería pertinente y enriquecedor. Mientras tanto, para el presente trabajo se optó por seleccionar el concepto de **actuación profesional**, alternativa propuesta en la obra de Restrepo (2011) a lo que tradicionalmente conocemos como propuesta de intervención. Antes de pasar de lleno al tema, es de relevancia enunciar algunas cuestiones que se hicieron visibles durante el proceso de diseño y ejecución de la presente tesis:

- Al elaborar la investigación documental y consultar los trabajos sobre juventudes en el contexto mexicano, las conclusiones de estas (independientemente de la metodología seleccionada) apuntaban en su mayoría hacia una juventud vulnerable, con dificultades para incorporarse a la cuestión laboral y, al lograrlo se encuentran con ofertas laborales informales, trabajos sin prestaciones, y que tienen que ver con sectores diferentes a su formación académica, a continuación se presenta una tabla que resume a los autores que influyeron en la redacción de este escrito, su tesis principal y una breve explicación de la misma:

Autor	Tesis principal	Breve explicación
-------	-----------------	-------------------

Saraví (2009)	Juventudes con acumulación de desventajas	Los jóvenes pertenecientes a sectores populares acumulan más desventajas, en consecuencia, existe un acortamiento de la experiencia de ser joven, transición hacia la adultez complicada y con problemas de movilidad social, así como para encontrar empleos.
Náteras (2017)	Juventudes situadas y sitiadas	“Jóvenes con cualidades desfavorables y complicadas en las que transcurren sus cursos y sus trayectorias de vida”. (p35)
Zebadúa (2009)	Identidades en resistencia	Jóvenes que viven al margen, representan un discurso contestatario al discurso hegemónico. Existen identidades socialmente aceptadas y otras rechazadas.
Ortiz (2012)	Identidades juveniles de principios del siglo XXI	Jóvenes en posición de privilegio, pero desencantados con absolutamente todo. Los grandes discursos no representan nada para ellos. Vivir de manera efímera y hedonista es lo que da sentido a la vida.

- Durante las entrevistas a los manifestaron su preocupación por la cuestión laboral, así como otra serie de características que coinciden con lo referido por los autores consultados. Lo anterior se cree que se debe a que la estructura violenta a las juventudes (independientemente de sus manifestaciones culturales o identitarias) de maneras similares. Se cree pertinente hacer mención a los mirreyes estudiados por Ortiz (2012) pues aunque estos últimos y las juventudes frikis pertenecen a clases sociales opuestas, tienen un factor vinculante: La **evasión de la realidad**: los primeros pueden costearse formas de evasión onerosas como viajes y consumo desmedido de alcohol, mientras que los segundos recurren al consumo de productos culturales así como a la tecnología y redes sociales a manera de refugio.
- En el momento del tratamiento de los datos, al someterlos al programa

MAXQDA, los clusters (o conjuntos de códigos) inmediatamente formaron categorías visibles cuyo contenido tiene que ver con un binomio conformado entre lo laboral y condiciones insuficientes para subsistir.

Por lo anterior la presente propuesta de actuación tiene por objetivo ser un primer intento de dar voz y visibilidad a la problemática no solo de nuestros participantes, sino de la juventud que comparte este momento histórico. Se tiene la convicción de que el camino para comenzar a modificar problemáticas que tienen que ver con la configuración de las sociedades urbanas en México es apostando por la política pública, pues juega un papel fundamental, al ser uno de los timones capaces de direccionar el rumbo de la vida individual de las juventudes hacia una sociedad en cuyo centro se encuentre el respeto a los Derechos Humanos, **(respeto a la vida digna, a la igualdad y a la no discriminación, libertad de trabajo / profesión / industria / comercio, acceso a la justicia, de ejercer la sexualidad de manera libre, a vivir una vida libre de todo tipo de violencia, a acceso a la salud, vivienda y alimentación digna, libre desarrollo de la personalidad, acceso a la cultura y el deporte, derecho al trabajo y al trabajo digno y sus consecuentes derechos laborales.** (CNDH, 2020)

La **Política Pública** es definida como un “conjunto de decisiones interrelacionadas tomadas por un actor o grupo de actores políticos preocupados por elegir metas y medios para alcanzarlas en una situación determinada, y en donde, en principio los actores tienen el poder de alcanzar dichas metas.” (SEGOB / SRE / ONUMEX, p. 17) . Las políticas públicas se entienden como tácticas intencionalmente dirigidas a solucionar las demandas y necesidades de una sociedad determinada. En este punto hay que dirigir especial atención a los hallazgos del trabajo realizado y a las tesis de la mayoría de los autores que lo influyeron, pues en conjunto constituyen una demanda específica de la juventud: El acceso al **Trabajo digno**.

Resulta prudente detenerse a pensar sobre que tipo de política sería adecuado proponer: distributiva, redistributiva, regulatoria o constituyente (Matute, 2018)

A decir del autor, una **política redistributiva** cuenta con la naturaleza necesaria para incidir de manera directa en la problemática de las juventudes del contexto actual, pues se trata de una medida en donde está involucrado el conflicto de clase, tendría que someterse no al mayoritarismo de la democracia y si al trabajo de legisladores y jueces que, en teoría, deberían estar formados e informados en este tipo de temas (Matute, 2018). La apuesta sería por una política pública redistributiva real que centre sus esfuerzos en que los generadores de empleos (independientemente de si se trata de sector público o privado) cumplan con sus obligaciones laborales en su papel de patrón, pues la precarización de los trabajos tiene que ver con el compromiso y honestidad del empleador hacia sus trabajadores, de la manipulación que ejercen los grandes capitales con los gobiernos, pues la legalización de la subcontratación (concretada en el año 2012 al incluirla en una modificación a la Ley Federal del Trabajo) solo ha acentuado el trabajo precario, El sector público también ha contribuido y se ha beneficiado del trabajo profesional sin estabilidad laboral, en sus formatos de contratación por honorarios y nómina ⁸.⁷ Un tema aparte pero que tiene que ver con la precarización del trabajo es el de los profesores contratados por horas (mejor conocidos como profesores de asignatura) dentro de la Universidad Nacional, pues aunque representan el 63% de la planta académica (Torres, 2019), su compensación no rebasa los 350 pesos por hora clase.

Se selecciono la metodología para la elaboración de Políticas Públicas propuesta por la Secretaría de Gobernación, Secretaría de Relaciones Exteriores y la ONU en México en el 2014, la cual consta con los siguientes elementos:

⁷La nómina 8 o “estabilidad laboral” es un tipo de contratación realizada por la administración pública que tiene las siguientes características: No son susceptibles a readscripción, tienen una durabilidad de un año, no son susceptibles a cambiar su naturaleza temporal, no tienen posibilidad de asenso ni deescalafonar de ninguna manera, tampoco son merecedores de pagos de guardias pues no pueden exceder el número de horas que se les asigna. (GODF, 2014) Resulta especialmente cuestionable el tema de las guardias y horas extras, pues en la práctica existen todo tipo de medidas coercitivas por parte de los jefes inmediatos para obligar a trabajar tiempos extras a sus trabajadores independientemente de su tipo de contratación.

Elaboración del diagnóstico.

Análisis de roles

Debe definir el problema público como un problema de derechos humanos, efectuando un análisis de roles y con el identificar a los titulares de derechos y portadores de obligaciones. (SEGOB / SRE / ONUMEX, p 17), SEGOB ofrece una matriz para facilitar el proceso:

Titulares de derechos	Portadores de obligaciones
<p>1. Identificarlos</p> <p>¿Quiénes son?: 16 millones de jóvenes en edades de entre 15 y 29 años que no han logrado acceder a un trabajo. (AJTD/ ACFP, 2020)</p>	<p>1. Identificarlos</p> <p>El Estado representado en las diferentes instancias de la administración pública dedicadas a la política pública de la juventud, las encargadas de regular las relaciones laborales.</p> <p>Secretaría del Trabajo y Previsión Social:</p> <p>Jóvenes construyendo el futuro.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Servicio Nacional de Empleo. - Portal de empleo. - Agente Capacitador de Empleo. <p>Centro Federal de Conciliación y Registro Laboral</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conciliación laboral. <p>Instituto Mexicano de la Juventud</p> <p>Acciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Programa de Becas Académicas. - Catálogo de Intervenciones Gubernamentales en Materia de Juventud 2019. - Plataforma digital Código Jóven. - Premio Nacional de la Juventud. - Laboratorio de Habilidades. - Red Nacional de Contenidos de Radio y Televisión Dilo Fuerte. - Centros Territorio Jóven. - Jóvenes por la transformación, brigadas comunitarias de norte a sur. - Projuventud.
<p>2. Identificar demandas claves:</p> <p>Acceso al trabajo digno, como se establece en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos en su Artículo 123 y así como en el contenido de la Ley Federal del Trabajo.</p>	<p>Identificar sus obligaciones según sus atribuciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En la Cámara de Diputados, existe un Parlamento abierto sobre la Subcontratación, organizado por la comisión del Trabajo y Hacienda y Crédito Público. El presidente de la República Andrés Manuel López Obrador propuso una iniciativa para eliminar esta modalidad de trabajo, misma que será discutida en Febrero del 2021 en la cámara mencionada en calidad de tema preferente. - El Centro Federal de Conciliación y Registro Laboral es la institución facultada para contar con el registro de todos los contratos entre patrón y empleado, teniendo facultades punitivas. De este centro dependen en buena medida que se respeten los derechos laborales de los trabajadores.
<p>3. Vínculo con el Derecho Internacional de Derechos Humanos.</p> <p>¿Qué dicen los instrumentos y estándares internacionales de Derechos Humanos</p>	<p>Vínculo con el Derecho Internacional de Derechos Humanos.</p> <p>Si bien México no tiene ratificado cuestiones claves en la OIT, cuenta con las instituciones indicadas para</p>

