

De la resiliencia a la autonomía. Las frikis de Guadalajara y su construcción de modelos de conducta a partir de la cultura friki¹

From resilience to autonomy. The geeks of Guadalajara and their construction of role models from geek culture

Da resiliência à autonomia. Os geeks de Guadalajara e sua construção de modelos de comportamento baseados na cultura geek

DOI: <https://doi.org/10.32870/cys.v2024.8684>

NADIEZHDA PALESTINA CAMACHO QUIROZ²

<https://orcid.org/0000-0003-0085-0841>

El objetivo de este artículo es explicar el proceso de construcción de modelos de conducta de las frikis de Guadalajara a partir de los personajes de las narrativas fantásticas que forman parte de la cultura friki en México, desde una perspectiva de género. A través del método etnográfico se identificaron los personajes más significativos para las frikis investigadas, sus características, así como los modelos de conducta que éstas construyen derivados de sus enseñanzas, tales como el modelo de resiliencia, el modelo de empoderamiento, el modelo de autoestima y el modelo de autonomía.

PALABRAS CLAVE: Cultura friki, modelos de conducta, narrativas fantásticas, personajes favoritos, perspectiva de género.

The purpose of this article is to explain the process that geek women from Guadalajara used to build their models of behavior stemming from the characters and fantasy narratives which belong to the geek culture of Mexico, using a gender perspective. Through the ethnographic method, the most relevant characters for the researched geek women were identified, as well as their characteristics and the models of behavior built by them from their teachings, such as: the model of resilience, the model of empowerment, the model of self-esteem, and the model of autonomy.

KEYWORDS: Geek culture, models of behavior, fantasy narratives, favorite characters, gender perspective.

O objetivo deste artigo é explicar o processo de construção de modelos comportamentais dos geeks de Guadalajara a partir dos personagens das narrativas fantásticas que fazem parte da cultura geek no México, desde uma perspectiva de gênero. Através do método etnográfico foram identificados os personagens mais significativos para os geeks investigados, suas características, bem como os modelos comportamentais que eles constroem derivados de seus ensinamentos, como o modelo de resiliência, o modelo de empoderamento, o modelo de autoestima e o modelo de autonomia.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura geek, modelos, narrativas fantásticas, personagens favoritos, perspectiva de gênero.

Cómo citar:

Camacho Quiroz, N. P. (2024). De la resiliencia a la autonomía. Las frikis de Guadalajara y su construcción de modelos de conducta a partir de la cultura friki. *Comunicación y Sociedad*, e8684. <https://doi.org/10.32870/cys.v2024.8684>

¹ Esta investigación forma parte de un proyecto posdoctoral financiado por el Consejo Nacional de Humanidades, Ciencias y Tecnologías (CONAHCYT).

² Universidad de Guadalajara, México.
nadusicaa@hotmail.com

Fecha de recepción: 30/05/2023. Aceptación: 10/08/2023. Publicación: 06/03/2024.

INTRODUCCIÓN

Hace más de veinte años que Henry Jenkins publicó *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture* (1992), un trabajo que revolucionaría el estudio sobre las culturas de fans de los medios de comunicación. Desde entonces, han sido diversos los esfuerzos por estudiar este fenómeno tan complejo como heterogéneo. Ya sea desde la sociología, la antropología, la psicología social, los estudios literarios o la comunicación, todas estas disciplinas han tratado de explicar el fenómeno de las culturas de fans desde alguno de sus componentes: el rol de las industrias culturales o creativas que producen las narrativas multi y transmedia que los fans consumen, la transformación de estas narrativas a partir de la intervención de los fans, las dinámicas que se establecen en los *fandoms* (comunidades de fans), así como las culturas alternativas que se crean alrededor de estos productos y manifestaciones culturales.

Desde el 2013, nos hemos centrado en el estudio de una de estas culturas alternativas: la cultura friki en México. Caracterizada por ser una cultura abierta, heterogénea, contingente, transgeneracional y global, la cultura friki está constituida por diversos *fandoms* entre los que destacan: los fans del *anime* y el *manga* (*fandom otaku*), los fans de los videojuegos (*fandom gamer*), los fans del *cosplay* (*fandom cosplayer*), los fans de los cómics (*fandom comiquero*) y los fans del cine, televisión y/o literatura fantástica, de ciencia ficción u horror, principalmente (Camacho Quiroz, 2021).

Además de rastrear sus orígenes en nuestro país y de reconstruir el proceso a través del cual se configuraron las principales comunidades de fans que la conforman, hemos abordado la forma cómo las y los frikis de la Ciudad de México construyen sus modelos de conducta a partir de los personajes que habitan las narrativas fantásticas que constituyen la cultura friki en México. Durante ese proceso de investigación pudimos observar que había una diferencia notable entre los personajes que seleccionaban nuestros sujetos de investigación, así como los modelos de conducta que construían a partir de ellos, dependiendo de su condición de género, razón por la cual decidimos hacer una investigación de este fenómeno con perspectiva de género.

Para ello, nos centramos en la construcción de modelos de conducta que realizan las frikis de la zona metropolitana de Guadalajara³ a partir de sus personajes favoritos, ya fueran femeninos o masculinos, y que forman parte de las narrativas fantásticas pertenecientes a la cultura friki en México (como los cómics, *mangas*, *animés*, videojuegos, etc.).

DOS PILARES TEÓRICOS PARA LA COMPRENSIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

La perspectiva teórica a partir de la cual vamos a comprender y explicar este fenómeno está constituida por dos pilares; por un lado, los postulados sobre las culturas de fans de los medios de comunicación propuestos por Jenkins (2009, 2010) y Hills (2002); y por el otro, la perspectiva de género desarrollada por Lagarde y de los Ríos (2020, 2022, 2023) y Tepichin (2019).

Para Jenkins (2009, 2010) y Hills (2002), los fans de los medios de comunicación son lectores activos, informados, críticos, con agencia, a veces prosumidores,⁴ que utilizan las diversas plataformas de comunicación actuales (Facebook, Twitter/X, Tumblr, Reddit, entre otras) para crear comunidades de interpretación y sentido. En estas comunidades de fans, o *fandoms*, expresan toda la gama de emociones que les producen las narrativas fantásticas que consumen. Asimismo, cuestionan el desarrollo de sus historias, el tipo de personajes que las protagonizan (si son personajes diversos, miembros de alguna comunidad subrepresentada en los medios de comunicación, etc.), la conclusión

³ Está integrada por los municipios de San Pedro Tlaquepaque, Tonalá, Zapopan, Tlajomulco de Zúñiga, El Salto, Juanacatlán, Ixtlahuacán de los Membrillos, Acatlán de Juárez, Zapotlanejo y Guadalajara.

⁴ De acuerdo con Scolari (2013), el concepto “prosumidor” fue introducido por Alvin Toffler en 1980 para describir “la unión entre las funciones tradicionales del productor y del consumidor” (p. 337). Actualmente se utiliza para nombrar a los usuarios que van más allá del consumo de determinado contenido mediático para crear nuevos contenidos a partir del original y ponerlos a circular en las diversas plataformas que constituyen el ecosistema mediático.

de la trama, entre otras cosas. Por otra parte, proponen desarrollos alternativos, relaciones amorosas diferentes a las canónicas u otro tipo de final cuando no están satisfechos con la propuesta original de los creativos o simplemente porque quieren compartir con el resto de la comunidad su talento artístico en forma de *fanfictions*,⁵ *fanart*,⁶ *fanvids*,⁷ etc.

