

# DE UN FANDOM QUE NO AMABA A SUS MUJERES: EXPRESIONES DE VIOLENCIA DE GÉNERO AL INTERIOR DE LA CULTURA FRIKI EN GUADALAJARA, MÉXICO

OF A FANDOM THAT DID NOT LOVE ITS WOMEN:  
EXPRESSIONS OF GENDER VIOLENCE WITHIN THE FRIKI  
CULTURE OF GUADALAJARA, MEXICO

## **Nadieżhda Palestina Camacho Quiroz**

Doctora en Ciencias Políticas y Sociales, con especialidad en Comunicación, por la Universidad Nacional Autónoma de México.  
Profesora de la Universidad Autónoma de Yucatán  
E-mail: [nadiezhda.camacho@correo.uady.mx](mailto:nadiezhda.camacho@correo.uady.mx)

Recibido em: 11 de março de 2024  
Aprovado em: 23 de junho de 2024  
Sistema de Avaliação: Double Blind Review  
BCIJ | v. 4 | n. 1 | p. 239-257 | jan./jun. 2024  
DOI: <https://doi.org/10.25112/bcij.v4i1.3702>



## RESUMEN

El objetivo de este artículo es describir las prácticas de violencia de género que se dan al interior de las comunidades de fans que conforman la cultura friki de Guadalajara (México), particularmente en el *fandom otaku, cosplayer y gamer*. Así como explicar las razones detrás de estas prácticas, el contexto en el que se llevan a cabo, entre otros elementos. Los paradigmas teóricos que se utilizaron para abordar este fenómeno son los estudios sobre las culturas de fans de los medios y la perspectiva de género. La metodología empleada fue la etnografía, en específico, la observación participante y la entrevista semiestructurada. Entre los resultados obtenidos destaca que, el tipo de violencia de género que se vive al interior de la cultura friki depende de tres factores: el *fandom* de pertenencia, la predominancia de una identidad sexo-genérica sobre otras entre los integrantes del *fandom* y el espacio en el que se desarrollan las interacciones sociales entre frikis, ya sea que se hable de espacios de carácter presencial u offline o espacios de carácter virtual u online.

**Palabras clave:** Culturas de fans. *Fandoms* frikis. Mujeres frikis. Violencia de género. Perspectiva de género.

## ABSTRACT

The objective of this article is to describe the practices of gender violence that happen within the fan communities which comprise the geek culture of Guadalajara (Mexico), especially in the *otaku, cosplayer, and gamer fandoms*. It also aims to explain the reasons behind these practices, the context in which they happen, among other elements. The theoretical paradigms that were used to approach this phenomenon were the study of media fan cultures and gender perspective. The methodology used was ethnography, in particular, the participative observation, and the semi-structured interview. Among the results it is noteworthy to mention that the degree of gender violence that is experienced within the geek culture depends on three factors: the type of fandom it is affiliated with, the prevalence of a sex-gender identity above others in the fandom participants, and the space in which the social interactions between geeks take place, whether these are on-site or offline spaces or virtual or online spaces.

**Keywords:** Fan Cultures. Geek Fandoms. Geek Women. Gender violence. Gender perspective.



## 1 INTRODUCCIÓN

Desde finales del siglo XX y principios del XXI, investigadores de diversas disciplinas de las ciencias sociales y las humanidades se han interesado en estudiar el fenómeno de las culturas de fans que se forman alrededor de determinados productos y manifestaciones culturales. Teóricos como Henry Jenkins (2009, 2010), Matt Hills (2002), Jonathan Gray, Cornel Sandvoss y C. Lee Harrington (2017) han puesto en el centro del debate sobre la naturaleza de las audiencias, la capacidad de agencia de los fans de los medios de comunicación, su habilidad para organizarse en comunidades semiestructuradas de interpretación y sentido, así como su creatividad para convertirse en productores de contenido a partir del consumo de estas narrativas multi y transmedia.

Motivada por este paradigma teórico, desde hace una década me he centrado en el estudio de la cultura friki en México, a partir de sus orígenes en la década de los sesenta, con la llegada del *anime* japonés a la televisión abierta mexicana, hasta la configuración de las principales comunidades de fans que la conforman en los años noventa. En el entendido de que la cultura friki no puede considerarse la suma de una serie de eventos bien delineados que se entrelazan unos con otros de manera progresiva, sino que se trata de una especie de sistema solar, cuyos planetas (el *fandom otaku*, comiquero, *gamer*, entre otros) se han ido alineando con el tiempo, atraídos por una poderosa fuerza gravitacional: las narrativas *transmedia* de corte fantástico, es decir, todas aquellas historias que se desarrollan en mundos alternos, realidades paralelas, multiversos.

De manera general, podemos definir a la cultura friki en México como una cultura abierta, heterogénea, contingente, transgeneracional y glocal, que está constituida por diversos *fandoms* o comunidades de fans, entre los que destacan: los fans del *anime* y del *manga* japonés (*fandom otaku*), los fans de los videojuegos (*fandom gamer*), los fans del *cosplay*<sup>1</sup> (*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, 2023, 2021).

Ahora bien, la cultura friki no es una isla, está inserta en un entramado simbólico mucho más grande y complejo. Por un lado, se alimenta de narrativas fantásticas producidas en ciertos países como Japón, Estados Unidos y Corea del Sur, predominantemente, con determinadas ideologías, imaginarios,

---

<sup>1</sup> El término *cosplay* proviene de la contracción de las palabras *costume* (disfraz) y *roleplay* (juego de roles), e implica el acto de vestirse como uno de los personajes del *anime* o *manga* japonés, de los videojuegos, de los cómics, entre otros (GALBRAITH, 2009) [Traducción propia].



códigos de conducta y prácticas culturales atravesadas por un orden patriarcal<sup>2</sup>. Mientras que, por el otro, las comunidades de fans que la integran, en nuestro país (México), están constituidas por individuos socializados en un orden genérico de poder semejante, con prácticas culturales altamente violentas hacia las mujeres.

