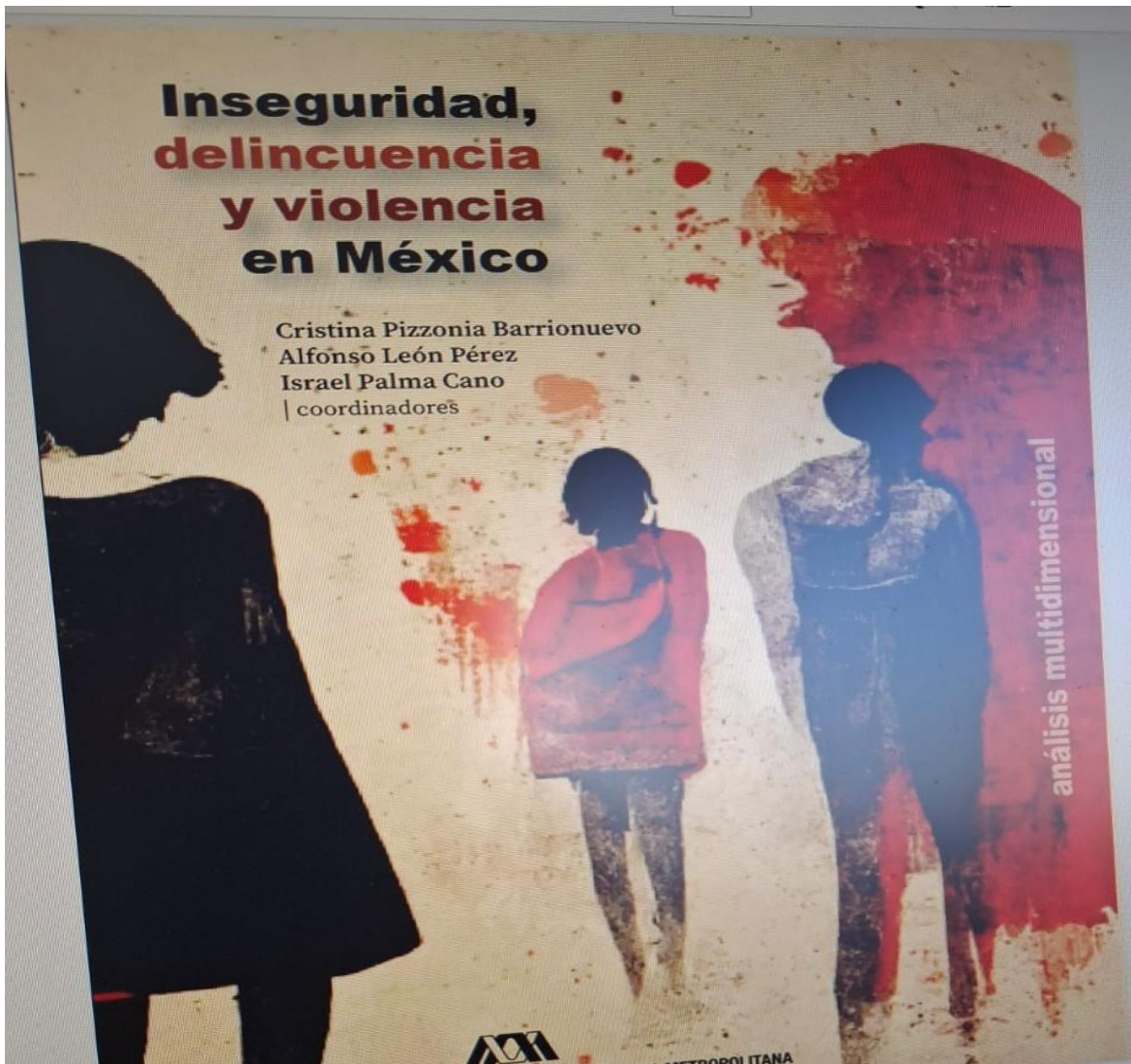


RESEÑA DE LIBRO

1 COMENTARIOS AL LIBRO: INSEGURIDAD, DELINCUENCIA Y VIOLENCIA EN MÉXICO: ANÁLISIS MULTIDIMENSIONAL



INSEGURIDAD, DELINCUENCIA Y VIOLENCIA EN MÉXICO: ANÁLISIS MULTIDIMENSIONAL

Primera edición: diciembre de 2025

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA-XOCHIMILCO/

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

394 páginas/ ISBN: 978-607-28-3602-0 (PDF)