Como sostiene Jenkins (2010):

El grupo de fans se origina... como respuesta a la impotencia del consumidor ante las poderosas instituciones de producción y circulación cultural... Este grupo crea la base desde la cual los fans pueden hablar sobre sus preferencias culturales y hacer valer sus deseos de desarrollos alternativos del argumento (pp. 314-315).

En este sentido, los frikis son un tipo particular de fan, dado que no son aficionados de cualquier narrativa mediática, sino en particular del anime (animación japonesa), manga (historieta japonesa), *manhwa* (historieta surcoreana), *manhua* (historieta china), de los cómics (predominantemente estadounidenses), de los videojuegos y de todas aquellas narrativas caracterizadas por su naturaleza fantástica, como la literatura, el cine o las series de televisión de ciencia ficción, fantasía épica u horror (Camacho Quiroz, 2021). Además de sus aficiones particulares, los frikis se distinguen de otros fans por la forma como viven lo que consumen, es decir, por la forma como integran estas prácticas a su vida cotidiana y a su identidad.

⁵ Relatos alternativos elaborados por los fans sobre una narrativa previa, denominada “canónica”, ya sea una obra literaria, cinematográfica, una serie de televisión, un cómic, etc.

⁶ Ilustraciones, imágenes, pinturas, etc., creados por los fans sobre algún personaje, escenario o universo perteneciente a algún producto cultural en particular, ya sea un cómic, manga, videojuego, serie de televisión, entre otros.

⁷ Videos editados por los fans sobre un material audiovisual preexistente, ya sea una película, una serie de televisión, un video musical, un *anime*, entre otros.

Sumado a los postulados de Jenkins (2009, 2010) y Hills (2002), el otro pilar teórico que nos permitirá comprender el proceso a través del cual las frikis de Guadalajara construyen sus modelos de conducta a partir de los personajes ficticios que forman parte de la cultura friki en México, es la perspectiva de género. Esta perspectiva “se inscribe en el paradigma teórico histórico-crítico y en el paradigma cultural del feminismo” (Lagarde y de los Ríos, 2022, p. 13) y se caracteriza por “utilizar el género como categoría analítica central para el conocimiento de un objeto de estudio, para comprender y explicar algunas dimensiones de la desigualdad social” entre hombres y mujeres (Tepichin, 2019, p. 102).

Es decir, la perspectiva de género se centra en estudiar las relaciones de poder que se establecen entre hombres y mujeres; en particular, cómo se construyen las relaciones sociales de género, dando como resultado, de acuerdo con Tepichin (2019), “formas específicas de subordinación en la división de recursos y responsabilidades, atributos y capacidades, poder y privilegio, emanadas de la diferencia sexual” (p. 102).

Además de la deconstrucción de estas relaciones de poder, sus orígenes y los mecanismos sociales que se han creado para reproducir estas desigualdades, la perspectiva de género también contempla la diversidad de propuestas, programas y acciones para solucionar los problemas sociales derivados de la opresión de las mujeres (Lagarde y de los Ríos, 2022).

Dado que el género, como sostiene Lagarde y de los Ríos (2022), “es una construcción simbólica y contiene el conjunto de atributos asignados a las personas a partir del sexo (desde características biológicas, físicas, económicas, sociales, psicológicas, eróticas, jurídicas, políticas y culturales)” (p. 30), uno de los objetivos de la perspectiva de género es ayudar a desnaturalizar este orden, a asumir una postura crítica ante los atributos asignados a las mujeres con el único propósito de restringir su capacidad de agencia, su autonomía y su derecho a decidir el sentido de sus vidas, tanto de manera individual como colectiva; así como contribuir a la construcción de una nueva configuración a partir de la resignificación de la historia, la sociedad y la cultura, desde y con las mujeres (Lagarde y de los Ríos, 2022).

Siguiendo a Lagarde y de los Ríos (2022), en el orden patriarcal⁸ las mujeres deben de vivir como *seres-para-los-otros*, es decir, deben construir el sentido de sus vidas en función de las necesidades y objetivos de los otros, ya sean sus padres, su pareja, sus hijos o las instituciones sociales que las rodean. Por ello, cuando abordamos un fenómeno social desde la perspectiva de género, buscamos entre otras cosas, expresar las aspiraciones y acciones de las mujeres para recuperar su agencia y comenzar a vivir como *seres-para-sí*, con autonomía y libertad, como protagonistas de sus propias vidas (Lagarde y de los Ríos, 2022).

METODOLOGÍA

La metodología utilizada para aproximarse al objeto de estudio fue la etnografía, en particular, la observación participante y la entrevista semiestructurada porque, como señala Montes de Oca (2016), la etnografía “nos permite acercarnos al tiempo y al espacio del otro, a la vivencia individual y la experiencia colectiva que, de otro modo, nos resultarían inalcanzables” (p. 27).

A partir de la observación participante⁹ realizada en dos espacios de interacción clave para los miembros de la cultura friki de Guadalajara: la *Frikiplaza* (ubicada en el centro de la ciudad) y la *ConComics* (en su edición de diciembre de 2022), se seleccionaron a las 10 mujeres que habrían de conformar la muestra significativa y que habrían de ser entrevistadas.

⁸ Lagarde y de los Ríos (2022) define al patriarcado como “un orden social genérico de poder, basado en un modo de dominación cuyo paradigma es el hombre. Este orden asegura la supremacía de los hombres y de lo masculino sobre la interiorización previa de las mujeres y de lo femenino” (p. 59).

⁹ Como señala Ameigeiras (2006) la observación participante “constituye el eje vertebrador del trabajo de campo a partir del cual se lleva a cabo la construcción del producto etnográfico” (p. 124). Este proceso puede dividirse en dos actividades principales: “observar sistemática y controladamente todo lo que acontece en torno del investigador, y participar en una o varias actividades de la población” (Guber, 2011, p. 52).

Las sujetas seleccionadas tenían que cumplir con cinco requisitos fundamentales: identificarse como mujeres, ser habitantes de la zona metropolitana de Guadalajara, auto adscribirse como frikis, ser miembro de alguna de las comunidades de fans que conforman la cultura friki en México y tener un rango de edad que permitiera abarcar las tres generaciones de fans que forman parte de la cultura friki: *Padres fundadores*, *Generación del boom friki* y *Frikis centennials*¹⁰ (Camacho Quiroz, 2021).

Como puede observarse en la Tabla 1, la muestra significativa va de los 13 a los 52 años de edad, es decir que las sujetas de investigación pertenecen a las tres generaciones antes mencionadas. Además, están adscritas a diversos fandoms frikis como: los *warsies* (aficionados a *Star Wars*), los *whovian* (aficionados al *Doctor Who*) y las *fujoshis* (aficionadas al *yaoi*¹¹ o *BL [Boy's Love]*), por mencionar algunos.

¹⁰ De acuerdo con Camacho Quiroz (2021), la cultura friki en México es una cultura transgeneracional y está integrada por tres grandes generaciones de frikis: los *Padres fundadores* (aquellos que crecieron en la década de los setenta con *animes* como: *Astro Boy*, *Ultraman* y/o *La princesa Caballero*, y fueron los primeros en lograr transformar una afición individual en un gusto colectivo), la *Generación del boom friki* (compuesta por los fans que crecieron en la década de los noventa con el “boom del *anime* en México”, el “boom de los cómics de superhéroes” y el nacimiento de la escena *gamer*. Fueron los primeros que compartieron un espacio común de encuentro gracias a la organización de las primeras convenciones de cómics, *anime* y videojuegos) y los *Frikis centennials* (aquellos que crecieron en la primera década del nuevo milenio y tuvieron un acceso casi ilimitado a toda la oferta de animación japonesa, *mangas*, cómics, etc., con la masificación de la Web 2.0).