El resultado de estas interconexiones es una comunidad de comunidades de fans que, por un lado, es alternativa, incluso, contestataria a ciertos discursos hegemónicos, y por el otro, desarrolla prácticas de exclusión, discriminación y acoso hacia las mujeres que se auto-adscriben como frikis y desean formar parte de esta comunidad.

Para ejemplificar la naturaleza contestataria de la cultura friki, se puede leer en el manifiesto de los "Deberes y Derechos inalienables del friki" elaborado por el bloguero español Germán Martínez "Señor Buebo", uno de los principales organizadores de la Marcha del Orgullo Friki en España (evento que trascendería fronteras y también habría de celebrarse en México cada 25 de mayo) que, entre los "Derechos inalienables del friki" están: "No tener pareja y ser virgen hasta la edad que sea", "No ir a la moda" y "Tener sobrepeso y miopía" (SEÑOR BUEBO, 2009, pp. 21-22). Aunque es evidente la intención humorística del manifiesto, también lo es la crítica al discurso dominante que establece que es reprobable ser un adulto y no tener pareja, ser virgen a partir de determinada edad, no vestir a la moda o tener sobrepeso.

## 2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y METODOLÓGICA

La perspectiva teórica a partir de la cual se va a abordar este fenómeno parte de los postulados sobre las culturas de fans de los medios de comunicación propuestos por Henry Jenkins (2009, 2010); y de la perspectiva de género desarrollada por Marcela Lagarde (2020, 2022), primordialmente.

De los postulados de Jenkins (2009, 2010), porque el pionero en los estudios sobre las culturas de fans de los medios de comunicación (entre las que se puede ubicar a la cultura friki) sostiene que los fans son lectores-creadores activos, críticos, con agencia, que utilizan las diversas plataformas de comunicación actuales para crear comunidades de interpretación y sentido. En estas comunidades de fans o *fandoms*, los aficionados comparten sus pensares y sentires, las teorías que desarrollan alrededor de los textos mediáticos que consumen, analizan a los personajes que habitan estas historias, en el

---

<sup>2</sup> El patriarcado, afirma Lagarde (2022) es "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).



caso de que sean personajes femeninos, debaten si éstas poseen roles complejos o solo están ahí para acompañar a los personajes masculinos en su odisea. También cuestionan a los creadores de contenidos cuando el desarrollo de la historia no es coherente o cuando no se corresponde con sus expectativas como fans.

Esta perspectiva teórica resulta fundamental para identificar el rol activo, crítico y transformador de las mujeres frikis al interior de esta comunidad de comunidades de fans, pues, como se verá más adelante, las frikis no sólo son conscientes de los mandatos de género que se reproducen al interior de la cultura friki, sino que han desarrollado una serie de prácticas para contrarrestarlos: desde la selección de ciertos géneros del *anime* japonés para su consumo, porque los consideran menos misóginos que otros, hasta la integración de comunidades de fans online sólo para mujeres, para protegerse del acoso cibernético de los hombres frikis.

El otro pilar teórico necesario para comprender este fenómeno es la perspectiva de género. Para Lagarde (2022), esta perspectiva “se inscribe en el paradigma teórico histórico-crítico y en el paradigma cultural del feminismo” (p. 13). Y se caracteriza, según Tepichin (2019), por “utilizar el género como categoría analítica central para el conocimiento de un objeto de estudio, (así como) para comprender y explicar algunas dimensiones de la desigualdad social” entre hombres y mujeres (p. 102).

Como sostiene Lagarde (2022), el género es una construcción simbólica que contiene una serie de atributos asignados a las personas a partir del sexo, tales como características biológicas, físicas, económicas, sociales, psicológicas, eróticas, jurídicas, políticas y culturales. Por ello, desde la perspectiva de género, se busca desnaturalizar este orden, asumir una postura crítica ante los atributos asignados a las mujeres con el único fin de restringir su capacidad de agencia, su autonomía y su derecho a decidir el sentido de sus vidas, 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, 2022).

El método utilizado para aproximarse al objeto de estudio es el etnográfico, en específico, la observación participante y la entrevista semiestructurada. La selección de este método responde a la necesidad de acercarse a las experiencias de vida de los otros, a sus pensamientos y sentimientos más íntimos, mismos que, desde otras metodologías, resultarían inalcanzables (MONTES DE OCA, 2016).

A partir de la observación participante llevada a cabo en dos de los espacios de interacción clave para las y los integrantes de la cultura friki de Guadalajara (México): 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, en concordancia con el método utilizado.



Para ser seleccionadas, las sujetas debían cumplir con cinco requisitos fundamentales: identificarse como mujeres, ser habitantes de la zona metropolitana de Guadalajara<sup>3</sup>, auto-adscribirse como frikis, ser miembro de alguna de las comunidades de fans que conforman la cultura friki en Guadalajara (*fandom otaku*, *fandom comiquero*, *fandom gamer*, *fandom cosplayer*, etcétera) y tener un rango de edad que permitiera abarcar varias generaciones de frikis.

Al respecto, Camacho (2023, 2021) afirma que 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, etcétera, con la masificación de la Web 2.0).