<p>acerca del tema?</p> <p>La Organización Internacional del Trabajo es la fuente de Derecho Internacional representada en sus Convenios y recomendaciones. (OIT, 2021)</p> <p>C122, Convenio sobre la política del desempleo: Versa de manera concreta en que los países que ratifiquen se comprometen a tener como eje de política activa fomentar el pleno empleo. (productivo, de elección libre, que eleve el nivel de vida y que combata el problema del desempleo) A la fecha, México no lo ha ratificado.</p> <p>C002 Convenio sobre el desempleo el cual de manera concreta busca que la información sobre el desempleo así como las medidas para combatirlo sean comunicados a la OIT. No se encuentra ratificado.</p> <p>C102 Convenio sobre la Seguridad Social (Norma mínima) Ratificado por México pero no en su apartado IV que versa sobre las prestaciones de desempleo.</p>	<p>regular de manera justa las relaciones de Trabajo. La intención de eliminar los modelos de subcontratación y tener una autoridad registral de los contratos individuales y colectivos de trabajo son una señal de que existe, por lo menos la intención de intervenir en este tema delicado que ha desembocado en la precarización de los trabajos. Las instituciones y sus políticas de acción mencionadas en el punto anterior tienen un papel fundamental para combatir el problema que aqueja a la juventud.</p>
---	---

Análisis causal

Determinantes estructurales y resistencias sociales que generan escenarios adversos: Al poner sobre la mesa el tema de la eliminación de la subcontratación, el sector empresarial ha mostrado su descontento, pues agrupaciones como la COPARMEX ha anticipado que de llevarse a cabo esta reforma de Ley, habrá fugas de capital y se detendrán las inversiones. (El Contribuyente, 2021) mientras que la CEPAL ha explicado que el modelo de contratación por Outsourcing sólo ha contribuido a la precarización del trabajo y a la pérdida de derechos laborales. (La Jornada, 2021). Pareciera que el sector patronal siente amenazados sus intereses al ponerse en tela de juicio este modelo de contratación, pues lo anterior puede generar tensiones de clase en las que el Estado fungirá como mediador.

Análisis de brecha de capacidad

Consiste en determinar si los titulares de derecho cuentan los elementos para exigir el cumplimiento de sus derechos: La juventud cuenta con el respaldo jurídico de del artículo 123 de la constitución, La Ley Federal del Trabajo, así como el paraguas del derecho internacional del trabajo, Pacto Internacional de Derechos Económicos Políticos y Sociales en su apartado III (artículos 6, 7, 8, 9, 10, 11) en donde se versa las características del derecho al trabajo digno. Conferencia Iberoamericana de los Derechos de los Jóvenes (a la fecha de 2018, sin ratificar), Pacto Iberoamericano de Juventud. En lo que a los portadores de obligaciones se refiere, El Estado cuenta con una serie de instituciones que tienen las atribuciones, información e infraestructura para abordar el problema del trabajo precario en los jóvenes. El IMJUVE con sus políticas de acción, pero de manera más coercitiva el CFCyRF y la ST, pues de su adecuado actuar depende que se respeten los derechos laborales no solo de los jóvenes, sino de todas las personas en el territorio.

Diagnóstico: El trabajo precarizado como nueva normalidad entre los jóvenes

Se vislumbra una juventud con ***serios problemas para acceder al trabajo digno***, (mismo que es considerado un Derecho Humano, pues se versa en los diferentes instrumentos jurídicos internacionales y nacionales). Resulta conveniente explicar que el **trabajo precarizado** es aquel en el que de manera general los empleadores no producen las responsabilidades pertinentes con sus trabajadores, y es a este tipo de empleo al que las juventudes acceden. Hay elementos que le dan cierta lógica a lo anterior: El hecho de que la subcontratación sea legal, ha sido un elemento clave para que esta práctica se haya extendido y normalizado entre los empleadores. Aunque existen diferentes herramientas para combatir el desempleo, no las hay tantas para combatir el trabajo precario; de manera reciente el presidente de la República Andrés Manuel López Obrador propuso una iniciativa para eliminar el outosircling, lo cual se puede entender como un primer paso para enfrentar esta problemática, sin embargo, falta también saber de que manera se combatirá el trabajo precario en la administración pública, pues el Estado ha generado también diversas estrategias para no producir las obligaciones pertinentes que debería tener para los trabajadores que tiene a su cargo.

Panorama de inicio: Existe un contexto en el que el trabajo precario está normalizado y extendido por factores como la legalización del outorsing (en el caso del sector privado) y la contratación por honorarios y por horas, en el caso de la administración pública. Los jóvenes viven las consecuencias de lo anterior y se ve reflejado en su cotidianidad: la cotidianidad de la pobreza y marginación.

Identificación de atributos de los Derechos Humanos en relación con las obligaciones de las dependencias o entidades.

Lo anterior se logra mediante la ubicación de atributos de los Derechos Humanos, atributos de las dependencias y análisis del problema desde una perspectiva de Derechos Humanos. (SEGOB / SRE / ONUMEX, p. 55)

Instrumentos internacionales	Instituciones del Estado que tienen por objetivo garantizar el Derecho Humano	Atributos puntuales
<p>Artículo 22 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.</p> <p><i>“Toda persona, como miembro de la sociedad, tiene derecho a la seguridad social, y a obtener, mediante el esfuerzo nacional y la cooperación internacional y en conformidad con la organización y los recursos de cada Estado, la satisfacción de los derechos económicos, sociales y culturales, indispensables a su dignidad.” (DUDH,1948).</i></p> <p>Artículo 23 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.</p> <p><i>“Toda persona tiene derecho al trabajo, a la libre elección de su trabajo, a condiciones equitativas y satisfactorias de trabajo y a la protección contra el desempleo.</i></p> <p><i>Toda persona tiene derecho, sin discriminación alguna, a igual salario por trabajo igual.</i></p> <p><i>Toda persona que trabaja tiene derecho a una remuneración equitativa y satisfactoria, que le asegure, así como a su familia, una existencia conforme a la dignidad humana y que será completada, en caso necesario, por cualesquiera otros medios de protección social.</i></p>	<p>Secretaría del Trabajo y Previsión Social.</p> <p>Centro Federal de Conciliación y Registro Laboral</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observa el cumplimiento de los derechos laborales. - Inclusión de los jóvenes a la vida laboral mediante capacitación. - Vigila que se respeten los derechos sindicales e intereses colectivos de los trabajadores. - Responsable de la conciliación en conflictos individuales y colectivos de trabajo de competencia federal. - Tiene el registro a nivel nacional de las organizaciones sindicales, contratos colectivos, contratos ley, reglamentos internos de trabajo y procedimientos relacionados

<p><i>Toda persona tiene derecho a fundar sindicatos y a sindicarse para la defensa de sus intereses.” (DUDH,1948).</i></p> <p>Artículo 24 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.</p> <p><i>“Toda persona tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre, a una limitación razonable de la duración del trabajo y a vacaciones periódicas pagadas. “ (DUDH,1948)</i></p> <p>Artículo 25 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.</p> <p><i>“Toda persona tiene derecho a un nivel de vida adecuado que le asegure, así como a su familia, la salud y el bienestar, y en especial la alimentación, el vestido, la vivienda, la asistencia médica y los servicios sociales necesarios; tiene asimismo derecho a los seguros en caso de desempleo, enfermedad, invalidez, vejez u otros casos de pérdida de sus medios de subsistencia por circunstancias independientes de su voluntad.</i></p> <p><i>La maternidad y la infancia tienen derecho a cuidados y asistencia especiales. Todos los niños, nacidos de matrimonio o fuera de matrimonio, tienen derecho a igual protección social.” (DUDH,1948)</i></p> <p>Artículo 6 del Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales.</p> <p><i>“Los Estados Partes en el presente Pacto</i></p>		
---	--	--