ISBN: 978-607-28-3595-5 (epub)

Robinson Salazar-Pérez

Sociólogo

salazar.robinson@gmail.com

El libro colectivo mencionado, reúne un ramillete de expresiones de irregularidades que contravienen el orden y la seguridad de la ciudadanía, no sólo en México, sino en la gran mayoría de los países de América Latina, ello deviene a fenómenos estructurales que hoy se hallan en proceso de desestructuración y reordenamiento, cuyos enclaves y clivajes persistentes dentro de una sociedad, cuyo efectos articulan y desarticulan a la vez diversidad de comportamientos sociales e ideológicos que juegan un papel preponderante en las relaciones colectivas, los conflictos, las diversas formas de violencia, la diversidad de reclamos y movilizaciones reivindicativas las cuales llevan separar a grupos, cuadricular las formas de socialización comunitarias a través de micro segmentos sociales que atomizan las colectividades, difuminan los sedimentos de solidaridad e incrementando la atomización social dentro de la urdimbre comunitaria que al final siembran el frondoso árbol de la individualización, la indiferencia, indolencia y el desapego a la colaboración, el respeto y la aceptación del otro.

Una razón que esgrimo es el agotamiento de la Matriz Societal de la globalización y la complementariedad en las cadenas productivas, la cual está siendo remplazada por el capitalismo de plataformas digital cuya expresión es la ruptura del mundo de vida comunitario, dialógico o asociativo, anclando el nuevo modelo en el encerramiento y consumo de productos insertados en las llamadas redes sociales manipuladas por algoritmo que día tras día nos llevan a abreviar en los reservorios del consumo, la banalidad, presunción, egoísmo, obsceno, lascivo, dispendio y obtención de riquezas de manera expedita y sin mediación alguna, incluso evadiendo las normas y leyes. He aquí un desencuentro entre las estructuras de la sociedad y los actores sociales.

Hoy día, en esta transición de la cual no tenemos idea de cuánto puede tardar y qué modelo societal asumiríamos, no contamos con una sociedad referencial, tampoco una propuesta de modelo de desarrollo alternativo, porque las bases de la sociedad tienen remanente de la matriz globalizada y vetas del capitalismo de plataformas. Las distintas formas de agrupación social, los sujetos individuales, el mapa de actores políticos, los gremios sindicales y partidos políticos no

pertenecen a una clase, son variopinto, sus expectativas y expresiones se apegan a coyunturas, ocurrencias o a la eventualidad del momento. Ya no es notorio la pertenencia a una clase social, asimismo están nutriéndose en un archipiélago otra forma de agrupación, quizás algunas tienen un lánguido componente de clase –es posible –, pero habría que valorar su fortaleza y alcances.

El desacoplamiento en distintas estructuras de la sociedad contemporánea y los otros elementos que quedan están subordinados resolver las contingencias cotidianas sin ir al fondo de la solución, ello se debe a la permanente transformación multi vectorial en el mundo y no hallamos las formas para detener la velocidad de los cambios. Podríamos dibujar el momento que vivimos con la frase de Carlos Monsiváis, "**no comprendo este mundo, y cuando lo comprendo, ya pasó**".

La llamada globalización, en cuanto modelo de sociedad interpenetra económicamente los mercados y comunicacionalmente mediática, forja la densa red atrapadora de identidades e imaginarios sociales a través de información selectiva, redes reales y virtuales, informática, Big Data y algoritmos, alterando a las sociedades y/o segmentos de ellas, atraviesa las decisiones de los Estados nacionales, trayendo como consecuencia la desarticulación de los distintos mapas de los actores insertados en la matriz societal, lo cual trajo como resultado una detonación de identidades adscriptivas o comunitaristas basadas en el sexo, la edad, la religión como verdad revelada y ya no como opción, étnica, regional, ideológica o nacional.