**Cuadro 1 – Perfil de las sujetas de investigación**

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

**Fuente: Elaboración propia.**

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

<sup>3</sup> 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.



### 3 VIOLENCIA DE GÉNERO AL INTERIOR DE LA CULTURA FRIKI EN MÉXICO

Para las frikis investigadas, la cultura friki en México es, en su generalidad, una cultura misógina porque los hombres que la integran las violentan, de manera cotidiana, por el simple hecho de ser mujeres.

De acuerdo con la Ley General de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de Violencia, vigente en México, la violencia de género se define como: "Cualquier acción u omisión, basada en su género, que les cause daño o sufrimiento psicológico, físico, patrimonial, económico, sexual o la muerte, tanto en el ámbito privado como en el público" (*DIARIO OFICIAL DE LA FEDERACIÓN*, 8 de mayo de 2023, p. 2). Y, como señala Castro (2016), el objetivo de este tipo de violencia es "restablecer el orden de género" (p. 347), es decir, el orden patriarcal.

La violencia de género que ejercen los hombres sobre las mujeres frikis tiene diversas expresiones. Va desde el cuestionamiento sistemático a su capital cultural friki para reconocer, o no, su identidad como frikis, hasta el acoso sexual, tanto en espacios de carácter presencial (convenciones de *anime*, cómics y videojuegos), como en espacios de carácter virtual (comunidades de fans que se forman alrededor de un producto o manifestación cultural friki en *Facebook*, *X*, *YouTube*, *Twitch*, entre otros).

Estas expresiones y su grado de violencia dependen de tres aspectos fundamentales: el tipo de *fandom* friki (en este caso, si es *otaku*, *gamer* o *cosplayer*), la composición sexo-genérica del *fandom* (si es predominantemente masculina o femenina) y el tipo de interacción social entre fans, es decir, si la interacción se da en espacios de carácter presencial u offline o si se da en espacios de carácter virtual u online.

#### 3.1. EXPRESIONES DE VIOLENCIA DE GÉNERO EN EL *FANDOM OTAKU*

De acuerdo con las frikis investigadas, la composición sexo-genérica del *fandom otaku* está conformada por un número equivalente de hombres y de mujeres. Sin embargo, dependiendo del género narrativo y de la demografía<sup>4</sup> a la que esté dirigido el *anime* o *manga* particular del que se sea fan, la

---

<sup>4</sup> En Japón, los *animes* y *mangas* se crean con una demografía en mente. Por ejemplo, el *kodomo* está dirigido a un público infantil, mientras que el *shonen* y el *shojo* están dirigidos a hombres y mujeres adolescentes, respectivamente; el *seinen* está dirigido a hombres adultos y el *josei* a mujeres adultas. Independientemente de su demografía, los *animes* y *mangas* pertenecen a diversos géneros, entre los más conocidos se encuentran: el *isekai* (historias en donde la o el protagonista se transporta a un mundo paralelo en el que existe la magia y los seres fantásticos), el *mecha* (historias en donde la o el protagonista debe de combatir al enemigo montado en robots gigantes), el *mahō shōjo* o *magical girl* (historias en donde la protagonista adquiere poderes mágicos y se convierte en una superheroína), el *yaoi* (historias de amor entre hombres) y el *yuri* (historias de amor entre mujeres), entre otros.



composición puede ser predominantemente masculina o femenina. Por dar un ejemplo, los fans del *shonen*<sup>5</sup> son en su mayoría hombres, mientras que las fans del *yaoi*<sup>6</sup> son generalmente mujeres.

La principal violencia de género a la que se enfrentan las *otakus* al interior del *fandom* es el cuestionamiento constante a sus conocimientos sobre *anime* y *manga* japonés, con el fin de validar (o no) su identidad como frikis-*otakus*:

Yo he vivido discriminación en el *fandom otaku*. Me han llegado a pedir que les mencione cinco *animés* para comprobar que soy friki. Me dijeron: "Pero si me dices *Naruto*, *One Piece* o *Bleach* -que son los más conocidos- no eres friki". Pero, como yo tengo una lista enorme de *animés* en la cabeza, les termino callando la boca. Y siempre son hombres los que hacen eso (Mayté, 25 años).

Este tipo de violencia se acentúa cuando el *anime* o *manga* es un *shonen* y la composición sexo-genérica del *fandom* es predominantemente masculina.

Donde sí he visto que influye el género (de los fans) en la interacción de sus miembros, es en (el *fandom* de) *Dragon Ball* [un *shonen*]. Como la mayoría son hombres, ahí sí, mejor no opines si eres mujer... ¡Mientras el *fandom* no se entere que una mujer opinó sobre algo, todo está bien! (Andy, 29 años).

En contraste, si el *anime* o *manga* es del género *yaoi* o *BL* (*Boys Love*), y la composición sexo-genérica del *fandom* es predominantemente femenina, la violencia de género disminuye y se dan otro tipo de dinámicas entre las fans, menos competitivas y más cooperativas.

Yo creo que la comunidad friki es misógina y machista (...) pero sólo en los productos en los que los hombres están más metidos, porque en el *yaoi*, que es más para mujeres, no hay tanto machismo (...) Los *fandoms* de sólo mujeres son más tranquilos, no aparece un tipo que te dice: "¡No sabes nada!". Las chicas se retroalimentan más. Dices tu teoría sobre alguna cosa y te retroalimentan bien, sin ningún insulto. La convivencia es más agradable (...) Es como un espacio seguro entre mujeres (...) También me gustan los

<sup>5</sup> También conocido como "*manga* para chicos", el *shonen* suele narrar historias de acción, aventuras, deportes y combates, protagonizadas por un hombre joven o adolescente. El motor de la trama suele ser que el protagonista se convierta en un hombre más fuerte (GALBRAITH, 2009) [Traducción propia].