<p><i>reconocen el derecho a trabajar, que comprende el derecho de toda persona a tener la oportunidad de ganarse la vida mediante un trabajo libremente escogido o aceptado, y tomarán medidas adecuadas para garantizar este derecho.”</i> (ACNUDH,1966)</p> <p>Artículo 7 del Pacto Interamericano de Derechos Económicos, Sociales y Culturales.</p> <p><i>“Loa Estados Parte en el presente Pactel derecho de toda persona al goce de condiciones de trabajo equitativas y satisfactorias que le aseguren en especial:</i></p> <p><i>Una remuneración que proporcione como mínimo a todos los trabajadores:</i></p> <p><i>Un salario equitativo e igual por trabajo de igual valor, sin distinciones de ninguna especie; en particular, debe asegurarse a las mujeres condiciones de trabajo no inferiores a las de los hombres, con salario igual por trabajo igual;</i></p> <p><i>Condiciones de existencia dignas para ellos y para sus familias conforme a las disposiciones del presente Pacto;</i></p> <p><i>La seguridad y la higiene en el trabajo;</i> <i>Igual oportunidad para todos de ser promovidos, dentro de su trabajo, a la categoría superior que les corresponda, sin más consideraciones que los factores de tiempo de servicio y capacidad;</i></p> <p><i>El descanso, el disfrute del tiempo libre, la limitación</i></p>		
--	--	--

<p><i>razonable de las horas de trabajo y las vacaciones periódicas pagadas, así como la remuneración de los días festivos.” (ACNUDH, 1966)</i></p> <p>Artículo 8 del Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales.</p> <p><i>“Los Estados Parte en el presente Pacto se comprometen a garantizar:</i></p> <p><i>El derecho de toda persona a fundar sindicatos y a afiliarse al de su elección, con sujeción únicamente a los estatutos de la organización correspondiente, para promover y proteger sus intereses económicos y sociales.</i></p> <p><i>No podrán imponerse otras restricciones al ejercicio de este derecho que las que prescriba la ley y que sean necesarias en una sociedad democrática en interés de la seguridad nacional o del orden público, o para la protección de los derechos y libertades ajenos;</i></p> <p><i>El derecho de los sindicatos a formar federaciones o confederaciones nacionales y el de éstas a fundar organizaciones sindicales internacionales o a afiliarse a las mismas;</i></p> <p><i>El derecho de los sindicatos a funcionar sin obstáculos y sin otras limitaciones que las que prescriba la ley y que sean necesarias en una sociedad democrática en interés de la seguridad nacional o del orden público, o para la protección de los derechos y libertades ajenos;</i></p> <p><i>El derecho de huelga, ejercido de conformidad con</i></p>		
---	--	--

<p>las leyes de cada país.</p> <p><i>El presente artículo no impedirá someter a restricciones legales el ejercicio de tales derechos por los miembros de las fuerzas armadas, de la policía o de la administración del Estado.</i></p> <p><i>Nada de lo dispuesto en este artículo autorizará a los Estados Partes en el Convenio de la Organización Internacional del Trabajo de 1948 relativo a la libertad sindical y a la protección del derecho de sindicación a adoptar medidas legislativas que menoscaben las garantías previstas en dicho Convenio o a aplicar la ley en forma que menoscabe dichas garantías.” (ACNUDH,1966).</i></p> <p>Artículo 9 del Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales.</p> <p><i>“Los Estados Parte en el presente Pacto reconocen el derecho de toda persona a la seguridad social, incluso al seguro social.” (ACNUDH, 1966)</i></p> <p>Artículo 10 del Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales.</p> <p><i>“Se debe conceder a la familia, que es el elemento natural y fundamental de la sociedad, la más amplia protección y asistencia posibles, especialmente para su constitución y mientras sea responsable del cuidado y la educación de los hijos a su cargo. El matrimonio debe contraerse con el libre consentimiento de los futuros cónyuges.</i></p> <p><i>Se debe conceder especial protección a las madres</i></p>		
--	--	--

<p><i>durante un período de tiempo razonable antes y después del parto. Durante dicho período, a las madres que trabajen se les debe conceder licencia con remuneración o con prestaciones adecuadas de seguridad social.</i></p> <p><i>Se deben adoptar medidas especiales de protección y asistencia en favor de todos los niños y adolescentes, sin discriminación alguna por razón de filiación o cualquier otra condición. Debe protegerse a los niños y adolescentes contra la explotación económica y social. Su empleo en trabajos nocivos para su moral y salud, o en los cuales peligre su vida o se corra el riesgo de perjudicar su desarrollo normal, será sancionado por la ley. Los Estados deben establecer también límites de edad por debajo de los cuales quedeprohibido y sancionado por la ley el empleo a sueldo de mano de obra infantil.”</i> (ACNUDH, 1966)</p> <p>Artículo 11 del Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y culturales.</p> <p><i>“Los Estados Partes en el presente Pacto reconocen el derecho de toda persona a un nivel de vida adecuado para sí y su familia, incluso alimentación, vestido y vivienda adecuados, y a una mejora continua de las condiciones de existencia. Los Estados Parte tomarán medidas apropiadas para asegurar la efectividad de este derecho, reconociendo a este efecto la importancia esencial de la cooperación internacional fundada en el libre consentimiento.</i></p> <p><i>Los Estados Parte en el presente Pacto,</i></p>		
---	--	--

<p><i>reconociendo el derecho fundamental de toda persona a estar protegida contra el hambre, adoptarán, individualmente y mediante la cooperación internacional, las medidas, incluidos los programas concretos, que se necesitan para:</i></p> <p><i>Mejorar los métodos de producción, conservación y distribución de alimentos mediante la plena utilización de los conocimientos técnicos y científicos, la divulgación de principios sobre nutrición y el perfeccionamiento o la reforma de los regímenes agrarios de modo que se logren la explotación y la utilización más eficaces de las riquezas naturales;</i></p> <p><i>Asegurar una distribución equitativa de los alimentos mundiales en relación con las necesidades, teniendo en cuenta los problemas que se plantean tanto a los países que importan productos alimenticios como a los que los exportan.” (ACNUDH, 1966)</i></p>		
<p>Artículo 2 de la Convención Iberoamericana de Derechos de los Jóvenes:</p> <p><i>“Los Estados Parte en la presente Convención reconocen el derecho de todos los jóvenes a gozar y disfrutar de todos los derechos humanos, y se comprometen a respetar y garantizar a los jóvenes el pleno disfrute y ejercicio de sus derechos civiles, políticos, económicos, sociales, y culturales.” (CIDJ, 2008 p4)</i></p> <p>Artículo 3 de la Convención Iberoamericana de Derechos de los Jóvenes:</p>	<p>Instituto Mexicano de la Juventud</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Crea Políticas Públicas en favor de los jóvenes para otórgales las herramientas necesarias en educación, salud, empleo y participación social. - Apoyo económico a jóvenes emprendedores. - Responde a las demandas de los jóvenes en materia psicológica, laboral, prevención de adicciones, asesoría jurídica y difusión de las actividades laboral. - Realiza investigación para detectar necesidades de los jóvenes.

<p><i>“Los Estados Parte en la presente convención, se comprometen a formular políticas y proponer programas que alienten y mantengan de modo permanente la contribución y el compromiso de los jóvenes con una cultura de paz y el respeto a los derechos humanos y a la difusión de los valores de la tolerancia y la justicia. “ (CIDJ, 2008 p4)</i></p> <p>Artículo 26 de la Convención Iberoamericana de Derechos de los Jóvenes</p> <p><i>“1. Los jóvenes tienen derecho al trabajo y a una especial protección del mismo.</i></p> <p><i>2. Los Estados Parte se comprometen a adoptar las medidas necesarias para generar las condiciones que permitan a los jóvenes capacitarse para acceder o crear opciones de empleo.</i></p> <p><i>3. Los Estados Parte adoptarán las políticas y medidas legislativas necesarias que fomenten el estímulo a las empresas para promover actividades de inserción y calificación de jóvenes en el trabajo. “(CID, 2008 p12)</i></p> <p>Artículo 27 de la Convención Iberoamericana de Derechos de los Jóvenes</p> <p><i>“1. Los jóvenes tienen derecho a la igualdad de oportunidades y trato en lo relativo a la inserción,</i></p>		<ul style="list-style-type: none"> - “Impulsar y promover el desarrollo integral de las y los jóvenes; a través del diseño, coordinación, articulación y monitoreo de la política nacional de la juventud.” (IMJUVE, 2021)
---	--	---

<p><i>remuneración, promoción y condiciones en el trabajo, a que existan programas que promuevan el primer empleo, la capacitación laboral y que se atienda de manera especial a los jóvenes temporalmente desocupados.</i></p> <p><i>2. Los Estados Parte reconocen que los jóvenes trabajadores deben gozar de iguales derechos laborales y sindicales a los reconocidos a todos los trabajadores.</i></p> <p><i>3. Los Estados Parte reconocen el derecho de los jóvenes a estar protegidos contra la explotación económica y contra todo trabajo que ponga en peligro la salud, la educación y el desarrollo físico y psicológico.</i></p> <p><i>4. El trabajo para los jóvenes de 15 a 18 años, será motivo de una legislación protectora especial de acuerdo a las normas internacionales del trabajo.</i></p> <p><i>5. Los Estados Parte adoptarán medidas para que las jóvenes trabajadoras menores de edad sean beneficiarias de medidas adicionales de atención específica potenciadora de la que, con carácter general, se dispense de acuerdo con la legislación laboral, de Seguridad Social y de Asistencia Social. En todo caso adoptarán, a favor de aquellas, medidas especiales a través del desarrollo del apartado 2 del artículo 10 del Pacto Internacional de derechos económicos, sociales y culturales. En dicho desarrollo se prestará especial atención a la aplicación del artículo 10 del Convenio 102 de la</i></p>		
--	--	--