Capitalismo de Plataformas

Hoy tenemos un Estado convertido en un Ente permisivo y cuasi paralizado en la macroestructura del capitalismo de plataformas. La sociedad está atrapada en una jaula de juegos y antojos, insidias y autodestrucción, diseñada por el capitalismo de plataformas; nos han asignado nomenclaturas, roles, directrices, certificaciones, protocolos, modelos para observar, percibir, redactar y comunicar a través de la IA, han revertido toda la sincronía hasta dar cuerpo a una sociedad que navega en la insularidad, conectada con los dispositivos digitales, atrofiada en sus capacidades dialógicas y argumentativas, viviendo en la inmediatez sin entender los procesos de construcción social, alejadas de los vínculos intersubjetivos y carente de toda lógica por los apresuramientos por obtener resultados o beneficios. En fin, tenemos un Estado permisivo, cómplice y colaborador, taciturno y discapacitado para atajar los graves y grandes problemas que aquejan a la sociedad.

Dos aspectos me interesan reseñar en la ola de fragmentación social e insularidad observada en el capitalismo de plataformas ya fincado en la postpandemia.

Uno es la Identidad de las personas. La situación expuesta en el apartado anterior conduce irremediablemente a una evaluación del impacto del dominio cibernético en la identidad de las personas y me lleva a preguntarme si ello conlleva a una mayor comunicación o a un mayor aislamiento.

Por un lado, las personas tienen acceso a vastos conocimientos, asimismo a la posibilidad de establecer y mantener contactos con otras personas en cualquier lugar del mundo a tiempo real, por motivación espontánea, en ámbitos distintos y diversos, tanto profesionales, lúdicos, sexuales, diversión o delincuencia. Por otra parte, también puede generarse una vida paralela alejada del mundo real, porque en lo virtual se tiene ilusoriamente lo deseado o anhelado del mundo en que vive, y, de hecho, tal situación es más evidente en aquellos países más tecnologizados, es decir, en aquellos donde las tecnologías del mundo cibernético están presentes en la vida diaria de las personas en mayor medida.

De este modo se produce una evasión de la realidad, como si se tratase de una droga, por la que, además, muchos usuarios llegan a desarrollar múltiples identidades y comportamientos inusuales y riesgosos en las diferentes redes sociales con mayor facilidad y cantidad nunca antes vista en la historia; la razón de este comportamiento está en la libre elección de exactamente qué mostrar y qué ocultar ante los demás usuarios de la red social, y en consecuencia, es más sencillo fingir o aparentar lo que en realidad no son (**Refoyo, 2018**).

La alteración en las identidades va a la par de modificaciones substanciales en las formas de pensar, organizar el pensamiento y de actuar individualmente, muchas veces sin la trayectoria de construcción basadas en la lógica sino más bien en la imitación o reproducción de lo observado.

Los recursos del pensamiento utilizados para elaborar información sobre el entorno inmediato, las relaciones sociales con la familia, amistades, grupos y objetos de la realidad social están mediados por interiorizaciones de experiencias transmitidas por el espectro virtual, las representaciones sociales son extraídos del mundo de la internet y no de experiencias socialmente transmitidas a través de la interacción social, la vida comunitaria, relaciones al interior de los colectivos, por tanto, resultan imaginarios distorsionados, desacoplados de la realidad, con serias dificultades para comprender la "dinámica de la interacción y de las prácticas sociales relacionadas, por ejemplo con el género.