¹¹ La palabra *yaoi* es un acrónimo de “no clímax” (*Yama nashi*), “no desenlace” (*Ochi nashi*), y “no significado” (*Imi nashi*), y es un género del manga que presenta historias románticas entre personajes masculinos homosexuales y está dirigido a un público femenino (Galbraith, 2013) [Traducción propia].

TABLA 1
PERFIL DE LAS SUJETAS DE INVESTIGACIÓN

Nombre/ seudónimo	Fandom friki	Edad	Ocupación
Klaus	<i>Warsie</i> , comiquera	52 años	Abogada
Cristina	<i>Whovian</i>	37 años	Profesora universitaria
Alin	<i>Otaku</i>	33 años	Dueña de tiendas en la Frikiplaza
Mon Azzazel	<i>Cosplayer</i>	32 años	<i>Cosplayer</i> , creadora de eventos culturales
Andy	<i>Gamer</i> , <i>otaku</i>	29 años	Ingeniera en sistemas
Fer Dumort	<i>Cosplayer</i> , <i>otaku</i>	28 años	Fotógrafa
Zeynatura	<i>Otaku</i> , <i>gamer</i>	26 años	Criminalista
Mayté	<i>Otaku</i> , comiquera	25 años	Estudiante de Sociología
Koi	<i>Otaku</i> , <i>fujoshi</i>	23 años	Estudiante de Diseño Industrial
Ángela	<i>Otaku</i>	13 años	Estudiante de secundaria

Nota. El uso de nombres o sobrenombres fue autorizado por las sujetas de investigación.

Durante las entrevistas semiestructuradas,¹² las sujetas respondieron a las preguntas guía de esta investigación: ¿Cuáles son los personajes de las narrativas fantásticas pertenecientes a la cultura friki más significativos para ellas? ¿Cuáles son las características físicas, de personalidad y/o habilidades extraordinarias de estos personajes? ¿Hay alguna característica de estos personajes que desearían tener? ¿Cuáles son los aprendizajes más significativos que han obtenido de ellos? ¿Aplican estas enseñanzas en su vida cotidiana?

A partir de la sistematización de las respuestas obtenidas y la creación de categorías y subcategorías de análisis a través del programa de

¹² Las entrevistas semiestructuradas se caracterizan por seguir una guía de preguntas, sin embargo, el entrevistador tiene la libertad de introducir nuevas preguntas para precisar determinados conceptos u obtener más información sobre los temas que considere relevantes (Hernández et al., 2006).

análisis cualitativo *Nvivo12*, y de un análisis detallado de los personajes seleccionados, se pudieron responder éstas y otras preguntas que surgieron durante la investigación, como se verá a continuación.

RESULTADOS

Los personajes favoritos de las frikis de Guadalajara, un análisis desde la perspectiva de género

En una investigación previa, descubrimos que los frikis encuentran “modelos aspiracionales” y construyen “modelos de conducta” a partir de los personajes más significativos para ellos y que forman parte de las narrativas fantásticas de la cultura friki en México, de acuerdo con la “etapa de vida” en la que se encuentran y con el “tipo de orientación” que requieren en ese momento específico de su vida; ya sea que hayan conocido a estos personajes en las páginas impresas de un cómic de superhéroes estadounidense, frente a una pantalla cinematográfica en una saga de fantasía épica británica o frente a la televisión en una serie de *anime* japonés.

Sin embargo, a los factores “etapa de vida” y “tipo de guía requerida” debe de sumársele la “condición de género”, puesto que, como veremos más adelante, los modelos de conducta construidos por las frikis que forman parte de esta investigación están estrechamente relacionados con la condición de “cautiverio”¹³ en la que se encuentran las mujeres en nuestro país, como lo señala Lagarde y de los Ríos (2022). Justo lo que aspiran a lograr nuestras sujetas de investigación a través de estos modelos de conducta es la condición opuesta al cautiverio: la libertad (Lagarde y de los Ríos, 2022).

A continuación, se presenta la Tabla 2 con los personajes favoritos seleccionados por las sujetas investigadas, así como otros datos que nos pueden ayudar a comprender las características de estos personajes,

¹³ Para Lagarde y de los Ríos (2022), el cautiverio “es la categoría antropológica que sintetiza el hecho sociocultural que define el estado de las mujeres en el mundo patriarcal... Las mujeres están cautivas porque han sido privadas de su autonomía, independencia para vivir, del gobierno sobre sí mismas, de la posibilidad de elegir y la capacidad de decidir” (p. 69).

tales como: las plataformas de consumo a través de las cuales las sujetas entraron en contacto con ellos, el país en el que fueron creados, su especie, género y sus habilidades especiales.

El periodo en que estos personajes ficticios fueron introducidos al público abarca de 1939 a 2022 (año en que se realizó el trabajo de campo). Mientras que los productos culturales preferidos por las sujetas investigadas, así como las plataformas de consumo a través de las cuales conocieron a estos personajes son: las series de anime japonés, los videojuegos, las series de TV de fantasía o ciencia ficción, las películas, los cómics, los *webtoons*, los mangas, las series animadas estadounidenses (*cartoons*) y, finalmente, los libros impresos, en ese orden.

La preeminencia del anime japonés (19 personajes de 45), sobre el resto de los productos culturales que conforman la cultura friki en México, en las preferencias de nuestras sujetas de investigación no debería de sorprendernos, pues como lo han revelado investigaciones de Camacho Quiroz (2013, 2021), el fandom predominante de la cultura friki en México, por ser uno de los más antiguos, consolidados y activos, es el *otaku* (los aficionados al anime o *manga* japonés). Por otro lado, el anime es un producto al que se puede acceder, cada vez, con mayor facilidad, tanto en plataformas de consumo legales (Crunchyroll, Netflix, Amazon Prime) como ilegales (animeflv).

Ahora bien, lo que sí destaca de esta muestra significativa, es la aparición de un producto cultural, el *webtoon*¹⁴, que no se había hecho presente en trabajos anteriores, y que nos habla de cómo las industrias culturales de Corea del Sur no sólo están convirtiéndose en el prototipo de consumo de la industria musical global (con el *K-pop*) o televisiva (con los *K-dramas*), sino que también están compitiendo con los gigantes japoneses para adueñarse del mercado de historietas en el continente asiático y en el resto del mundo¹⁵ con sus *manhwas* digitales en plata-

¹⁴ El *webtoon* (contracción de los términos *web* y *cartoon*) “es un formato de cómic digital creado en Corea del Sur para su publicación y distribución a través de una plataforma digital” (Aguiló, 2022, p. 109).

¹⁵ La industria del cómic de Corea del Sur ocupa el sexto lugar mundial después de Japón, Estados Unidos, Alemania, Francia y Reino Unido (Aguiló, 2022).

TABLA 2
PERSONAJES FAVORITOS

Nombre	Plataforma de consumo	País de origen	Especie	Género	Habilidades especiales
Bruce Wayne/ Batman	Serie de cómics <i>Batman</i>	Estados Unidos	humana	masculino	Brillante estrategia y detective. Domina diversas artes marciales.
Doctor Who	Serie de TV <i>Doctor Who</i>	Reino Unido	extraterrestre	masculino	Puede comunicarse por telepatía, ver el pasado, presente y futuro de las personas.
Matthew Murdock/ Daredevil	Serie de cómics <i>Daredevil</i>	Estados Unidos	humana/ mutante	masculino	Maestro en diversas artes marciales, posee la habilidad de la ecolocalización y carece del sentido del miedo.
Barbara Gordon/ Batgirl/ Oráculo	Serie de cómics <i>Batgirl</i>	Estados Unidos	humana	femenino	Es una científica informática y hacker, experta en combate cuerpo a cuerpo, así como en el uso de armamento tecnológico.
Westley	Libro <i>La princesa prometida</i>	Estados Unidos	humana	masculino	Granjero que se convierte en pirata. Domina el arte de la espada.