<p><i>Organización Internacional del Trabajo.</i></p> <p><i>6. Los Estados Parte se comprometen a adoptar las medidas políticas y legislativas necesarias para suprimir todas las formas de discriminación contra la mujer joven en el ámbito laboral.”</i></p> <p><i>Artículo 28 de la Convención Iberoamericana de Derechos de los Jóvenes (CID, 2008 p13):</i></p> <p><i>“1. Los jóvenes tienen derecho a la protección social frente a situaciones de enfermedad, accidente laboral, invalidez, viudez y orfandad y todas aquellas situaciones de falta o de disminución de medios de subsistencia o de capacidad para el trabajo.</i></p> <p><i>2. Los Estados Parte adoptaran las medidas necesarias para alcanzar la plena efectividad de este derecho. “ (CID, 2008 p12)</i></p>		
--	--	--

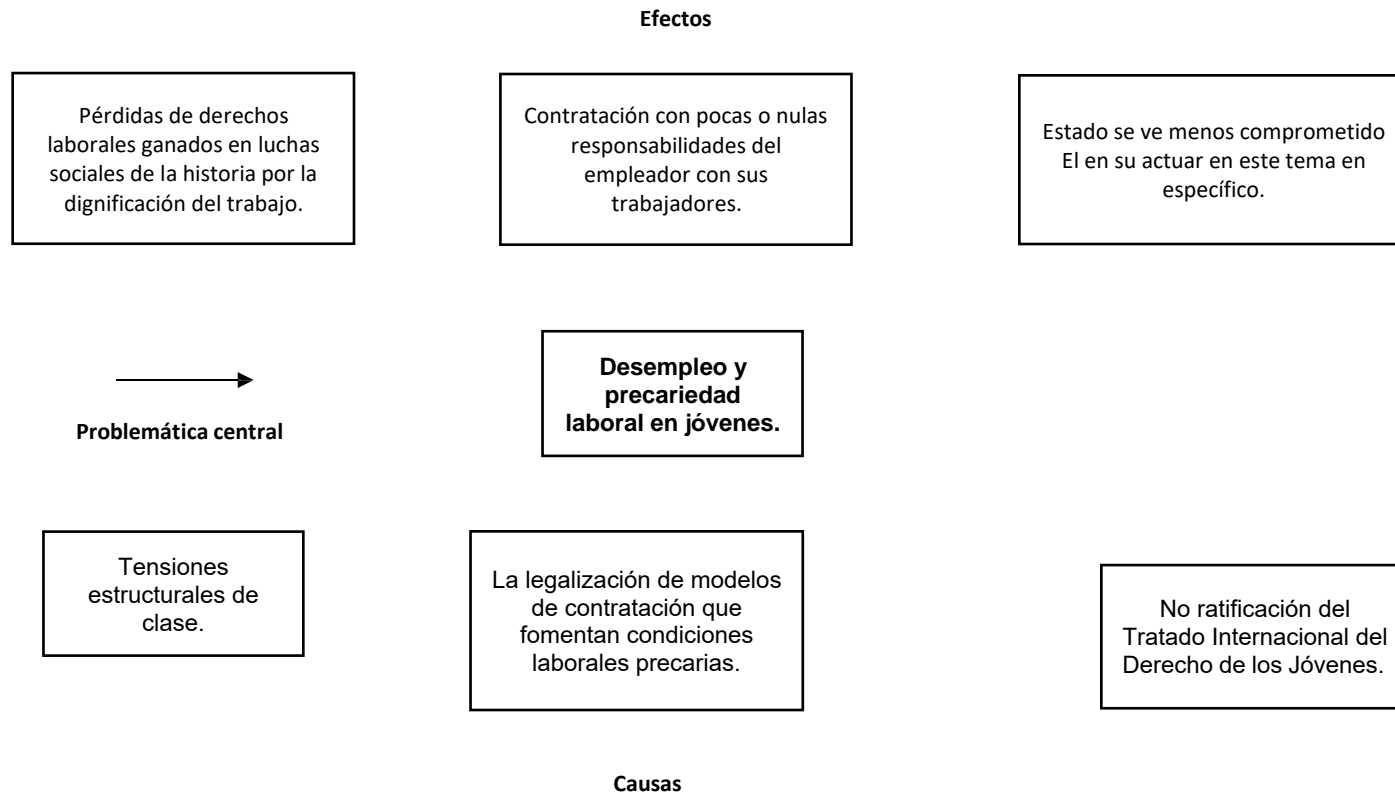
Elección de alternativas.

Hay que contemplar en este momento las características inherentes a los Derechos Humanos: indivisibilidad, interdependencia, universalidad e integralidad. (SEGOB / SRE / ONUMEX, p 57); por lo que hay que contestar las siguientes preguntas:

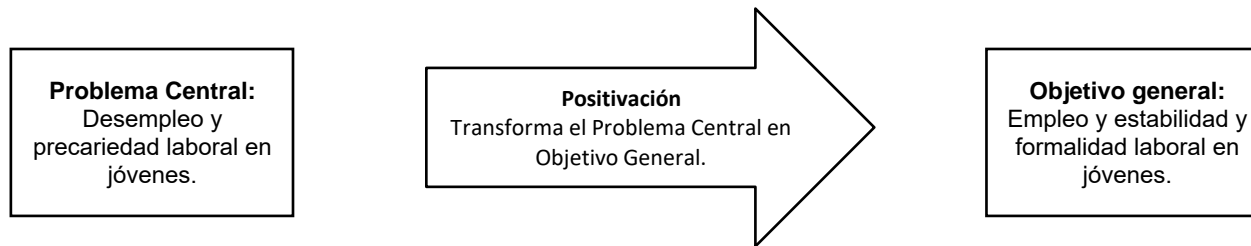
¿Cuáles son las causas que originan el incumplimiento de las obligaciones en materia de Derechos Humanos?

- **Tensiones estructurales de clase**, en donde se ven involucrados la pérdida de los derechos laborales de las personas en edad de laborar en función de intereses de los empleadores.
- La **no ratificación del Tratado Internacional del Derecho de los Jóvenes**, en donde un punto fundamental tiene que ver con el derecho al trabajo y la promoción del primer empleo (González, 2017). Si bien el programa Jóvenes construyendo el futuro tiene por objetivo la capacitación y en el mejor de los casos la incorporación formal de los jóvenes al mercado laboral, no se trata de un primer empleo formal, pues la remuneración proviene de una beca otorgada por el gobierno y el empleador puede contratar o no al aprendiz.
- **La legalización de modelos de contratación que fomentan el trabajo precario** como lo son el outsourcing en el caso del sector privado, honorarios y nómina 8 en la administración pública, y la contratación por horas en el caso de las universidades públicas. El outsourcing actualmente es un tema de agenda pública pues, existe una incitativa propuesta por el presidente para eliminarlo.
- *Diseño del programa y Alternativas de Solución*

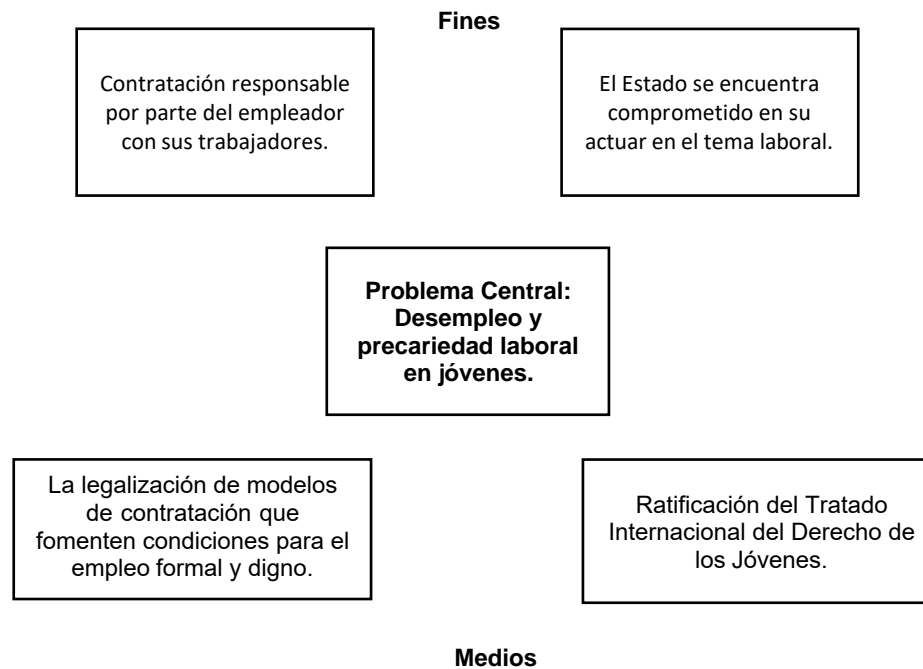
Para identificar la problemática central sobre la que se pretende actuar, se optó por realizar el árbol de problemas propuesto por Solís (2006), tomando como base lo desarrollado en las etapas previas a la presente propuesta de actuación profesional:



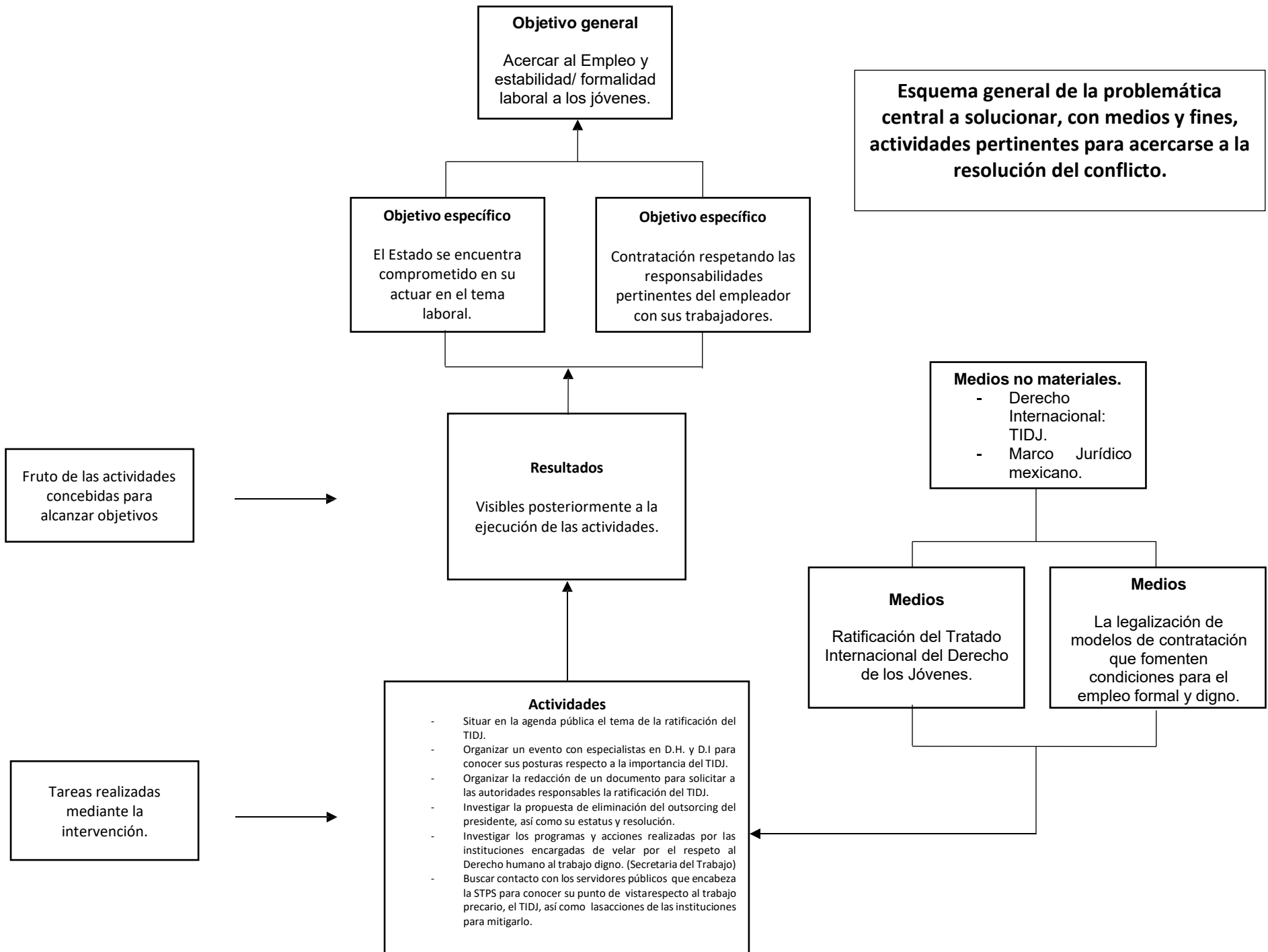
Elaboración de árbol de problemas para detectar la problemática central así como sus causas y efectos.



Positivación del problema central para convertirlo en el objetivo general para lograr su resolución.



Arbol de medios y fines, logrado a partir de la positivación de las causas y efectos del problema central.



Conclusiones o nuevas incógnitas.

El presente trabajo representa un primer esfuerzo de entendimiento de la juventud en estudio, de igual manera, la propuesta de actuación profesional pretende insinuar hacia donde y en que magnitud debe llevar el Trabajador Social su labor (todo a perspectiva personal de los autores). Construir una propuesta que proporcionara alternativas de solución a un nivel micro para problemáticas que son el resultado de cuestiones contextuales a nivel macro contribuye a la perpetuación de una actividad profesional asistencial y paleativa. El daño que ha causado el **trabajo precario** como resultado del dominio de los intereses de los grandes capitales, así como la permisividad y complicidad del Estado con los mismos al legalizar formas de contratación que parecieran volver inamovible la pobreza, solo puede ser solucionado con un esfuerzo en conjunto, con el objetivo de exortar a las autoridades a tomar cartas en el asunto, así como explicar las consecuencias de no hacerlo. Aunque no es ninguna novedad que el trabajo precario es una realidad para el grueso de los jóvenes mexicanos, tampoco se puede dejar de señalar, pues equivaldría a continuar con un proceso de normalización de este escenario y normalizar cualquier acto que afecte los derechos laborales alcanzados de manera histórica es hacer ojos ciegos a una situación de injusticia. La realidad percibida por los jóvenes y que se construyó en la categoría “lo real en su experiencia! Es una realidad abrumadora y que desalienta: Existe una realidad política que no pone en duda el actuar de los dueños de los medios de producción y que se traduce en trabajos precarizados en todo sentido, una experiencia laboral de constante violencia económica por falta de pagos de los patrones, pues el estado, no ha desarrollado mecanismos efectivos para hacer valer los derechos de los trabajadores (puede que en la letra, pero no en la práctica). Como resultado también de una sobrevalorización del trabajo mecánico en donde se privilegia el conocimiento “rentable” (y que por tanto, sirve para la acumulación de capital), las artes y las humanidades se han visto afectadas, pues existe poca oferta laboral para los profesionales de estas áreas, si bien en casos muy específicos los artistas y humanistas logran adaptar sus conocimientos a la lógica del mercado se cree, que el principal empleador de estos perfiles debería ser el Estado, en favor de construir o fomentar políticas de difusión de la Cultura y la Historia que , como

señalan los participantes, hacen falta para construir una sociedad más ética y menos vacía de valores y de identidad. Seguramente, el paso que seguiría aquí para volver a un segundo ciclo en la lógica de la teoría fundamentada para continuar en esta búsqueda de una teoría particular de las juventudes frikis, sería indagar en los entornos laborales mas a profundidad así como investigar la participación (o no participación) política de los jóvenes, vinculando nuevamente los resultados a una narrativa de conocimiento preexistente que serían los trabajos de Gramsci sobre los tipos de trabajos pero. entendiéndolos bajo la logica mercantil actual. Además, de profundizar en narrativas sobre juventudes y expreicnias estéticas relacionadas con la tecnología y las nuevas realidades virtuales producidas por la pandemia actual

Bibliografía

- Alexander J. (2009). Las teorías sociológicas desde la Segunda Guerra Mundial. España: Gedisa.
- Rodríguez G, Gil J. García E.. (1996). Metodología de la investigación cualitativa. Granada: ALJIBE.
- Michael Angrosino. (2007). Etnografía y observación participante en investigación cualitativa. Londres: Morata.
- Tarres M. (2013). Observar, escuchar y comprender: Sobre la tradición cualitativa en la investigación social. México: FLACSO, COLMEX.
- De la Garza E, Leyva G. (2012). Tratado de metodología de las ciencias sociales: perspectivas actuales. México: Fondo de Cultura Económica.
- Saraví G. (2009). Transiciones vulnerables, juventud, desigualdad y exclusión en México. México: CIESAS.
- Zechetto V. (2002). La danza de los signos. Ecuador: Abya-Yala.
- Uwe Flick. (2004). Introducción a la investigación cualitativa. España: Morata.
- López G. (2014). Prácticas de sociabilidad virtual entre jóvenes. México: CIESAS.
- Náteras A. (2016). Juventudes sitiadas y resistencias afectivas. México: Gedisa.
- Lochard G, Boyer H. (2004). La comunicación mediática. Barcelona: Gedisa.
- Náteras A. (2002). Jóvenes, culturas e identidades urbanas. México: Porrúa.
- Zebadúa J. (2009). Culturas juveniles en contextos globales: cambio y construcción de identidades. México: Universidad Veracruzana.
- Crovi D. (2017). Redes Sociales Digitales: Lugar de encuentro, expresión y organización para los jóvenes. México: La Biblioteca.
- Garfias A.. (2017). Aportes para la construcción de teorías del videojuego. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Velez, O.. (2003). Reconfigurando el Trabajo Social, Perspectivas y tendencias contemporáneas. Buenos Aires: Espacio .