Un ejemplo de los riesgos de los imaginarios distorsionados que desembocan en violencia es la representación de la mujer preconstruída en las redes digitales con signos de morbosidad, vulgaridad, promotora de la sexualidad trivial mediante nichos de exposición de su cuerpo, en

plataformas y App para ofertar imágenes, vídeos, packs, entre las conocidas están Onlyfans, Capptu, Setravieso, freelocalmatures, Reels, las cuales monetizan el cuerpo de la mujer y la fijan en el imaginario como un producto de rutina con fecha de caducidad y fácil de desechar, conduciendo muchas conductas al desprecio por ellas, posible de desplazarlas del entorno y hasta eliminarlas una vez que hacen uso de su cuerpo, pareciese una factor importante para indagar sobre los feminicidios.

Esta manifestación de la violencia es una pieza efectiva de la guerra cognitiva y tiene clara la importancia de eliminar segmentos significativos de mujeres, porque una de ella representa tres varones mínimamente si comparamos sus vínculos de pareja-hijos; asimismo su imagen propaga el miedo en mayor amplitud por ser procreadora, su desempeño dentro del núcleo familiar, la movilidad ascendente en las 3 últimas décadas y ante todo evitar la reproducción social de la humanidad.

Obviamente, para contar con mayor eficacia, los dispositivos de la guerra cognitiva y parte constitutiva del capitalismo de plataformas, era dotar las redes de un conjunto eficaz de manipuladores de opinión, influencers, bots y “creadores de contenidos”, con estrado atractivo, disfrazado de aspectos lúdicos, divertido con imágenes que ostentan dinero, bellezas, viajes, fortunas, exageración y adulaciones, herramientas eficaces de la artillería propia de la guerra cognitiva, orientadas a modificar emociones, actitudes y razonamientos y así imponer sus preferencias y orientaciones comportamentales, muchas de ellas con signos de violencia, delincuencia y atisbos de las diversas esferas del crimen organizado.

Una primera conclusión, la guerra cognitiva de la postpandemia se impuso con el objetivo preclaro de manipular los mecanismos de cognición de un enemigo, lo cual consiste en saturar con información de manera expedita, donde las operaciones mentales no cuenten con tiempo suficiente para re-pensar, cavilar, modificar y ordenar lo percibido, afectando la memoria y la toma de decisiones.

Modificando los procesos mentales y de construcción de pensamientos, debilitan, penetran, influye o incluso subyugan a los ciudadanos hasta destruir su conciencia y abandonarlo en la jungla de los individuos atomizados y despojados de significados sobre quienes son, qué quieren, su papel en la sociedad y vínculos propios de todo sujeto con el mundo de vida y las cosas del entorno.

La acción más eficiente hasta ahora ejecutadas por los promotores de la guerra cognitiva es estimular animosamente el uso de herramientas digitales en los diversos ámbitos de la vida y actividades cotidianas, con el claro propósito de confiscar su conciencia, interrumpir en los procesos

cognitivos y adecuarlo a las necesidades del mercado, el consumo, la sexualidad, violencia y crimen organizado.

A través de algoritmos, filtran información para abrumar o sembrar especulaciones que desvían la atención en temas o asuntos de interés público o general. Sofocan el ambiente o atmósfera susceptibles de agobiar y alterar los reservorios donde van erigiéndose las representaciones; el fin es influir en grandes colectivos humanos, desestructurar el almacenamiento de la memoria, fijarles objetivos acordes a los grandes intereses corporativos y contar con un ejército de entes robotizados y dispuestos a ser dirigidos. Entonces observamos que la profilaxis social está vigente.

Estrategia desnarrativizante donde se fragua la violencia

En la gran y descomunal esfera global de todo lo relacionado con lo digital, existe una gama densa y variada de videojuegos con signos exageradamente visibles de violencia y obsceno, con relevancia extrema en una avalancha de imágenes y actos sexuales aberrantes y reveladores, denigrantes para la dignidad de las mujeres, principalmente menores de edad y adolescentes.

El objetivo trazado y oculto en los videojuegos es la desestructuración del pensamiento en la nueva generación de sujetos digitales, con una orientación explícita para inducirlos al ejercicio de la violencia.