Nombre	Plataforma de consumo	País de origen	Especie	Género	Habilidades especiales
Obi-Wan Kenobi	Película <i>Star Wars- Episode IV: A New Hope</i>	Estados Unidos	humana/ extraterrestre	masculino	Maestro <i>Jedi</i> , tiene habilidades telepáticas y telequinéticas.
Lady Oscar de Jarjayes	Serie de anime “La Rosa de Versalles” (<i>Berusaïyu no Bara</i>)	Japón	humana	femenino	Posee habilidades de combate y mando militar.
Henry Walton Jones Jr./ Indiana Jones	Película <i>Raiders of the Lost Ark</i>	Estados Unidos	humana	masculino	Arqueólogo y aventurero. Sabe hablar, leer y escribir en 27 idiomas. Posee habilidades de detective.
Princesa Peach Toadstool	Franquicia de videojuegos <i>Super Mario</i>	Japón	humana	femenino	Ninguna en particular, en la mayoría de los videojuegos.
Bulma	Serie de anime <i>Dragon Ball, Z y GT</i> .	Japón	humana	femenino	Científica e inventora, posee una inteligencia superior al promedio.
Usagi Tsukino/ Sailor Moon	Serie de anime <i>Sailor Moon (Bishōjo Senshi Sērā Mūn)</i>	Japón	humana	femenino	Puede lanzar ataques de luz de luna a través de artefactos mágicos.
Ami Mizuno/ Sailor Mercury	Serie de anime <i>Sailor Moon (Bishōjo Senshi Sērā Mūn)</i>	Japón	humana	femenino	Puede manipular las fases del agua y lanzar ataques con ella.

Nombre	Plataforma de consumo	País de origen	Especie	Género	Habilidades especiales
Inuyasha	Serie de anime <i>Inuyasha (Sengoku Otogizōshi InuYasha)</i>	Japón	Mitad humano, mitad demonio	masculino	Posee varias técnicas de combate y objetos mágicos que aumentan su poder.
Sakura Kinomoto	Serie de anime <i>CardCaptor Sakura</i>	Japón	humana	femenino	Puede sentir y utilizar magia.
Angewomon	Serie de anime <i>Digimon Adventure</i>	Japón	<i>digimon</i>	femenino	Es un <i>digimon</i> de tipo arcángel que tiene la apariencia de una mujer.
Éowyn	Película <i>The Lord of the Rings: The Two Towers</i>	Nueva Zelanda	humana	femenino	Es una guerrera hábil en el uso de la espada.
Mint Aizawa/ Mew Mint	Serie de anime <i>Tokyo Mew Mew/ Mew Mew Power</i>	Japón	humana/ mutante	femenino	Cuando se transforma en <i>Mew Mint</i> le aparecen unas alas en la espalda que le permiten volar. Tiene la habilidad de comunicarse con las aves.
Naruto Uzumaki	Serie de anime <i>Naruto</i>	Japón	humana	masculino	Es un ninja que posee técnicas de combate muy poderosas.

Nombre	Plataforma de consumo	País de origen	Especie	Género	Habilidades especiales
Sakura Haruno	Serie de anime <i>Naruto</i>	Japón	humana	femenino	Es una ninja con fuerza sobrehumana y la capacidad de curar las heridas de otros.
Garfield Logan/ Beast Boy (Chico Bestia)	Serie animada <i>Teen Titans</i>	Estados Unidos	meta-humana	masculino	Tiene la habilidad de transformarse en cualquier animal.
“L” Lawliet	Manga <i>Death Note</i>	Japón	humana	masculino	Es un detective privado con una inteligencia superior al promedio.
Edward Elric	Serie de anime <i>Fullmetal Alchemist</i>	Japón	humana	masculino	Es un hábil alquimista. Domina el combate cuerpo a cuerpo.
Veronica Mars	Serie de TV <i>Veronica Mars</i>	Estados Unidos	humana	femenino	Investigadora privada.
Dean Winchester	Serie de TV <i>Supernatural</i>	Estados Unidos	humana	masculino	Es un hábil cazador de seres sobrenaturales.
Soul Eater Evans	Serie de anime <i>Soul Eater</i>	Japón	arma humana	masculino	Tiene la habilidad de transformarse en una guadaña.
Olivier Mira Armstrong	Serie de anime <i>Fullmetal Alchemist: Brotherhood</i>	Japón	humana	femenino	Posee habilidades de combate y mando militar.
Ezio Auditore da Firenze	Saga de videojuegos <i>Assassin's Creed</i>	Francia	humana	masculino	Es un asesino que domina diversas técnicas de combate.

Nombre	Plataforma de consumo	País de origen	Especie	Género	Habilidades especiales
25° Baam	Webtoon <i>Tower of God</i>	Corea del Sur	humana	masculino	Es muy hábil en el uso del <i>shinsoo</i> (ondas de energía utilizadas para combatir).
Khun Agüero Agnis	Webtoon <i>Tower of God</i>	Corea del Sur	humana	masculino	Usa como arma un maletín que puede clonar todo lo que se ponga en su interior.
Kaneki Ken	Manga <i>Tokyo Ghoul</i>	Japón	humana/ <i>ghoul</i>	masculino	Posee fuerza y rapidez sobrehumanas. Puede manipular su cuerpo y generar nuevas extremidades para utilizarlas como armas de combate.
Ryūko Matoi	Serie de anime <i>Kill la Kill</i>	Japón	humana	femenino	Posee una prenda de origen divino fabricada con fibras vivas diseñadas para el combate.
Yang Xiao Long	Serie animada <i>RWBY</i>	Estados Unidos	humana	femenino	Es una cazadora fuerte y ágil.
Edward James Kenway	Saga de videojuegos <i>Assassin's Creed</i>	Francia	humana	masculino	Es un asesino, pirata y corsario.
Lucifer	Saga de videojuegos <i>Granblue Fantasy</i>	Japón	bestia primordial/ ángel	masculino	Es el comandante de todos los arcángeles.

Nombre	Plataforma de consumo	País de origen	Especie	Género	Habilidades especiales
Sorey	Saga de videojuegos <i>Tales of Zestiria</i>	Japón	humana	masculino	Tiene habilidades especiales de origen divino que le permiten combatir a los seres sobrenaturales que se alimentan de la energía negativa de los humanos.
Dolores Abernathy	Serie de TV <i>Westworld</i>	Estados Unidos	androide	femenino	Posee habilidades de líder.
Yuri Katsuki	Serie de anime <i>Yuri!!! on Ice</i>	Japón	humana	masculino	Hábil patinador artístico.
Tamaki Amajiki	Serie de anime <i>My Hero Academia</i>	Japón	humana	masculino	Posee el “Don” de manifestar físicamente las características de cualquier cosa que haya comido.
Velvet Crowe	Saga de videojuegos <i>Tales of Berseria</i>	Japón	humana/ <i>Therion</i>	femenino	Posee resistencia sobrehumana y domina diversas artes marciales.
Gyoon Oh	Webcomic “Señas” (<i>Suhwa</i>)	Corea del Sur	humana	masculino	Ninguna en particular.