<sup>6</sup> La palabra *yaoi* es un acrónimo de "no clímax" (*YAmá nashi*), "no desenlace" (*Ochi nashi*), y "no significado" (*Imi nashi*), y es un género del *manga* que presenta historias románticas entre hombres y está dirigido a un público femenino (GALBRAITH, 2009) [Traducción propia].





*fanarts*<sup>7</sup> de las chicas porque suelen ser más artísticos, no están enfocados en la sobre sexualización de los personajes (Mayté, 25 años).

Sí, he estado en grupos específicos de mayoría mujeres o personas no binarias, como es el *fandom* del *BL* (*Boys Love*) donde se excluye a los hombres porque apenas nos ven, nos atacan. Empiezan a insultarnos, a decirnos: "¡Esas *fujoshis*!".<sup>8</sup> Hicimos estos espacios por protección (...) porque la mayoría de los que atacan son hombres, cis(género) y hetero(sexuales). Ellos son los que se meten a nuestros círculos y comienzan a atacarnos por nuestros gustos, por nuestra manera de disfrutarlos y de compartirlos. Pero, si no les gusta ¡Qué se vayan! ¿Qué hacen ahí? (Zeynatura, 26 años).

El fenómeno del consumo de *yaoi/BL* por parte de mujeres, alrededor del mundo, pero particularmente en México, es muy complejo como para poder analizarlo a profundidad en este trabajo. Sin embargo, dada la relevancia que tiene desde la perspectiva de género, se harán un par de acotaciones.

Para Yukari Fujimoto (ITAKURA, 15 de septiembre de 2020), especialista en teoría cultural del *manga* y representaciones de género, el *yaoi* surge en Japón, en la década de los setenta, como resultado del hartazgo y la frustración de algunas mujeres japonesas ante el hecho de que el *manga shojo* (o *manga* para chicas) fuera escrito, principalmente, por hombres:

Hasta mediados de los años sesenta, los autores de *shōjo manga* eran predominantemente hombres. En la segunda mitad de la década, empezaron a surgir una serie de autoras nacidas en la posguerra, de edad cercana a las lectoras, que querían crear obras como a las que a ellas les gustaría leer. De ahí nació el tema del *shōnen ai*.<sup>9</sup> Hasta entonces, los *shōjo manga* estaban protagonizados por chicas jóvenes, pero eso encasillaba a los personajes en la posición social de dicho grupo demográfico. Situar a chicos jóvenes como protagonistas hacía posible desarrollar personajes más libres e independientes, además de explorar el tema de las relaciones amorosas y sexuales sin tapujos (p. 1).

<sup>7</sup> Ilustraciones, imágenes, pinturas, etcétera, 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.

<sup>8</sup> El término japonés *fujoshi* significa "chica podrida" y se utiliza despectivamente para denominar a las mujeres que consumen *yaoi* o *BL* (*Boys Love*) (GALBRAITH, 2009) [Traducción propia].

<sup>9</sup> El *shonen ai* o "amor entre hombres" se diferencia del *yaoi*, principalmente, en que su contenido sexual no es explícito.



Es decir que, las mujeres japonesas comenzaron a crear historias de amor entre hombres como una manera de proyectar sus deseos, ambiciones y sueños, en un país que ha limitado la agencia, libertad y capacidad de decisión de las mujeres, históricamente.

A través de los personajes masculinos, las *mangakas*<sup>10</sup>, pero sobre todo las lectoras, pueden vivir de manera vicaria historias de amor, erotismo o rebelión, impensables desde su condición de género. Además, las relaciones de pareja que se suelen formar en este tipo de historias pueden ser más horizontales que las que se dan entre hombres y mujeres porque ambos personajes son masculinos, por tanto, ambos tienen el mismo grado de agencia, autonomía y libertad, y nadie va a juzgarlos, por dar un ejemplo, si anteponen su realización profesional a su relación amorosa; tampoco están obligados a renunciar a su vida profesional para dedicarse a la maternidad (salvo en el caso del *Omegaverse*<sup>11</sup>). De igual forma, no se ven en la necesidad de reprimir sus deseos sexuales para adecuarse a los mandatos de género.

Finalmente, aunque es común que la pareja principal se divida en *seme* (*top/activo*) y *uke* (*bottom/pasivo*), y suele atribuirse a uno u otro ciertos comportamientos propios del heteropatriarcado: el *seme* suele ser dominante, poco expresivo emocionalmente, en contraste con el *uke* que es más sumiso, inocente, amigable, la identificación por parte de los lectores no está sujeta a su condición de género, las mujeres pueden identificarse con las características del *seme* o del *uke*, dado que ambos personajes son masculinos.

Por otro lado, con el paso del tiempo, las propias autoras han ido modificando los estereotipos del género narrativo, de tal manera que, independientemente del rol sexual que ocupen los protagonistas, su comportamiento puede ser igual de activo, dinámico o autónomo. Por dar un ejemplo, en el *manhua*<sup>12</sup> *Mo Dao Zu Shi* (*KuaiKan Manhua*, 2017), tanto el *uke* (Wei Wu Xian) como el *seme* (Lan Wang Ji) son cazadores de demonios, ambos son igual de poderosos y ninguno ejerce su poder para dominar al otro.