Orientándonos de la vena analítica Jesús Bermejo, quien explicita de manera puntual y coherente sobre los relatos desnarrativizantes de la televisión, en especial los audiovisuales violentos que induce en los niños una desestructuración en su pensamiento (**Bermejo, J. 2010**); retomamos el eje de su argumentación y lo introyectamos en nuestra explicación de los videojuegos y la inoculación en el cerebro y formas de pensar del sujeto digital, quien asimila e imita y en muchas ocasiones ejercita lo aprendido o visualizado en innumerable veces las imágenes de violencia sobre mujeres, entre varones, escenas de fuego cruzado y uso de armas letales.

Los niños y jóvenes nativos de la última década del Siglo XX y primer cuarto de siglo del XXI, hasta los de ahora, fluctúan entre 8 a 40 años aproximadamente, un segmento importante de este contingente de aficionados a los videojuegos violentos y/o agresivos, hoy revelan conductas belicosas, confrontativas e impulsivos en diversas esferas de la vida social, ya sea al interior de la familia, en relaciones de noviazgos, de parejas constituidas formalmente o ante los vecinos y otros ciudadanos. Ello es en gran parte un efecto de la narrativa y visualización en el desarrollo cognitivo del segmento analizado.

Obviamente, “no es una propiedad intrínseca al producto audiovisual, sino que resulta del encuentro entre éste y el espectador. Un texto narrativizante

es aquel que se adapta al nivel del desarrollo cognitivo del niños o joven (casi siempre construido en la familia y escuela) favoreciendo, durante la

exposición de este la activación de las estructuras del pensamiento narrativo de niño o joven. En cambio, un texto desnarrativizante es aquel que no

corresponde con el grado de desarrollo cognitivo del sujeto en mención, activando inadecuadamente su pensamiento narrativo, por lo que una

exposición reiterada ante ese producto acaba induciendo la formación de estructuras narrativas desestructuradas en la mente de quien las percibe

continuamente” (Bermejo J. 2010 *Ídem*).

El asunto que nos interesa resaltar y revelar es si el anclaje de los videojuegos alentadores de la violencia en todas sus expresiones en la barra de opciones de las distintas plataformas digitales son ajenos a la alteración de los escaques en la estructura cognitiva en los jóvenes, o si esconden en su promoción y divulgación la verdadera intencionalidad de incidir en el comportamiento de quienes se han animado a verlos, practicarlos y hasta asociarse con otros agentes de latitudes ajenas a su entorno, desconociendo la verdadera identidad, oficio, lugar de origen, edad e incluso el rol que desempeña en su sociedad. Aquí denota un primer riesgo, en desconocer con quién te asocias para practicar lo ofrecido por los videojuegos donde casi siempre está inmiscuido los reclutadores del crimen organizado. Argumentaciones con mayor desarrollo las podemos consultar en publicaciones especiales sobre el tema (Salazar.R.2023).

Consecuencias en los comportamientos delictivo e importancia de abreviar en el libro: “Inseguridad, delincuencia y violencia en México:

análisis multidimensional” coordinado por Cristina Pizzonia Barrionuevo, Alfonso León Pérez e Israel Palma Cano

(coordinadores)

Es un libro con diversas aristas argumentativas, leerlo de manera segmentada por artículos de interés particular nos aleja de la complejidad que existe, por el contrario, debemos escudriñar con una lente inteligente y un calidoscopio crítico que nos vaya orientado hacia el brumoso espectro de los riesgos fatales cobijados bajo el mando de la inseguridad y las distintas expresiones de la violencia en México.

Nuestro país no escapa de la inmensa carpa del capitalismo de plataforma, que por su naturaleza autodestructiva y antinatura corroe y destruye hilos asociativos, grandes sectores de urdimbre social y extermina a sectores poblacionales que no le son útiles para su fin, tampoco puede ofrecerles las condiciones necesarias para su reproducción social como son educación, empleo, atención a la salud, viviendas y demás aspectos básicos para la vida en sociedad.