Nombre	Plataforma de consumo	País de origen	Especie	Género	Habilidades especiales
Daiba Nana	Serie de anime <i>Revue Starlight (Shōjo Kageki Revue Starlight)</i>	Japón	humana	femenino	Actriz de teatro musical. Domina el arte del “combate escénico”.
Tanjiro Kamado	Serie de anime <i>Demon Slayer (Kimetsu no Yaiba)</i>	Japón	humana	masculino	Es un hábil cazador de demonios. Tiene el sentido del olfato muy desarrollado.
Harleen Quinzel/ Harley Quinn	Película <i>Birds of Prey</i>	Estados Unidos	humana	femenino	Es una psiquiatra con fuerza, flexibilidad y agilidad sobrehumanas.
Kamala Khan/ Ms. Marvel	Miniserie de TV <i>Ms. Marvel</i>	Estados Unidos	humana/ mutante	femenino	Puede crear campos de energía y golpear a sus enemigos con ellos.
Anya Forger	Serie de anime <i>Spy x Family</i>	Japón	humana	femenino	Puede leer la mente de otras personas.

formas como Naver, Webtoon, Kakao Page, Lezhin Comics y Daum Webtoon (Aguiló, 2022).

Regresando a los personajes seleccionados, dado que el producto cultural predominante en nuestra muestra fue el anime japonés, resulta lógico que el país en el que han sido creados la mayoría de estos personajes sea Japón (25), seguido de Estados Unidos (13) y Corea del Sur (3). En este punto vale la pena recordar que Estados Unidos es uno de los principales productores de cómics de superhéroes, así como de películas y series de TV de fantasía y ciencia ficción en el mundo; por tanto, es comprensible que ocupe el segundo sitio como el lugar en el que los personajes elegidos fueron creados.

De los 45 personajes seleccionados, 32 son seres humanos, tres son mitad humanos-mitad seres sobrenaturales, tres son humanos-mutantes, uno es un meta-humano, dos son extraterrestres, uno es un arcángel, otro es un androide, uno más es un arma humana y, finalmente, otro es un monstruo digital. Sin embargo, sin importar su origen o naturaleza, todos los personajes poseen características físicas *humanas*. Y esa “humanidad” (es decir, el hecho de que parezcan y se comporten como seres humanos) es fundamental para que las sujetas investigadas puedan identificarse con ellos y construir, a partir de su comportamiento y de sus habilidades, modelos de conducta que las guíen en su vida cotidiana. Ese sería el primer requisito.

En cuanto al género asignado a dichos personajes, tenemos que 24 pertenecen al género masculino y 21 al género femenino. Cuando se les preguntó a las sujetas investigadas por qué seleccionaban a personajes masculinos como sus favoritos, afirmaron que se sienten más identificadas con ellos que con los personajes femeninos porque, por un lado, las mujeres que protagonizan este tipo de narrativas son muy pocas con relación al número de hombres y, por otro, les falta mayor desarrollo, diversidad y complejidad. Los personajes femeninos, afirman, son muy básicos y corresponden a dos estereotipos: o son mujeres sumisas que buscan complacer al protagonista o son mujeres de carácter fuerte que siempre están confrontando a su contraparte masculina hasta que ambos personajes se enamoran. Al respecto, Koi (23 años) señala:

Algo que me molesta mucho del anime es el estereotipo de las mujeres que presentan: o es la mujer que te manda a la fregada y tú tienes que andar tras ella o es una mujer complaciente... Por ejemplo, Mikasa Ackerman de *Shingeki no Kyojin* comienza maternando al protagonista, cuidándolo, aspirando a casarse con él. Avanza la historia y ella se va convirtiendo en una mujer empoderada, tiene sus propias aspiraciones. Pero, al final, la reducen a lo mismo y se pierde todo su desarrollo.

Por otro lado, los personajes masculinos poseen cualidades que ellas desearían tener, como mayor libertad, autonomía, poder, entre otras, como veremos más adelante.

En cuanto a las características físicas de los personajes masculinos elegidos, hay dos prototipos de belleza y de masculinidad dominantes, el “occidental” (en el que entrarían los personajes de origen estadounidense, británico o francés), representado por hombres caucásicos, atractivos, altos, fornidos, atléticos, con una edad promedio de 30 a 40 años; y el “oriental” (al que pertenecen los personajes de origen japonés y surcoreano), representado por hombres jóvenes, en algunos casos adolescentes, de tez clara, ojos grandes, muy delgados, con características andróginas y de corta estatura. Estos personajes, a pesar de su semejanza, son más diversos que los “occidentales”, en el sentido de que algunos tienen deformaciones en el rostro o en el cuerpo, tienen dientes afilados, orejas puntiagudas, brazos o piernas amputadas, entre otras características.

Sobre este punto, vale la pena destacar que la mayoría de los personajes masculinos seleccionados por las frikis que pertenecen a la *Generación de los Padres fundadores* corresponden al canon de belleza y prototipo de masculinidad “occidental” (por ejemplo, Bruce Wayne [*Batman*], Matthew Murdock [*Daredevil*] o Indiana Jones), mientras que casi la totalidad de los personajes seleccionados por las frikis de la *Generación del Boom friki* y las *Frikis Centennials* corresponden al canon de belleza “oriental” (por ejemplo, Naruto Uzumaki [*Naruto*], “L” Lawliet [*Death Note*] o Edward Elric [*Fullmetal Alchemist*]).

Es probable que esta diferencia esté relacionada con el prototipo de masculinidad que representan unos y otros, pero también con el *fandom* friki principal al que pertenecen las sujetas investigadas. Mientras que

las frikis que forman parte de la *Generación de los Padres Fundadores* son fans de las sagas de *Star Wars*, *Doctor Who* o *Supernatural*, por mencionar algunas (todas ellas producciones anglosajonas), las frikis de la *Generación del Boom friki* y las *Frikis Centennials* son fans, principalmente, del anime y manga japonés, por lo que resulta lógico que los personajes masculinos elegidos por unas y otras se correspondan con los prototipos de belleza y masculinidad dominantes de cada narrativa transmedia.

En cuanto a sus habilidades especiales, los personajes masculinos seleccionados destacan por su inteligencia y capacidades deductivas (varios de ellos son detectives o investigadores), así como por su dominio de diversas técnicas de combate, cuerpo a cuerpo o a través de armas de todo tipo. La mayoría de sus profesiones u oficios están relacionados con la confrontación con otros seres (humanos o no), ya sea que se desempeñen como justicieros, piratas, asesinos, cazadores de demonios, etc. Muy acorde con el rol que se le ha asignado al hombre en el orden patriarcal: el de guerrero.

Los únicos dos personajes que tienen oficios que no implican la confrontación o la destrucción de otro ser son Yuri Katsuki (*Yuri!!! on Ice*) y Gyoon Oh (*Suhwa*), patinador artístico y empleado de una cafetería, respectivamente. Ambos personajes, junto con Lucifer (*Granblue Fantasy*), pertenecen a la comunidad LGBT.

En cuanto a las características físicas de los personajes femeninos seleccionados, lo más notable es la predominancia de un canon de belleza que se ha vuelto hegemónico, sin importar el país de origen de estos personajes. Ya sea que aparezcan en un cómic o serie de TV estadounidense, o en un anime o videojuego japonés, todas son mujeres de tez blanca, ojos grandes de colores claros, más de la mitad son rubias (11 de 21) o tienen el cabello rojo, azul o rosa claro; además, sus cuerpos son delgados y curvilíneos. Todas son mujeres jóvenes o adolescentes, con una edad que oscila entre los 15 y los 30 años, justo el periodo en que se considera que una mujer tiene mayor capacidad reproductiva.