<sup>10</sup> Término japonés utilizado para designar a las y los autores o artistas del *manga* (GALBRAITH, 2009) [Traducción propia].

<sup>11</sup> El *Omegaverse* surge como un universo ficcional alternativo creado por los fans de determinada narrativa mediática (por ejemplo, una serie de televisión) (DELGADO et al., 2022), para explorar un nuevo orden social de género. En este universo, los humanos se dividen en "alfas", "betas" y "omegas", principalmente. Los "alfas", ya sean hombres o mujeres, son el "género" dominante, suelen ser los más altos, fuertes, competitivos, así como los que ocupan los principales cargos de poder; mientras que los "betas" son los seres humanos "normales" (en la mayoría de los casos), y los "omegas" son la base de la pirámide social, los hombres y mujeres de complejión más débil, de rasgos delicados y las "presas" favoritas de los "alfas". De acuerdo con el canon, los "omega" son los únicos que pueden embarazarse. Actualmente, el *Omegaverse* es un subgénero del *yaoi/BL* y pueden encontrarse desde novelas hasta *mangas*, *manhwas* y *manhuas* con historias originales desarrolladas bajo esta lógica.

<sup>12</sup> Historieta china.



## 3.2 EXPRESIONES DE VIOLENCIA DE GÉNERO EN EL *FANDOM COSPLAYER*

Para las frikis investigadas, *el fandom cosplayer* se caracteriza por ser mixto y su principal espacio de interacción es presencial: las y los *cosplayers* se reúnen en las convenciones de *anime*, cómics y videojuegos, en la *Frikiplaza* o en algún evento friki que se organice en la ciudad.

En estos espacios, las *cosplayers* tienen que cumplir con ciertos atributos (ser jóvenes, con cuerpos delgados y poseer determinados estándares de belleza) para obtener el reconocimiento de la comunidad friki, en general, y de la *cosplayer*, en particular; así como para evitar expresiones de violencia de género: palabras denigrantes y ofensivas hacia su persona si su cuerpo no se corresponde con el estereotipo de belleza dominante o la discriminación de los jueces y los asistentes en los concursos de *cosplay* que se llevan a cabo en estos espacios.

La comunidad friki es muy misógina (...) Las *cosplayers* tienen que ser jóvenes, mientras que los *cosplayers* no. Yo conozco a un *cosplayer* que tiene más de 50 años, sus *cosplays* son de mucha calidad y es considerado un "sensei", mientras que a mí me dicen "la mamá *otaku*" (Mon Azzazel, 32 años).

Además de estos actos de violencia ejercidos por los hombres de una comunidad que se dice alternativa y contestataria a los mandatos de belleza hegemónicos (SEÑOR BUEBO, 2009), las *cosplayers* deben de enfrentarse al acoso sexual de los asistentes, quienes las cosifican como si se trataran de figuras de colección de sus *animés* y cómics favoritos: las tocan sin su consentimiento, les toman fotografías que violentan su intimidad y las ofenden cuando ellas ejercen su agencia y no se dejan objetivar como ellos quieren.

Una vez fui *cosplayada* de Spider-Gwen a una convención. El traje es muy pegado, muy entallado. Se me acercó un tipo y me pidió tomarme fotos, me dijo que las iba a publicar en un Facebook de *cosplay* y yo estaba muy emocionada. Pero me pidió hacer poses muy raras, muy incómodas... La verdad, las hice porque me sentí muy presionada. Cuando terminé, me sentí muy mal, al punto que guardé el traje y no me lo volví a poner (...) También he visto que a compañeras *cosplayers* que son gorditas, las critican mucho, critican su cuerpo, sin importar si el *cosplay* está bonito o bien hecho (Mayté, 25 años).

Cuando haces *cosplay*, hay hombres que quieren tomarse una foto contigo y en automático quieren tocarte. Te quieren poner la mano en la cintura, en el hombro, tú nombra la parte del cuerpo ¡Pero, yo no me dejo! Entonces, cuando quieren tomarse una foto conmigo, yo les digo: "Sí me tomo una foto contigo, pero no me toques". Y



cuando lo hacen, les digo: "¡Me puedes quitar la mano de encima, por favor!" Y algunos lo entienden y otros no, y se van diciendo: "¡Pinche vieja mamona!" (Alin, 33 años).

Como afirma Lagarde (2022), uno de los resultados de la organización social patriarcal es el dominio de las mujeres a través del control de sus cuerpos y sus creaciones: "La vida de las mujeres tiene contenidos obligatorios: cada mujer debe ser *cuerpo-viviente-para-otros*, debe realizar una versión de los estereotipos y ponerlo en el centro de su universo personal" (pp. 68-69).

El cuerpo de la mujer ha sido el principal territorio de conquista del patriarcado. Desde el momento en que se confinó a las mujeres al espacio privado y se les arrebató toda posibilidad de autonomía e independencia, los hombres se han atribuido el derecho a determinar el valor del cuerpo de las mujeres, así como qué deben de hacer las mujeres con sus cuerpos.

Entre más cerca estén los cuerpos femeninos de los estándares de belleza impuestos por los hombres, el valor de su cuerpo será mayor. Es por ello que, aun cuando hoy en día las mujeres tienen la posibilidad de desarrollarse profesionalmente, de ser económicamente autónomas e independientes, se les enseña que su principal atributo o valor es su belleza física. Por otro lado, a las mujeres que no cumplen con sus deberes de género, es decir, que no cumplen con *ser-para-los-otros* (LAGARDE, 2022), les espera "la exclusión, el rechazo, la desvalorización, el daño y el castigo institucionales y personales" (LAGARDE, 2022, p. 70).