- Ricoeur, P. (2002). Del texto a la acción, ensayos de hermenéutica II. México: Fondo de Cultura Económica.
- Cipriani, R.. (2013). Sociología Cualitativa Las historias de vida como metodología científica. Argentina: Biblos.
- Hernández, R.. (2010). Metodología de la Investigación. México: Mc Graw Hill.
- Gibbs, G. (2012). El análisis de datos cualitativos en investigación cualitativa. Madrid: Morata.
- Álvarez J. (2003). Cómo hacer investigación cualitativa. Barcelona: Paidós.
- Becker, H. (2011). Manual de escritura para científicos sociales. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Lewis O.. (1961). Los hijos de Sánchez. México : Fondo de Cultura Económica.
- Calderón H.. (2009).
Introducción al conocimiento de la imagen. México : Siglo XXI.
- Nietzsche F. (1883). Así habló Zaratustra. Alemania: Ghandi.
- SEGOB SRI ONU. (2014). Manual y Protocolo para la elaboración de políticas publicas de Derechos Humanos conforme a los nuevos Principios Constitucionales Programando con perspectiva de derechos humanos en México. México: S/E.
- ONU. (1948). Declaración Universal de los Derechos Humanos. París: S/E. ONU. (1966). Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales. Estados Unidos: S/E.
- Organismo Internacional de Juventud. (2005). CONVENCIÓN IBEROAMERICANA DE DERECHOS DE LOS JÓVENES. España: S/E.
- Zavala L. (2014). Semiótica preliminar. México: Ensayo.
- Morin E. (1990). Introducción al pensamiento complejo. París: Gedisa.
- Eco U. (2005). La estructura ausente: introducción a la semiótica. Barcelona: Debolsillo.

Revistas

Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social. (Enero de 2018). Dones, falsos dones, bienes comunes y explotación en las redes digitales. Diversidad de la economía virtual. Desacatos, 56, 70-89.

Cáceres P. (2003). Análisis cualitativo de contenido: Una alternativa metodológica alcanzable. Psicoperspectivas, II, 53-81.

Álvarez R. (2009). La investigación etnográfica: Una propuesta metodológica para Trabajo Social. Trabajo Social UNAM, 20, 73 - 97.

Barbera N, Inciarte A. (2012). Fenomenología y hermenéutica: dos perspectivas para estudiar las ciencias sociales. Multiciencias, 12, 198-205.

Nájera O, Ortiz G.. (2012). Identidades juveniles de principios del siglo XXI: Los mirreyes. Revista de antropología experimental, 12, 193-217.

Sitios Web

Glasser B, Strauss B. (1969). The discovery of grounded theory strategies for qualitative research. 04/04/2018, de Aldine Publishing Company Sitio web: http://www.sxf.uevora.pt/wp-content/uploads/2013/03/Glaser_1967.pdf

Gutiérrez E. . (2018). Mitología en el siglo XXI. 18/12/2018, de UNAM GLOBAL Sitio web: <https://proyctomxxi.wixsite.com/website/blog>

Savage A. [Ted] (23/08/2016) Mi carta de amor al cosplay. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=cXbXNV9-ZAg&t=612s>

Anexos

Sistema de códigos

Sistema de códigos	Memo
Ánime	El ánime es un código que aparece constantemente vinculado a otras palabras y que permea todas las entrevistas y en varios niveles del discurso de los participantes.
Diferencias culturales	
Diferencias culturales	
Espacio frikiplaza	
Juventudes frikis	Nombre de la categoría que conjunta las principales familias de códigos
Análogo de Realidad	Análogo por la comparación con el concepto fotográfico: tiene similitud con lo real pero no lo

	<p>es: Es una perspectiva dependiendo de quien observe. Esta realidad onírica descrita por los participantes y que se encuentra en las narrativas de ficción que consumen. Se construye a partir de las siguientes subcategorías de códigos:</p> <p style="text-align: right;"><i>Ficción</i> <i>Conceptualización de lo friki.</i> <i>Escape y descanso</i> <i>Interacción en internet</i></p>
Ficción	
Onírico	Un código que se comunica con otros códigos fuera de esta subcategoría es una característica que constantemente se señala en el discurso de los participantes, en ocasiones de manera directa, otra indirecta, o con otras palabras pero indicando la misma intención como lo fantástico, lo irreal, o lo ideal.
Género	Desde las series, los animes, la música, o los videojuegos las películas, todos tienen diversos géneros y dentro de ellos hay contenidos otros subgéneros:
Productos culturales	Cine, series, revistas, libros, historietas, videojuegos, arte.
Industrias	Dedicadas a fabricar los productos que se consumen, son conocedoras de las técnicas para su realización y conocen muy bien a sus públicos objetivos.
Televisión	
Cine	
Películas	
Películas 60s	
Películas 70s	
Películas terror actuales	
Ver películas	
Videojuegos	
Atari	
X box	
Nintendo	
The Legend of Zelda	
Pokémon	
PlayStation	
Internet	
Netflix	
Ver series	

Mensaje o trasfondo que se expone	<p>¿Que es lo interesante y atrayente de la Ciencia Ficción y los productos culturales que de ella emanan?</p> <p>Todo producto al ser de manufactura humana, transmite uno o varios mensajes, ideas, posturas, etc.</p>
valórate	
Cambia perspectiva del mundo	
Nostalgia	
Destrucción	
Decadencia	
Fin del mundo	
Historia (+)	
Idealizar relación	
Ser malo	
Superhéroes	
Ideología	
Crítica social	
Filosóficas	
Vulnerabilidad (+)	
Auto aceptación	
Cuestión social	
Clásicos	
Terminar relación	
Empezar relación	
Interesante	
Parte oscura	
El poder consume	
Diversificaciones	
Cultura pop	
Arte pop	
Explica ilustrativamente	
Cuestiones ideológicas	
Cuestiones políticas	
Productos culturales por lugar de origen.	<p>Principalmente existen los productos culturales elaborados por la industria del entretenimiento anglosajona y asiática. Los participantes son consumidores de ambos, sin embargo, están más orientados a los elaborados en Asia. Algo que llama nuestra atención es que en ambos la figura del superhéroe es muy fuerte.</p>

Productos culturales de Asia	<p>Es el código que tiene más frecuencia y vínculos con los otros códigos. Sospechamos que es el que tiene más relevancia para las juventudes en estudio.</p> <p>Aparece en el mapa de códigos muy cerca del código Japón y cultura japonesa,</p> <p>Narrativas visuales y audiovisuales que exponen una especie de fotografía de la cultura japonesa</p>
Estética onírica	
Estética	
Guerreras Mágicas	
Arte	
Animación	
Kpop	
Grupos Japoneses	
Grupos Coreanos	
Big Bang	
Super Junior	
CNBLUE	
Asian Kung Fu Generation	
FLOW	
Cartas Vanguard	
Ranma	
Dragon Ball	
One Piece	
Naruto	
Comic Japonés	
Evangelion	
Holic	
Tsubasa	
Manga (+)	
The seven sins	
Black Rock Shooter	
Kokkuri San	
Mazinger Z	
Shingeki no Kyojin	
La princesa Mononoke	
Ponyo	
El Castillo Vagabundo	

Mi vecino Totoro	
El viaje de Chihiro	
Studio Ghibli (+)	
Sailor Moon	
Yu Gi Oh	
Es hermoso	
infancia	
Surreal	
Desarrollo personajes	
Personajes	
Dibujo	
Productos culturales de occidente	
One Direction	
Tarantino	
Disney	
Archie	
Comercial	
Ricky Morty	
Cartoon Network	
Un show más	
Mundo feliz	
1984	
Cartoon	
Señor de los Anillos	
Harry Potter	
Star Wars	
Freddy	
La Profecía	
El bebé de Rosemary	
Superman	
Mujer maravilla	
Marvel	
DC Comics	
Injustice	
Batman	
Comic americano	
Aldous Huxley	
Un mundo feliz	
George Orwell	
Steven Universe	
Gravity Falls	
Hora de aventura	
Por género	Tipos de contenido por género, dependiendo de la temática.