La única excepción a la regla es Kamala Khan (*Ms. Marvel*), un personaje que vale la pena destacar porque fue creado por *Marvel Comics* en el 2013 con la intención de representar a una minoría étnica y religiosa en Estados Unidos: la comunidad pakistaní, siendo la primera

superheroína musulmana del Universo Marvel en protagonizar su propio cómic. Tanto en el cómic como en la serie de televisión producida por Disney+ en el 2022, Kamala Khan es una adolescente de cabello negro, piel morena clara y ojos almendrados. Sin embargo, las habilidades especiales que posee en el formato impreso son distintas a las del audiovisual. Mientras que en el cómic puede modificar el tamaño de su cuerpo, alargar sus extremidades y contraerlas, en la serie de TV puede crear campos de energía y golpear a sus enemigos con ellos.

En cuanto a las habilidades especiales de los personajes femeninos elegidos, hay que destacar que la gran mayoría tienen una inteligencia superior al promedio, también tienen –como los personajes masculinos– habilidades de combate, ya sea cuerpo a cuerpo o con armamento especial, lo cual las dota de mayor capacidad de agencia y de la posibilidad de confrontar, de igual a igual, a cualquier antagonista que se les presente, sin importar cuán poderoso sea.

Varios de los personajes seleccionados tienen capacidad de liderazgo, al grado de que cuando son militares son las jefas de su regimiento. Los oficios y profesiones que desempeñan van de justiciera, generala, revolucionaria, cazadora de demonios, médico-ninja, hasta científica-inventora y detective. Finalmente, debe señalarse que uno de los personajes femeninos seleccionados pertenece a la comunidad LGBT: Harley Quinn. La orientación sexual de los personajes elegidos, ya sean masculinos o femeninos, es una característica importante para las sujetas investigadas, e incluso es una de las razones por las que estos personajes son significativos para ellas. Como afirma Zeynatura (26 años): “El hecho de que mis personajes favoritos pertenezcan a la diversidad sexual tiene mucho que ver con que sean mis favoritos”.

En conclusión, las cualidades deseables que deben poseer los personajes masculinos para las sujetas de investigación son: destreza, inteligencia, habilidades de combate y sentido de la justicia. Mientras que las que deben poseer los personajes femeninos son: belleza, inteligencia, autonomía, liderazgo y habilidades de combate. En el siguiente apartado veremos cuáles son los modelos de conducta que las sujetas de investigación han construido a partir de los personajes seleccionados.

MODELOS DE CONDUCTA: DE LA RESILIENCIA A LA AUTONOMÍA

Como afirma Lagarde y de los Ríos (2022), la condición de género lo atraviesa todo; por ello, los modelos de conducta construidos por las sujetas investigadas están estrechamente relacionados con su condición de género, con aquello a lo que aspiran y no pueden tener o se les dificulta hacerlo por el simple hecho de ser mujeres.

Así, no es de sorprender que el *modelo de resiliencia* sea el principal modelo construido por las sujetas investigadas a partir de los personajes que les resultan más significativos de la cultura friki en México, puesto que ser mujer en un mundo patriarcal y en un país como el nuestro implica enfrentar condiciones de desigualdad en todos los ámbitos (familiar, laboral, social) de manera sistemática, así como situaciones de violencia de género de forma cotidiana. Por lo que, lo primero que se aprende como mujer en este país, para poder resistir y no desistir, es la resiliencia.

Modelo de resiliencia

Para las sujetas de investigación, la resiliencia es la capacidad de transformar el dolor en fortaleza y de sobrevivir a la violencia física o psicológica ejercida por los hombres que las rodean para neutralizar su agencia o minar su autoestima, y así recuperar su poder y confianza en sí mismas, en sus habilidades y talentos, e incluso en su cordura, para así seguir dotando de significado y propósito a su vida. Por ejemplo, para Mon Azzazel (32 años) Harley Quinn en la película *Aves de presa* (2020) es un modelo de resiliencia:

Harley Quinn me gusta porque es muy desinhibida y tiene un carácter muy fuerte (...) De ella he aprendido mucho porque yo también tuve mi Guasón (*Joker*). Mi ex era una persona muy tóxica. Pero, como Harley Quinn al final de *Aves de presa*, me di cuenta de que, sin el Guasón, ella seguía siendo Harley Quinn, que no tenía que someterse a alguien que no la quería y que, aunque el Guasón tratara de apagarla volviéndola loca, no podría hacerlo.

Modelo de empoderamiento

De acuerdo con Lagarde y de los Ríos (2020) ser una mujer empoderada implica ser la principal satisfactora de tus necesidades, la defensora de tus intereses y la promotora del sentido de tu vida. Para las sujetas investigadas, ser una mujer empoderada es ser una mujer con agencia, que confía en sus habilidades y reclama su lugar en el mundo, así sea un mundo diseñado por y para los hombres. Para Andy (29 años), Lady Oscar de Jarjays del anime *La Rosa de Versalles* (1979-1980) es un ejemplo de mujer empoderada:

Lady Oscar de Jarjays me gusta porque es una chingona, es la imagen de una mujer empoderada... De Lady Oscar aprendí que no importa que seas mujer, si quieres hacer algo, lo vas a lograr. O sea, simplemente, Lady Oscar enfrenta todo el machismo de la Francia de ese tiempo y en esa época mataban a las mujeres por cualquier cosa o no las dejaban hacer nada... Yo estudié ingeniería en electrónica y en la universidad éramos dos o tres mujeres. En la preparatoria fui la única mujer del salón porque era una prepa técnica... Entonces, Lady Oscar siempre ha sido una inspiración para mí.

Modelo de autoestima

Para Lagarde y de los Ríos (2020), la autoestima implica “el respeto a una misma, la capacidad de recabar para sí misma todo lo bueno y de cuidar vitalmente el propio Yo en su integralidad corpóreo-subjetiva, como *ser-en-el-mundo* y como *mujer-en-el-mundo*” (p. 62). Para las sujetas investigadas, la autoestima es una cualidad necesaria para desear seguir existiendo en el mundo, para vislumbrar un futuro posible en donde la existencia no implique un sufrimiento constante. Como explica Zeynatura (26 años), el personaje de Kaneki Ken del manga *Tokyo Ghoul* (2011-2014) es un ejemplo de cómo desarrollar la autoestima, el amor por uno mismo:

Kaneki Ken me ayudó mucho con mi depresión, con mis pensamientos suicidas y mi falta de amor propio. Poco a poco, conforme él aprendía a que-
rerse, que tenía una razón de existir, que era importante para otras personas, que otras personas lo querían, yo aprendí junto con él. Aprendí que, no porque mi vida haya empezado en malos términos, debe terminar igual; que

tengo amigos que me quieren y que consideran que soy importante, y que la familia no son los que comparten lazos consanguíneos, sino las personas que están a tu lado, que te apoyan y te quieren.

Modelo de autonomía

De acuerdo con Fernández de la Reguera (2019), la autonomía “es un proceso... que posibilita [a las mujeres]... el control sobre sus propias vidas, a partir del acceso y uso de recursos materiales, sociales y simbólicos, libertad de movimiento y cambios en las relaciones de poder hacia una mayor equidad” (p. 43). Para las sujetas de investigación, la autonomía es sinónimo de libertad e implica la posibilidad de tomar sus propias decisiones, al margen de las expectativas de los otros, sobre todo de aquellos que forman parte de su círculo más cercano. En palabras de Mayté (25 años), Eowyn de la trilogía cinematográfica *El Señor de los Anillos* (2001-2003) es un modelo de mujer con autonomía:

Uno de mis personajes favoritos es Éowyn de *El Señor de los Anillos*... Me gusta porque va en contra de lo que su padre le dice. Cuando él le ordena: “Tú te quedas aquí con las otras mujeres”, ella va y se cuela con los soldados para pelear contra el Señor Oscuro... Me gustaría tener su libertad... Yo tengo una familia que me tiene muy agarrada. Entonces, el que ella haya decidido hacer a un lado lo que su padre le dice e irse, es lo que yo quisiera hacer.