### 3.3 EXPRESIONES DE VIOLENCIA DE GÉNERO SOCIO-DIGITAL EN EL *FANDOM GAMER*

De acuerdo con las sujetas investigadas, el *fandom gamer* se caracteriza por ser predominantemente masculino y la mayoría de sus interacciones son online, sobre todo en los videojuegos en los que se reúnen a miles de jugadores de todo el mundo, "repartidos en servidores diferentes que guardan, cada uno, una copia exacta del mundo del juego" (TOSCA, 2008, p. 264), como los *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)* o los *Multiplayer First-person Shooter (FPS)*.

Durante las partidas, las *gamers* experimentan, de manera sistemática, actos de violencia socio-digital. En el momento en el que los videojugadores descubren que sus compañeras de partida son mujeres, comienzan los actos de acoso cibernético y el discurso de odio sexista.

De acuerdo con Gurumurthy (apud VEGA et al., 2023, p. 66), la violencia socio-digital contra las mujeres "se conforma de distintos actos de violencia de género cometidos, instigados o agravados, en todo o en parte, a través de medios digitales, como redes sociales, mensajería móvil, correo electrónico



y por cualquier tecnología de la información y la comunicación". Entre este tipo de actos se encuentran el discurso de odio sexista<sup>13</sup> y el acoso cibernético<sup>14</sup>.

He experimentado acoso en la comunidad de *Overwatch*. A mí no me gusta mucho participar en los *fandoms*, justamente para evitarme esos problemas, pero cuando entras al mundo competitivo de *Overwatch*, como es un juego en el que tienes que estar trabajando en equipo ¡Te amueles! ¡Tienes que hablar! Si no, no vas a poder avanzar. Y me han tocado momentos en los que hablo y digo: "¿Sabes qué? Los enemigos van a venir por acá, usa el escudo". Y apenas abro la boca, un sujeto me dice: "Oye ¿tienes vagina?" A lo que le respondo: "No sé cómo eso es relevante en este momento. Pero ¿podrías matar al enemigo?" Entonces, muchas veces, las mujeres no hablamos justamente para evitar eso. Y más cuando estás sola. Porque si estás con algún amigo, puedes pedirle que hable por ti. Pero, cuando estás sola, es muy común que te pase eso (Andy, 29 años).

Además de los discursos de odio sexistas, las *gamers* tienen que enfrentar el acoso cibernético cuando se organizan y crean comunidades online seguras, de sólo mujeres. Los videojugadores comienzan a violentarlas por diversos frentes: se crean cuentas falsas para entrar en estas comunidades y amenazan a sus integrantes, se burlan de estos grupos en otras comunidades de fans o los denuncian con los administradores de las redes socio-digitales en donde fueron creados.

Una vez, las jugadoras de *Overwatch* intentaron crear un grupo de "sólo mujeres", creo que se llamaba *Overwatch Girls*, y había hombres que se creaban cuentas falsas para entrar al grupo. No sé cuál era su insistencia, pero las administradoras empezaron a pedir verificación. Dijeron: "Disculpen si esto es muy estricto, pero es para nuestra seguridad". Entonces, los hombres se empezaron a burlar de ellas en otros grupos, como en *Overwatch Latinoamérica*. Después, empezaron a reportar al grupo, a atacarlo. No entiendo por qué les molesta que las mujeres quieran su propio espacio (Andy, 29 años).

<sup>13</sup> Es el acto de "publicar o compartir contenido violento, consistente en retratar a las mujeres como objetos sexuales u objetivos de violencia. (Así como) emplear comentarios sexistas e insultantes en contra de las mujeres, por expresar sus propios puntos de vista o por denunciar haber sido víctimas de violencia" (VEGA et al., 2023, p. 67).

<sup>14</sup> Este tipo de acoso consiste en "un comportamiento repetido que utiliza contenido textual o gráfico con el objetivo de atemorizar y socavar la autoestima o la reputación de una víctima" (VEGA et al., 2023, p. 67).



La violencia socio digital contra las mujeres en el *fandom gamer* se recrudece cuando las videojadoras deciden convertirse en *streamers*<sup>15</sup> y abren una cuenta en *Twitch*<sup>16</sup>.

Yo he vivido acoso o *bullying* en la comunidad *gamer* por ser mujer, y no tiene nada que ver con cómo te vistes o cómo te ves (...) Cuando comencé a ser *streamer*, era muy tímida, aunque mi personalidad no es así. Pero, como yo no quería espantar a mi audiencia porque mi intención era generar dinero, entonces traté de comportarme como les gusta a los hombres que se comporten las mujeres: sumisa, tímida, etc. (...) Al inicio de la partida, yo compartía mi enlace de *Twitch*. Les decía: "Ya estoy transmitiendo" (...) En cuanto los jugadores escuchaban que era mujer, comenzaban a decirme: "¡Vete a la cocina y hazme unos sándwiches!". No había ni empezado la partida y ya todos asumían que iba a cagarla. Se metían al chat de la transmisión sólo para ofenderme (...) Una vez, un *streamer* famoso se metió a mi transmisión con toda su comunidad para hacerme *bullying*. Eran como unas 300 personas haciéndome comentarios super horribles, riéndose de mí... Y luego, el güey hacía clips con eso y los transmitía ¡Esa era su finalidad! ¡Hacer clips de cómo él y su comunidad iban a chingar a mujeres *streamers*! (...) Pasan muchas cosas feas en la comunidad. Si haces *streaming* tapada ¡Malo! Si te destapas ¡Malo! Si eres amable, "eres una sumisa y pendeja". Si te defiendes, "eres una pinche vieja mamona". No importa lo que hagas, como mujer, siempre pierdes (Alin, 33 años).