Comedia romántica	
Yuri	
Shoujo	
Novelas juveniles	
Romance	
Terror psicológico	
Suspense	
Gore	
Fantasía	
Violencia	
Policías	
Misterio	
Gore	
Batallas	
Heroína	
Cute	
Kawaii	
Yaoi	
Hentai	
Cómic (+)	
Infantiles	
Aventuras	
Doremi	
Tiene poderes	
Magic Girl	
Mágico	
Cuarteto de chicas	
Conceptualización de lo friki	Conglomerado de familias de código que explican el concepto de friki construido desde la perspectiva de los participantes
Distinciones internas	<p>Los participantes describen diferencias entre "los frikis" los que entran bajo algún tipo de parámetro de normalidad y otros que llevan la incorporación de comportamientos al "límite". También hacen referencia a una diferencia en cuanto a aceptación por una cuestión generacional, por lo que aquí encontraremos esta distinción entre:</p> <p>Frikis moderados. Frikis extrovertidas. Frikis en la actualidad Frikis de antaño.</p>

Por generación	Señalan los participantes una serie de diferencias entre ser friki antes y ahora. Sin embargo, hay algunas cuestiones que siguen presentes, pues las entrevistadas más jóvenes explican que sihay algunas cuestiones que es importante mesurar.
Frikis actuales	Familia de códigos asociada a las nuevas generaciones de frikis, descritos por los participantes con diferentes características.
Confianzudos	
Nuevas generaciones	
Evolucionó	
Ahora ya no pasa	
Tienen amigos	
Alegres	
Sociables	
Se sienten cómodos	
Chavos guapos	
Friki fiestero	
Relajo	
Desmadre	
Chavo buena onda	
Frikis aceptados	
Más jóvenes	
Nuevos Frikis	
Frikis de antaño	Frikis de principios del Siglo XXI, cuando dos de nuestros participantes tenían entre 10 y 15 años. Su discurso refiere un contexto menos flexible en ámbitos sobre todo escolares, por lo que fueron muy discretos en manifestar sus gustos.
Hay diferencia	
Grupo frikis	
Era diferente	
Frikis retraídos	
Viejos frikis	
Tomo lo del personaje	
Amigos que veían ánimo	
Busco relación con mis gustos	
Por comportamiento	Distinción por la manera en que manifiestan su gusto por los personajes del contenido que consumen. Lo anterior puede abarcar desde gestualidad, quinésica, expresiones faciales.
Frikis moderados	Con comportamientos no tan marcados ni

	diferentes a los jóvenes de su edad.
Friki normal	
Lo reprimí	
Friki closet	
Es mucho peso	
No va conmigo	
Frikis extrovertidos.	
Se sienten el personaje	
Debrayan personaje	
Sentirse un personaje	
Están clavadísimos	
Escandalosa	
Era un personaje	
Mal vistos	
Más allá de los límites	
Gente obsesiva	
Gente rara	
Mal visto	
Discriminar	
Ser caricatura	
Ser directa	
Intimidades	
Expresiones faciales	
Antihéroes	
Chicas mágicas	
Frikiplaza música	
venden anime	
Mismo mundo	
Temáticas LGBTTT	
Quita estrés del mundo real	
Consumir Jpop	
Consumir	
Joven	
Fan	
Mezcla rara	
Expresión	
Distracción	
Introvertido	
Gustos variados	
Diversidad	
Se fusionan	
90s	

Ahora se acepta	
Frikismo	
Japonés	
Diferencia	
Lo friki y la diferencia.	
Connotación positiva	
Sentido de pertenencia	
Estilo de vida	
Identidad (+)	
Gracioso	
Referencias	
Forma parte de mi vida	
Orgullo	
Connotación negativa	
Es para niños	
Inmadura	
Odia deportes	
Estereotipo	
Insulto	
Gente extraña	
Es raro	
Otros compañeros	
Rechazo	
Las molestaban	
Bullying	
División	
Sociedad	
Actuar	
No encajaba	
No estoy actualizada	
Bueno en computación	
Complejo	
No es para niños	
Idolatrar	
Gusta lo diferente	
Quiero ser japonesa	
Persona dimensiones grandes	
Moda	
Vestir friki	
Estilo friki	
Amalgama de todo	

Es extraño	
Unificar	
No puedo comprar nada	
Es caro	
Edad 14 - 15 años	
Se diversifico	
Quisiera que a mi me pasara	
Agradable	
Contenido para adultos	
Personas más grandes	
Para chavitas	
Para niños	
Cosas tétricas	
Conspiraciones	
Cosas raras	
Influencia	
Friki	
Considerar friki	
Hábitos de consumo	Consumir es un código que aparece de manera constante y de manera directa e indirecta: Asociado a la compra de productos cuyo contenido es "de género friki" (perteneciente a narrativas de ciencia ficción), cultura japonesa o asiática. Desde productos audiovisuales (series, animes, videojuegos) hasta objetos con referencias a las narrativas de SCI FI populares como peluches o figuras de acción. Así como comida y otras manifestaciones culturales asiáticas (eventos musicales o festivales pequeños). La frikiplaza está muy cerca a este conjunto de códigos ya que es el lugar en la Ciudad en donde los jóvenes en estudio se proveen de sus productos favoritos. Frikiplaza y Asia son palabras constantemente asociadas por los participantes, así como consumo.
Consumir anime	
Me gustaría vivir en Japón	
Sentirse parte	
Gastar	
Peluches	
Venden estilo	

Estilo	
Ropa	
variedad	
voy a comer	
juego maquinistas o videojuegos	
Compro lo que necesito	
Encontrar exclusivamente frikiplaza	
frikiplaza	
Videojuego exclusivos	
Encontrar CD grupo contenido dentro de frikiplaza	
Me gusta frikiplaza	
Me gustaba	
Comida Japón	
Cosas niponas	
Fuerza	
Captura cartas	
Responsabilidad salvar mundo	
Niña pequeña	
Sakura Card Captors	
Me gusta dibujar	
Mundo muy loco	
CLAMP	
Duendes, elfos, demonios	
Anime un mundo grande	
Varios géneros	
Público grande	
Público infantil	
Historias dirigidas varios públicos	
caricaturas	
Ámbito otaku	
Cultura videojuegos	
Cultura geek	
Género friki	
Huellas de los	Impacto y percepciones de los animes, mangas y

contenidos consumidos (nombre provisional)	otros contenidos.
Temática mágica	
Voy directo frikiplaza	
Convertir en fortaleza	
No te dejes llevar debilidad	
amor propio	
amarte a ti mismo	
Lo adapté para mi	
Cambia perspectiva mundo	
Lo hacía mío	
Me quedo con esto	
Tomé mensajes ánimo	
Ánime trascendente	
Impactó mi vida	
Temáticas de valores	
Inspiración	
Me encanta ánimo	
Me llama la atención	
Me gusta	
Representación de personajes	Códigos relacionados con el disfraz, el cosplay.
Disfraz	
Costume	
Cosplay	
Escape y descanso	Esta familia de códigos tiene como semejanza que señalan un mundo aparte, el cual, en sus palabras, tiene las siguientes características: Relajante (Quita el estrés). De protección (sirve de refugio) De descanso (Darme un break) Fantástico.
Quita el estrés	
-hay muchas formas frikis	
Me refugio en mundo friki	
Mundo friki ayuda	
Darme un break	
Me refugio en ese	

mundo	
Es irreal	
Mundo friki	
temática fantasiosa	
Anime lo más conocido Japón	
Ámbito fantástico	
Ese mundo	
Interacción en internet.	Internet es un espacio en el que las juventudes en estudio interactúan, en donde han logrado vincularse con otros jóvenes a manera de amistad o en relaciones sentimentales, todo vinculado a que tienen gustos en común.
Reseñas	
Popularidad	
Ligar	
Conocí a una chica	
Conocer personas	
Documentales	
YouTube	
Hago reseñas	
Cuestión audiovisual	
Redes Sociales	
Estuvo padre	
Platicando en el foro	
Convivimos	
Se volvió algo más	
Amigo	
Profundizábamos	
Debatir	
Buscaba anime	
Foros DZ	
Foros	
JKANIME	
ANIMEFLV	
Grupos	
Facebook	
Encuentro animes	
Encuentro lo que sea	
Tecleo google	
Páginas anime	
Mundos virtuales	
Población LGBTTTIQ	Códigos en el discurso de los participantes asociados a la población LGBTTTIQ
Mi chavo	

Sexualidad	
LGBT	
Orientación sexual	
Soy gay	
Abierta	
Volverse gay	
Boda LGBT	
Boda	
Parejas gays	
Parejas lésbicas	
Lo real en su experiencia	Los cuatro participantes realizan esta distinción entre realidad e irrealdad. Un participante hace referencia a una necesidad de refugiarse porque la realidad es muy dura y por problemas de distinta naturaleza.
Creer que tienes el control	
No soy japonés	
Es pesado	
Problemas	
Mentalidad cuadrada	
Crecer	
Abrumante	
Yo gano mi dinero	
Vida normal	
No soy un personaje	
No es mi historia	
No soy ninja	
Aterrizar mi cabeza	
Palancas	
Estudiar otra cosa	
Etapas	
No soy amiguero	
Selectivo amigos	
Problemas reales	
Mundo real	
El "Deber ser" del adulto.	Familia de códigos asociada a los comportamientos que van de acuerdo con la edad adulta, así como cuestiones (como actividades profesionales) socialmente aceptadas y no aceptadas.
Despertar	
Mundo adulto	
Madurar	
No están contentos	

No soy orgullo de mis papás	
Hastío	
Sentirme mal	
Cuadrado	
Te repruebo	
No funciona	
No se sorprenden	
Eso hacen los adultos	
Viaje	
ir restaurante	
Ahorrar dinero	
Ser adulto	
Tener pareja	
Tener un sueldo	
Otras responsabilidades	
Interacción escuela con otros jóvenes	Familia de códigos asociados a la relación en el ámbito escolar de los participantes
Que pesada	
Nos molestaban	
Chacas	
Antros	
Círculo Social	
Humillando	
Choque cultural	
Exactamente iguales	
No ver más allá	
Cerrados	
Soy reservado	
Limitante creativo	
Cruel	
Diferentes perspectivas	
Borracheras	
Hacer tontería y media	
Hacer fiestas	
Interacción con la familia	Familia de códigos asociados a la relación familiar de los participantes.
Reímos	
Me llevo bien	
Idea errónea	
Difícil	