Modelo de Autenticidad

La autenticidad es muy importante para la comunidad friki, en general, y para las mujeres frikis, en particular, pues el reto al que se tienen que enfrentar desde el momento en que se identifican como tales es el cuestionamiento constante a sus aficiones y a su estilo de vida. Por lo que preservar esta identidad pese a todos los obstáculos se convierte en un símbolo de autenticidad, de honestidad consigo mismas. Como afirma Klaus (52 años):

Ser friki me ha aportado mucho. Una de las cosas que me ha aportado es a ser yo misma. En mi mundo laboral, que es de abogados, normalmente no son tan auténticos o de repente esconden sus gustos. Ahorita tengo que ir

vestida de cierta manera porque tengo que representar el papel, pero cuando trabajaba en la biblioteca, siempre me iba de playeras de superhéroes... Entonces, ser friki me ha ayudado a expresar quién soy realmente... Y una de las cosas más importantes que he aprendido en la vida, es que no te debe dar pena ni vergüenza ser quién eres.

Modelo de inteligencia

Para las sujetas investigadas, la inteligencia es una capacidad fundamental para tratar de equilibrar la balanza y alcanzar sus objetivos en un entorno que, desde un principio, las pone en desventaja. También es una herramienta que les permite obtener independencia y realizarse personalmente. Para Zeynatura (26 años), Sakura Haruno del *manga Naruto* (1999-2014) es el ejemplo de una mujer brillante que logra alcanzar sus metas (convertirse en médica-ninja) gracias a sus capacidades intelectuales:

Sakura Haruno me gusta mucho porque es un personaje normal dentro del universo de *Naruto*. Mientras que los demás tienen poderes por su sangre o su familia, ella es una estudiante que viene de una familia normal y es la única que pasó el examen de Chūnin por su conocimiento, no por hacer trampa... Ella es un personaje impresionante porque a pesar de no tener poderes o privilegios ha logrado luchar y salir adelante por su inteligencia.

Modelo de liderazgo

De acuerdo con las sujetas de investigación, el liderazgo implica la capacidad de organizar a un grupo de personas, saber delegar responsabilidades y potenciar las habilidades de cada miembro del equipo para lograr los objetivos que se propongan, tanto de manera individual como colectiva. Por ejemplo, para Koi (23 años), Mint Aizawa del anime *Mew Mew Power* (2002-2003) es un ejemplo de liderazgo:

Mint Aizawa es hija única, sus papás tienen un montón de dinero, pero nunca le hacen caso. Ella tiene un café en donde trabajan todas sus compañeras, pero en realidad, es un centro de investigación. Ella es el puente entre todas y la que las organiza... Entonces, llevándolo a un nivel más profesional, Mint me ha enseñado la importancia de saber organizar, de identificar las

cualidades de las personas con las que trabajas para poder coordinarlas, aprender a delegar y a saber jugar tus piezas con los recursos que tienes.

Modelo de bondad y justicia

De acuerdo con las sujetas de investigación, la bondad y la justicia van de la mano. Cuando se es bueno, se es justo y viceversa. La bondad es una cualidad admirable a la que se debe aspirar pues implica defender lo que es correcto; es decir, lo que es bueno y justo para todas y todos. Para Zeynatura (26 años), Lucifer, del videojuego *Granblue Fantasy* (2014) es un modelo de bondad y justicia:

De Lucifer me gusta mucho su pureza y bondad de ángel. Él vela por el bien del mundo, tiene un gran sentido de la justicia... Entonces, lo que tienen mis personajes favoritos en común es que tienen gran bondad en sus corazones, gran sentido de la justicia, y va más allá de sólo ideas, luchan por lo que es correcto, por los derechos de los demás, no sólo por las personas que aman sino más allá de su círculo íntimo.

Modelo de cooperación

Para las sujetas investigadas, cooperar significa tener la humildad de pedir ayuda cuando no pueden solas con una tarea o un objetivo, así como el reconocimiento de que con el auxilio de otras y otros se puede llegar más lejos de lo que jamás se llegaría de manera individual. Como explica Koi (23 años), Yuri Katsuki del anime *Yuri!!! on Ice* (2016) es un ejemplo de cómo, cuándo trabajas con alguien más y permites que te ayude, puedes ser una mejor versión de ti mismo:

Yuri Katsuki es un personaje que me gusta mucho porque es muy terco. En un momento determinado está muy desanimado porque es “el peor entre los mejores”. Pero aparece Víctor, un patinador veterano, y le dice: “Yo veo en ti mucho potencial y quiero explotarlo” ... Entonces, poco a poco, se da cuenta de sus capacidades y aunque no logra quedar en primer lugar [en la competencia mundial de patinaje artístico], logra demostrarse a sí mismo todo lo que puede lograr con la ayuda de alguien más... Esa es la lección que yo he aprendido de él, que no siempre tienes que hacer todo por tu cuenta... Cuando vi *Yuri!!! on Ice* estaba haciéndome cargo de muchas

cosas que no me correspondían. Entonces, comprendí que estaba bien pedir ayuda. Porque, cuando dejas que te ayuden, puedes llegar mucho más alto, más allá de lo que crees posible.

Modelo de relación amorosa horizontal

Aunque en un principio se pensó que las relaciones de pareja se harían más presentes en los testimonios de las sujetas de investigación, las parejas de personajes que las inspiran para construir sus relaciones son muy pocas. Una de ellas es la de Barbara Gordon (Batgirl/Oráculo) y Dick Grayson (Robin-Nightwing) del Universo DC, porque reflejan una relación de respeto y reconocimiento mutuo, donde el personaje masculino no se siente intimidado por las capacidades de su pareja femenina y tampoco le pide que renuncie a su agencia o que restrinja alguna de sus habilidades para reforzar su masculinidad. Al respecto, Klaus (52 años) afirma:

Me gusta mucho la relación entre Barbara y Dick porque ella es más grande que él, pero a ninguno de los dos les importa. Igual me encanta que a él no le da miedo la inteligencia de ella. Porque yo sí he tenido problemas en mis relaciones de pareja por este tipo de cosas.

Modelo de la cuidadora

Finalmente, está el *modelo de la cuidadora*. Para las sujetas de investigación, es importante cuidar a las personas que estiman, velar por su bienestar y evitar que corran algún peligro. Sin embargo, como señala Lagarde y de los Ríos (2023), en el orden patriarcal “las mujeres somos habilitadas para hacernos cargo de la vida de otras personas... Somos las cuidadoras de todo el mundo; tenemos como función vital: dar la vida, protegerla, cuidarla, reproducirla y mantener a las personas concretas en las mejores condiciones posibles” (p. 30). Al priorizar las necesidades de los otros sobre las nuestras y asumir como propósito de vida el cuidado permanente de los demás, estamos renunciando a nuestra autonomía, a nuestro derecho a decidir un proyecto de vida al margen de las necesidades de los otros, un proyecto para nosotras mismas. Para Andy (29 años), Yang Xiao Long, de la serie animada *RWBY* es un modelo de cuidadora con la que se siente identificada:

Yang Xiao Long me gusta porque es la que cuida a los demás. No lo notan, pero siempre está tratando de cuidarlos... Cuando era niña, su mamá la abandonó, luego tuvo una mamá adoptiva –la mamá de Ruby– pero la mataron. Entonces, desde muy chiquita tuvo que ser la madre de Ruby... Yo suelo estar en esa posición con mis amigos. O sea, siempre los estoy cuidando y tratando de que todos estén bien.