Como señala Gurumurthy (apud Vega et al., 2023), las interacciones comunicativas online se caracterizan por "el anonimato, la invisibilidad y la asincronía" (p. 66), lo que propicia "la desinhibición tóxica por parte de los agresores" (p. 66). Es decir que, cobijados por el anonimato y la imposibilidad de ubicarlos espaciotemporalmente, los *gamers* se sienten con la libertad y el poder de humillar, ofender o acosar a las videojadoras, sin restricción alguna, con la seguridad de que (aun) no hay leyes que restrinjan o castiguen su comportamiento.

Yo creo que, en el *streaming*, la gente se siente escudada por el anonimato, creen que pueden ir y decir lo que quieran. Yo te aseguro que si me pusieras a todos esos hombres enfrente y les dijeras: "¡Repite lo que le acabas de escribir!", no serían capaces de hacerlo. Es como cuando te gritan en la calle porquerías y tú te das la vuelta y les

<sup>15</sup> Las y los *streamers* son creadores de contenido que transmiten en directo, sin intermediarios, a través de plataformas web o redes socio-digitales como: *Twitch*, *StreamYard*, *YouTube*, *Facebook Gaming* y *Livestream*, entre otros (UNIR, 2023).

<sup>16</sup> Esta plataforma web es gratuita y es la más popular entre los *gamers* porque puede conectarse a todas las consolas y sistemas operativos del mercado, además de que el contenido emitido se queda almacenado en el canal del *streamer* (UNIR, 2023).



dices: "¿Qué dijiste?" Y agachan la mirada. Entonces, ellos se escudan en el anonimato para decir lo que sea, sin importar si hieren o no a la gente, y siguen con su vida como si nada (Alin, 33 años).

En síntesis, el tipo de violencia de género que se vive al interior de la cultura friki está relacionado con el *fandom* de pertenencia (*otaku*, *cosplayer*, *gamer*), con el predominio de una identidad sexo-genérica (la masculina) sobre otra (la femenina) entre los integrantes del *fandom*, y con el espacio (offline u online) en donde se desarrollan las interacciones sociales frikis.

#### 4 DE UN FANDOM DE MUJERES QUE SÍ SE AMAN

A pesar de la violencia de género que ejercen los hombres sobre las mujeres frikis en los diversos *fandoms* que integran la cultura friki en Guadalajara, se deben destacar los esfuerzos de ellas por contrarrestar esta violencia, comenzando con su cuestionamiento a la forma como son representadas las mujeres en las narrativas transmedia de naturaleza fantástica que forman parte de la cultura friki, en particular, en el *anime* japonés.

Algo que me molesta mucho del *anime* es el estereotipo de las mujeres que presenta: o es la mujer que manda a la fregada al protagonista masculino y él tiene que andar tras ella, o es una mujer complaciente (...) Cuando yo era más joven, trataba de ser esa mujer complaciente, porque el primer acercamiento que tenemos las mujeres al *anime* es el *shonen* (...) Por ejemplo, está el caso de Mikasa Ackerman de *Shingeki no Kyojin* [*anime shonen*], que 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 (Koi, 23 años).

Además de cuestionar la representación de las mujeres en el *anime* o el *manga*, las frikis investigadas consideran que no existen suficientes personajes femeninos, sobre todo protagonistas, en este tipo de narrativas, lo que contribuye a la desvalorización de la mujer en nuestra sociedad.

Me gustaría que hubiera más personajes femeninos en el *anime*, y también que hubiera más protagonistas mujeres. Porque el hecho de que no las haya, hace que mucha gente piense que, como los hombres son los protagonistas, son mejores que las mujeres (Ángela, 13 años).



Las frikis investigadas también consideran que existe una diferencia notable cuando los personajes femeninos son creados por mujeres a cuando son creados por hombres, pues mientras ellos los diseñan en función de sus necesidades y valoraciones como hombres en un sistema patriarcal, ellas lo hacen en función de sus aspiraciones, del tipo de mujer que desearían ser si no hubiera un orden social que restringiera su agencia por el simple hecho de ser mujeres.

Una vez escuché decir que a los hombres les cuesta mucho trabajo crear buenos personajes femeninos porque los crean desde su punto de vista, mientras que las mujeres crean muy buenos personajes femeninos porque (...) los crean desde lo que quieren ser. Y el mejor ejemplo de ello es *Fullmetal Alchemist* que está escrito por una mujer y en donde todos los personajes femeninos son hermosos (Andy, 29 años).

Finalmente, las frikis han desarrollado una serie de prácticas de consumo crítico de estas narrativas, basadas en su capital cultural friki y en la perspectiva de género, para poder disfrutar de sus aficiones sin tener que experimentar ningún tipo de violencia simbólica, en particular, aquella relacionada con la sobresexualización de los personajes femeninos o su representación como meras comparsas de los hombres.

Yo creo que, actualmente, las mujeres somos más críticas con lo que consumimos. Por ejemplo, mis amigas y yo nunca nos recomendamos *animes* misóginos ¡Jamás nos recomendaríamos un (*anime*) *harem*<sup>17</sup>! Cuando entro a *Crunchyroll*, lo primero que veo son las portadas de los *animes* que están en cartelera, si el personaje tiene pechos enormes o es la única mujer del grupo, no lo veo (Koi, 23 años).