Mi hermana creció	
Con hermana compartí familia	
Homofobia	
Comentarios hirientes	
Aires de grandeza	
Problemas en casa (+)	
Papá ausente	
Estoy harta realidad	
Evadir	
Vida personal	
Mundo real es pesado	
Seamos realistas	
Solía deprimirse tomar un break	
Esfera laboral.	Vinculado también al mundo real, esta familia de códigos tiene códigos en su interior que tienen en general una connotación negativa.
No me contratan	
Sueldo miserable	
Aburrida horarios	
Aburrida de oficinas	
Tanto trabajo	
Trabajo absorbe tiempo	
Trabajo construcción	
Dinero	
Trabajar	
Mal pagado	
Tristeza	
Espacio frikiplaza	Asociación de ideas y conceptos con la frikiplaza
Locales y tiendas	
Comida	
Sushi	
Onigiris	
Ramen	
Maruchan	
Baguettes	
Hamburguesa	
Pizza	
Pan al vapor	

Albóndigas pulpo	
Takoyakis	
Bebida Yakult	
Calpis	
Sushi iito 90 pesos	
Sushi 45 50 pesos	
Muy ricas	
Las inventan	
Variedades	
Distribución	
Bancas	
Pasillo angosto	
Hay más lugares	
Segunda frikiplaza	
Pequeña	
Grande	
Bancas para comer	
Mesas de comida	
Espacio reducido	
Mal hecha	
No puedes pasar	
Caben dos personas	
Pasillos	
Mala distribución	
Locales y tiendas	
Cosas retro	
Pikashop	
Más tranquilo	
Distribución	
Puntos de reunión	
Cerca aquí	
La Mole	
TNT	
ComicOn	
Exposiciones	
Consolas	
Comida	
Gashapones	
Akihabara	
Salir con amigos	
Figuras de acción	
Tráfico de gente	
Es feo	
Muchas cosas	
Ir a Japón	

Quiero comprar	
Outfit frikiplaza	
Producto Chino	
Producto Coreano	
Producto oriental	
puestos	
Puestos celulares	
Escondida	
Rock Store	
Calor	
gente diferente	
gente friki	
huele a humanidad	
Buscar en puesto	
Fancenter	
No se convive	
No se platica	
No hay lugar	
Es molesto	
Abarrotada de gente	
Tiempo conocer frikiplaza	
Venden ánimo	
Diferencias culturales	Existe en el discurso una constante comparación entre la cultura de México y Japón, alimentado en buena medida por lo que se describe o visualiza en los productos culturales de manufactura asiática.
Japón	
Cultura japonesa (+)	
Cuestiones culturales	
Estricto	
Formales	
Serios	
Tradición	
Avanzados	
Uniformes preciosos	
Admiración	
Ir a Tokio	
Sistema educativo	
Van a la escuela	
Es genial	
Solvencia	
Templos	
Volver a ser niños	

Vestir	
Trabajo en equipo	
Es diferente	
Vestir Kimono	
Hacer lo que ellos hacen	
Disfrazarme	
Tecnología	
Diversión	
Orden	
Es bonito	
Festivales	
Idealizar	
Cultura y comida	
Idealizar cultura	
Son respetuosos	
Atrapar peces dorados	
Hay seguridad	
Más seguro	
Diferente aquí	
Sociedad increíble	
Identidad nacional	
Beso en público	
Libertad sexual	
Diversidad sexual	
Estaba chiquita	
Allá	
No es tan diferente	
México	
Malinchismo	
Costumbre	
Chocar con personas+	
El centro	
La merced	
Comerciantes	
Jamaica	
Actualmente en donde vivo	
Seguridad al caminar	
Zona tranquila	
San Pedro de los Pinos	
Me gustaba la	

Condesa	
Ambiente diferente	
Me acostumbré a las personas	
Día de muertos	
México	
México fiesteros	
Política	Temas que asocian los participantes a la política.
Apartidista	
Me linchan	
Desinterés	
Me tiene sin cuidado	
La democracia no existe	
Puesta teatral	
Cambiar cantidades	
No hay certeza	
Comprados	
Políticos no cambian mi realidad	
No creo en personas de partidos	
No creo en un partido político	
No creo en la política.	
Sobrevivir al mundo	
Dictadura enmascarada	
Corrupción	
Pérdida de tiempo	
Poder	
Clase política	
Me molesta	
Lo mismo pero disfrazados	
Hacer creer que puedes elegir	
No voto	
Prefabricado	
Religión	Conjunto de códigos que tienen que ver con el tema de religión.
Empatía	
Reglas	
Principios físicos	
Gravedad	

El aire	
El movimiento	
El agua	
Reiki	
Sanar	
Amor	
Amor a lo que te rodea	
Amor a la familia	
Ayudar	
Islam	
Mantra	
Psicología	
Intangible	
Valores	
Dios	
Iglesia	
Budismo	
Profesión, actividad laboral e intereses profesionales	Los participantes no se conocen entre si (salvo las dos menores de edad, pues son hermanas) sin embargo, algo que llama la atención es que los cuatro tienen un interés genuino en las artes, el diseño, y la ilustración. El anime es un elemento relevante para comprender esto, desde ahora podemos asegurar que hay que vincular todos los códigos que tienen que ver con este género de animación pues sospechamos que es una experiencia estética cautivadora para los jóvenes, y que se encuentra directamente relacionado con los intereses en las disciplinas de la comunicación visual y que tiene que ver también con esta fascinación con la cultura de Asia pero principalmente con la japonesa.
Carrera técnica computación	
Estudio	
Actividad laboral paramédico	
Interés arquitectura	
Psicología de los niños	
Pediatría	
Actividad laboral	
Hacer arte	
Diseñar	
Intervenir espacio	

Creatividad	
Escultura en metal	
Escultura en barro+	
Apropiación	
Escultura	
Estilizar	
Justificación	
Macro escultura (+)	
Publicidad	
Mercadotecnia	
Diseño	
Escuela	
Artes visuales	
Recreación	
Velocidad	
Patinaje	
Clases	
Guitarra	
Hobbies	
Tiempo libre	
Escalar	
Ciclismo	
Basquetbol	
Futbol	
Deporte	
Comedia	
Romance	
Producto contenido	
Pantalones a la cadera	
Identificada	
Pre adolescencia	
Ventajas	
Otras personas	
Vivía en Escandón	
Constancia	
Certeza	
Tierna	
Buena onda	
Soy divertida	
Mismos gustos	
Me aceptaban	
Diabólico	
Ambición	
Mangaka	

Hermana	
Monos chinos	
South Park	
Inuyasha	
Vivir Feliz	
Satisfacción	
Readaptar	
Tomar en serio	
Sobresalir	
Rudeza	
Tsundere	
Animada	
Cómoda	
Asombro	
Escaso	
Sorpresa	
Impacto	
Sorprender al mundo	
Lujos	
Mantenerme a mi	
Mezclar	
Ilustración	
23 años	
Te llena	
Conciencia	
Mi novia	
Karekano	
Citrus	
Lesbiana	
Catolicismo	
Estabilidad espiritual	
Iluminación	
Revelación	
Naturaleza	
Reflexión	
Iluminación	
Principios	
No robarás	
Sistema legal	
Carencias	
Práctica	
Comodidad	
Investigación	
Aplicables	
Autodidacta	

Permite la vida	
Dios es energía	
Dios existe	
Creacionismo	
Respetar a los mayores	
Procesos	
Primera Comunión	
Bautizo	
Familia católica	
Relaciones	
Significados	
Críticas	
Padre de familia	
Los Simpson	
No entiendo	
Psicológico	
Ideas	
Misterio	
Twister Sister	
Mortal Kombat	
Cuidan un parque	
Mapache	
Pájaro azul	
Amigos	
Leech	
Muerte	
Titanes	
Extensiones	
Feliz	
Animación	
Peleas	
Desenlace	
Justificaciones	
Troll	
No entiendo	
Actualmente	
Antes	
Mi casa	
Olvidar	
Versailles	
Música	
Lica	
Star Trek	
Club	

Dispersiones	
Frustrado	
Tener dinero	
Uniformes horribles	
Historias escolares	
Vivir en Japón	
Super lindo	
Temáticas	
Robots	
Ahora todos van	
Nuestras fiestas	
Pijamadas	
Grupo de amigas	
Justificado	
Claro que es porno	
Historieta	
Manga porno	
Mis amigas	
Élite	
Nuevas cosas	
Antigua escuela	
Como yo	
No había un lugar específico	
Apestosa	
Live action	
Mal escritas	
Son horribles	
No espantan	
Miedo	
Eso	
Terror	
Divertido	
Series	
Me encanta	
Rubius	
Me gusta leer	
Colecciono peluches	
Pintar	
Miyuki Owo	
Recopilaciones	
Referente a anime	
Periódico	
Revista de moda	

Cone xión mang a	
ayud ado a dar giro	
Mal vibro sa	
Estud iar	