El capitalismo de plataformas forjado sobre la tecnología robotizada, el control de la sociedad dirigida por algoritmos e Inteligencia Artificial, desafiado por los desastres ecológicos y calentamiento global, acudió a la solución inmediata, con mayor eficacia y a la inoculación en el imaginario colectivo en grandes segmentos sociales la confrontación entre ellos hasta autodestruirse, bajo la égida del crimen organizado y sus agencias corporativas.

Con sentido degradante y controlador, usan de manera desmedida los datos, algoritmos para descubrir los movimientos, compras, diálogos, conversaciones y actuaciones individuales y grupales, desplazamientos, hábitos, consumo, visita a portales, compra de base de datos a agencias comerciales entre otras, con el fin de administrar nuevas formas de vigilancia dado que disponen de las herramientas adecuadas para extraer y explotar fichas e información con fines de lucro, trata de blanca, venta de estupefacientes, armas, pornografía, inocular nuevos comportamientos sexualizados, sugerentes y lascivos, no sólo en la parte visual sino musical, televisiva, plataforma de streaming, cine y más.

La estrategia visual penetra o inocular el cerebro con mayor efectividad en fijar imágenes, estimular deseos y atrae para repetir, imitar o reproducir lo observado de manera continua, desembocando en una habituación en los jóvenes. Es destacable en la estrategia de contaminación y obnubilación en la población menor a 40 años, la influencia que ejercen, con la existencia de “más o menos 2.000 millones de páginas web hay solo 50 captando casi todo el tráfico. Gracias a una infografía de Visual Capitalist (que toma sus datos de SimilarWeb) hemos podido observar cómo, a pesar de que China es enorme, las webs de Estados Unidos se llevan casi todo el tráfico” (**Bécares, B. 2023**). La mayor cantidad de visitas concurren a las salas digitales de Facebook, Twitter e Instagram, Netflix, TikTok y Reddit, sin contar los sitios pornográficos que atraen millones de visitantes (**Nilo.F.2023**). Lo anterior da cuenta de la dependencia exagerada de grandes segmentos de la población juvenil a las redes y sitios digitales, ocasionando varios efectos los cuales sólo mencionaremos porque existe un número considerable de investigaciones y publicaciones acerca de los estragos, daños y deficiencias en el aprendizaje, la desestructuración de lazos comunitarios, deformaciones en el lenguaje, imitación antes que la experimentación, decadencia en las reflexiones

ante fenómenos o hechos acontecidos en la realidad social, poco almacenamiento de palabras para argumentar, deficiencias en los análisis e indagación, todo por la excesiva dependencia de la internet y el uso de los buscadores como herramienta facilitadora para suplir la curiosidad y ejercicio de búsqueda y análisis de información.

Estamos en un escenario caótico y desestructurante de conciencias, la tiktokmania, la Facebook-dependencia, la porno-obsesión, desinterés comunitario, simplificación del lenguaje en la contracción de las palabras y remplazo por signos, son componentes aparentemente de moda pero en esencia es un conjunto de dispositivo para desagregar socialmente los colectivos en proceso de engranaje, en especial centros escolares y comunidades urbanas, cuya interacción se da a través del dispositivo y aplicación WhatsApp, carente de afecto, cadencia verbal, expresiones de asombro y lazo social.

Existen plataforma de perfil denominadas micro mecenazgo, cuyo fin son supuestos emprendimientos para obtener recursos económicos a cuentagotas. Otras más son imán para segmentos sociales que por sus inexperiencias arriban a ellas a ofrecer sus servicios de influencers, artistas y creadores de contenido bajo el atractivo de ganar mucho dinero sin invertir, de ahí que OnlyFans, Fansly, JustForFans, MYMFans, FanCentro, Modelhub, LoyalFans, Flirtback, Membershpy y cientos más, son los sitios más solicitados pero vigilados por los criminales dedicados a la trata de blanca y ligados también a los feminicidios.