REFLEXIONES FINALES

¿Qué es lo que podemos concluir de esta investigación a partir de los hallazgos encontrados? En primer lugar, que no existen suficientes personajes femeninos en las diversas narrativas fantásticas que conforman la cultura friki en México (en particular, en los animes japoneses). Y, en segundo, que los personajes femeninos representados necesitan ser más diversos, complejos y originales para que las integrantes de esta comunidad de fandoms puedan sentirse identificadas con ellos y, por tanto, construir modelos de conducta a partir de sus características y habilidades. Por esta razón, se identifican más con los personajes masculinos.

La diversidad en la representación de los personajes masculinos es tan notable que incluso se observa en las características físicas de los hombres seleccionados: algunos tienen cicatrices en el cuerpo o en la cara, deformaciones, amputaciones, etc. Mientras que, en el caso de los personajes femeninos, sólo existe una opción: ser de tez clara, de cabello preferentemente rubio, ojos grandes, cuerpo delgado y curvilíneo. En cuanto a las cualidades deseables que deben poseer los personajes, tanto masculinos como femeninos, para ser los favoritos de las frikis investigadas, destacan la inteligencia y las habilidades de combate. Dos cualidades muy ligadas al modelo de heroicidad contemporáneo.

Finalmente, sobre los modelos de conducta construidos por las frikis de Guadalajara a partir de estos personajes, es notable la articulación que existe entre un modelo y otro, así como el hecho de que todos los modelos están atravesados por la condición de género de las sujetas investigadas y, por tanto, van a ser un reflejo de las aspiraciones y necesidades de las mujeres, frikis o no, que viven en un orden patriarcal, pero también de sus opresiones y cautiverios.

Las frikis investigadas han construido el *modelo de resiliencia* para sobrevivir a las violencias cotidianas a las que están expuestas, tanto en los grupos sociales a los que pertenecen, como en su círculo más íntimo. Sin embargo, ellas desean algo más que “sobrevivir”, quieren ser las protagonistas de sus propias vidas, tener capacidad de decisión y confiar en sus capacidades y habilidades para lograr sus objetivos; por ello consideran fundamental el *modelo de empoderamiento*.

Pero, para ser mujeres empoderadas, primero tienen que quererse, sentir amor por sí mismas, por el hecho de estar vivas; por eso deben desarrollar el *modelo de autoestima*. Además de fomentar el amor propio o recuperarlo, las mujeres frikis desean ser libres, tener capacidad de movimiento y de decisión sobre sus propias vidas; por ello deben aprender y desarrollar el *modelo de autonomía*. Como mujeres y frikis, aspiran a poder ser ellas mismas, a expresar todas las dimensiones de su identidad, sin ser cuestionadas o ridiculizadas por ello; por eso consideran que el *modelo de autenticidad* es tan importante, porque ser una misma no debería de ser un motivo de vergüenza.

Como saben que los atributos que les fueron asignados por el hecho de ser mujeres las ponen en desventaja frente a los hombres, consideran que es estratégico fomentar el *modelo de inteligencia* (una cualidad que, por cierto, se les ha negado a las mujeres históricamente), pues les da la oportunidad de ser autosuficientes y de desarrollarse de manera profesional. Este modelo va muy de la mano con el *modelo de liderazgo*, pues implica tener la inteligencia para coordinar a un grupo de personas, delegar responsabilidades y potenciar las cualidades individuales de cada miembro para lograr un objetivo común.

Para las sujetas investigadas es importante desarrollar el *modelo de bondad y justicia*, en el entendido de que no puede haber bondad sin justicia, ni justicia sin bondad, pues la bondad implica defender los derechos de todas y todos. En este sentido, el *modelo de cooperación* es muy relevante, pues significa el reconocimiento de que con la ayuda de los demás, con sus enseñanzas, podemos lograr objetivos que ni siquiera considerábamos posibles.

Finalmente está el *modelo de la cuidadora*, un modelo que parecería un resquicio de la concepción tradicional de género donde se espera que las mujeres sean las “madres totales de las personas” (Lagarde y de los

Ríos, 2023, p. 32). Sin embargo, como señala Lagarde y de los Ríos (2023), las mujeres de hoy en día somos *mujeres sincréticas*, es decir, tenemos concepciones tradicionales y modernos de lo que implica ser mujer habitando dentro de nosotras. Una parte nuestra desea ser autónoma y vivir para sí misma, mientras que la otra considera que debe vivir para los otros y que su valor depende de su utilidad, es decir, de lo mucho o poco que los otros nos necesiten.

Por ello, resulta tan significativo que la mayoría de los modelos de conducta construidos por las mujeres frikis, a partir de las narrativas fantásticas que conforman la cultura friki en México, sean modelos relacionados con el *ser-para-sí* (Lagarde, 2022), con la necesidad de ser las protagonistas de sus propias historias y de comenzar a construir el *camino de la heroína*.

Referencias bibliográficas

- Aguiló, J. (2022). El fenómeno de los webtoon coreanos y su difusión global. *PORTES, Revista Mexicana de Estudios sobre la Cuenca del Pacífico*, 16(32), 107-123. <https://revistasacademicas.ucol.mx/index.php/portes/article/view/494>
- Ameigeiras, A. (2006). El abordaje etnográfico en la investigación social. En I. Vasilachis (Coord.), *Estrategias de investigación cualitativa* (pp. 107-152). Gedisa.
- Camacho Quiroz, N. P. (2013). *El friki yucateco ante el friki de la cultura mainstream* [Tesis de maestría]. Universidad Nacional Autónoma de México. <http://132.248.9.195/ptd2013/octubre/0703429/Index.html>
- Camacho Quiroz, N. P. (2021). *Los frikis y su construcción de modelos de conducta a partir de los discursos de la cultura friki en México* [Tesis doctoral]. Universidad Nacional Autónoma de México. <http://132.248.9.195/ptd2021/septiembre/0815502/Index.html>
- Fernández de la Reguera, A. (2019). Autonomía. En H. Moreno y E. Alcántara (Coords.), *Conceptos clave en los estudios de género. Volumen 2*. (pp. 31-45). UNAM, Centro de Investigaciones y Estudios de Género.
- Galbraith, P. (2013). *The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan*. Kodansha International.

- Guber, R. (2011). *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. Norma.
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill.
- Hills, M. (2002). *Fan Cultures*. Routledge.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Paidós.
- Jenkins, H. (2010). *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Paidós.
- Lagarde y de los Ríos, M. (2020). *Claves feministas para la autoestima de las mujeres*. Siglo Veintiuno Editores.
- Lagarde y de los Ríos, M. (2022) *Género y feminismo: desarrollo humano y democracia*. Siglo Veintiuno Editores.
- Lagarde y de los Ríos, M. (2023) *Claves feministas para el poderío y la autonomía de las mujeres*. Siglo Veintiuno Editores.
- Montes de Oca, L. (2016). Una ventana epistémica a la (inter)subjetividad. Las potencialidades del método etnográfico. *Forum Qualitative Social Research*. 17(1). <https://doi.org/10.17169/fqs-17.1.2227>
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Tepichin, A. (2019). Estudios de género. En H. Moreno y E. Alcántara (Coords.), *Conceptos clave en los estudios de género. Volumen 2* (pp. 97-107). UNAM, Centro de Investigaciones y Estudios de Género.

SEMBLANZA

Nadiezhdá Palestina Camacho Quiroz, Universidad de Guadalajara

Doctora en Ciencias Políticas y Sociales con especialidad en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Nacional Autónoma de México. Ha centrado su formación académica en el área de comunicación y cultura, particularmente en el estudio de la cultura friki en México. Actualmente realiza una estancia posdoctoral en el Departamento de Estudios de la Comunicación Social del Centro Universitario de Ciencias Sociales y Humanidades de la Universidad de Guadalajara.