La labor de las autoridades es limitada o casi nula, aún con los cuerpos de policías cibernéticas y los especialistas en dar seguimiento a cada sitio, los millones de visitantes e inscritos están encubierto en pseudónimos, otros amparado en los derechos humanos y libertad de decidir su vida, conducta, hábitos y consumo. La alternativa es de carácter político y social, politizar a las ciudadanías, mayor esfuerzo en retomar la reconstrucción comunitaria, dar cuenta de los riesgos de los jóvenes al visitar los sitios mencionados, incrementar actividades culturales, deportivas, más información, desanclar las series y programas de televisión donde exhiban violencia a las mujeres y adolescentes, consumo de drogas, exaltación a la violencia, el individualismo suntuoso, prepotente, violento y de lenguaje procaz. No es limitar la libertad es ante todo conservarla y procrearla al interior de nuestras comunidades, hogar y en los sectores donde ha anidado por años bajo el auspicio de la delincuencia organizada.

Finalmente, las víctimas son sujeto con derechos y garantías plenas al igual que los demás, entonces hay que afrontar su afrenta con fuerza, reclamos y exigencias, dado que no es suficiente la idea de Empatía, concepto que se usa bastante, en especial en los últimos cinco años. – Es término

insuficiente para dotar de sentido un acto atroz, porque atiende más a las relaciones interpersonales; la otra alocución es la solidaridad referida al conjunto de la sociedad. Percibo la solidaridad a un tipo asistencial y ahí se acerca a la empatía. Mi intencionalidad va más a exigir, reclamar y brindar Justicia Social relacionada casi automáticamente a la Igualdad, más que a la Solidaridad, pero si la asumimos como solidaridad que esta sea de clase, entonces sería lo óptimo. de clase.

Igualmente sucede con la Sororidad es un neologismo que se emplea para referirse a la solidaridad, la resiliencia para enfrentar y superar las adversidades de la vida. En cambio, la Solidaridad de clase y/o Justicia social es -como la Igualdad o la Libertad- un concepto estructural de la sociedad organizada en torno a principios de libertad y democracia.

Notas

Bécares, Barba, 2023. Estas son las 50 webs más visitadas. El porno europeo supera a Netflix; Google y YouTube tienen más usuarios que las otras 48,

https://www.genbeta.com/a-fondo/estas-50-webs-visitadas-porno-europeo-supera-a-netflix-google-youtube-tienen-usuarios-que-otras-48?utm_source=NEWSLETTER&utm_medium=DAILYNEWSLETTER&utm_content=POST1&utm_campaign=16_Feb_2023+Genbeta&utm_term=CLICK+ON+TITLE

Bermejo, Berros Jesús. (2010) La influencia de los relatos audiovisuales desnarrativizantes en la desestructuración del pensamiento. Una forma de violencia social. Prisma Social, No 4 junio 2010. Revista de Ciencias Sociales de España.

Localización: Prisma Social: revista de investigación social, ISSN-e 1989-3469, Nº. 4 (Narración y construcción social de la realidad), <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3632544>

Nilo F. 2023. Los 50 sitios web más visitados del mundo: Netflix y TikTok superados por un increíble sitio francés <https://www.jeuxvideo.com/screenshots/1706318-3095667-0Siavelis>

Refoyo, Enrique J. (2018) Cibergeopolítica, el quinto elemento del nuevo mundo. Geopolitika.ru, consultado en

<https://www.geopolitika.ru/es/article/cibergeopolitica-el-quinto-elemento-del-nuevo-mundo>

Salazar, Robinson (2023) La estrategia de la derecha financiera para desnaturalizar la reproducción social y dominar a la humanidad, en https://www.academia.edu/106494268/La_estrategia_de_la_derecha_financiera_para_desnaturalizar_la_reproducci%C3%B3n_social_y_dominar_a_la_humanidad

Salazar, Robinson (2023) Caleidoscopio social: Una mirada de hoy sobre América Latina en momentos de alteración sociopolítica/ [\(PDF\) Caleidoscopio social: Una mirada de hoy sobre América Latina en momentos de alteración sociopolítica](#)