A este proceso de desmontar los discursos hegemónicos presentes en los contenidos que consumen, así como a su posterior recolocación y resignificación, lo llama Lagarde (2022) "deconstrucción". Y como podemos observar en los testimonios de las frikis de Guadalajara, ellas han ido deconstruyendo los discursos patriarcales que las rodean, ya sea que provengan de sus grupos sociales de pertenencia, como la comunidad friki, o de las narrativas fantásticas transmedia que consumen, porque son conscientes de las contradicciones de estos discursos, de cuáles son sus objetivos y sus consecuencias, a corto y mediano plazo.

---

<sup>17</sup> Es un género del *anime*, del *manga* y de los videojuegos que se caracteriza por tener un protagonista masculino, generalmente torpe y tímido, y un grupo de mujeres atractivas peleando entre ellas por ganar su atención (GALBRAITH, 2009) [Traducción propia].





## 4 CONSIDERACIONES FINALES

La violencia de género es la expresión más cruda del orden patriarcal, y está presente en todos los ámbitos de la vida de las mujeres, en sus círculos más íntimos, en sus grupos de pertenencia, en las instituciones sociales que estructuran su vida, incluso, en las comunidades alternativas de las que forman parte. La cultura friki, una comunidad de comunidades de fans que se caracteriza por ser abierta, heterogénea, contingente y, en algunos casos, contestataria, no es la excepción.

Conformada por diversas comunidades de fans, entre las que se encuentran el *fandom otaku*, el *fandom cosplayer* y el *fandom gamer*, la cultura friki es, de manera general, una cultura misógina y sexista que violenta a las mujeres que la integran de diversas formas: los hombres de la comunidad suelen cuestionar, de manera cotidiana, el capital cultural friki de las mujeres para validar su identidad como tales; en los espacios de interacción de carácter presencial, como las convenciones de fans, suelen acosar sexualmente a las frikis que practican el *cosplay*; mientras que, en los espacios virtuales, emplean cotidianamente discursos de odio sexistas o acosan cibernéticamente a las frikis que tratan de organizar sus propios espacios seguros.

El tipo de violencia y su intensidad están relacionados con tres factores principales: el *fandom* friki de pertenencia, la composición sexo-genérica del *fandom* y el tipo de interacción social entre fans (offline u online). En este sentido, el *fandom* friki más violento hacia las mujeres es el *fandom gamer*, porque la mayoría de sus integrantes son hombres y el tipo de interacción social más común entre sus miembros es de carácter virtual. En las comunidades de fans online, los *gamers*, cobijados por el anonimato y la imposibilidad de ubicarlos espaciotemporalmente, agreden a las videojugadoras con discursos de odio sexista o se organizan entre ellos para acosarlas y amenazarlas de manera masiva.

Ante este escenario, las mujeres frikis han desarrollado una serie de prácticas para contrarrestar esta violencia, desde la selección de contenidos pertenecientes a la cultura friki no misóginos, con personajes femeninos complejos, diversos y con agencia, hasta la organización de comunidades frikis virtuales de sólo mujeres, para crear espacios de interacción seguros. En este tipo de espacios, procuran crear otras dinámicas, relacionarse entre ellas de manera más respetuosa y amable, en contraste con la forma como se relacionan los integrantes de los *fandoms* en donde los hombres son mayoría.

A través de un proceso de deconstrucción, las frikis de Guadalajara han logrado desmontar algunos de los discursos hegemónicos, de carácter misógino, presentes en las narrativas fantásticas de la cultura friki, afirmando su derecho a exigir a las industrias culturales y creativas que los producen por más y mejores personajes femeninos, acordes a lo que ellas desean ver en las múltiples pantallas que las



rodean. También, han concluido que importa el género de los creadores de estas narrativas, pues como su capital cultura friki se los indica, los mejores personajes femeninos son aquellos escritos por mujeres.

Finalmente, las frikis de Guadalajara no quieren ver ni ser el tipo de mujer que existe para complacer a los hombres, quieren ver y ser mujeres para sí mismas. El primer paso para poder crear un nuevo orden social, un mundo en donde las mujeres sean las protagonistas y las heroínas de sus propias historias, es poder imaginarlo, y ellas ya han dado ese paso.

## REFERENCIAS

CAMACHO, N. P. Q. **Los frikis y su construcción de modelos de conducta a partir de los discursos de la cultura friki en México.** 2021. Tesis (Doctorado en "Ciencias Políticas y Sociales") - Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México, 2021.

CAMACHO QUIROZ, N. P. Mi norte tiene superpoderes: Construyendo modelos de conducta a partir de la cultura friki. **Comunicación y Sociedad**, [S. l.], p. 1-25, 2023. DOI: 10.32870/cys.v2023.8416. Disponible en: <https://comunicacionysociedad.cucsh.udg.mx/index.php/comsoc/article/view/e8416>. Consultado el: 28 ene. 2024.

CASTRO, R. Violencia de género. In: MORENO, Hortensia y ALCÁNTARA, Eva (Orgs.) **Conceptos clave en los estudios de género. Volumen 1.** Ciudad de México: UNAM, 2016. p. 339-354.

DELGADO DÍAZ, L. M.; UBILLUS BREÑA, P. A.; CAPPELLO, G. Omegaverse o la forja de un universo fanfiction. **Contratexto**, v. 38, n. 038, p. 129-151, 30 nov. 2022. Disponible en: <https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/contratexto/article/view/5911> Consultado el: 28 ene. 2024.

DIARIO OFICIAL DE LA FEDERACIÓN (DOF). **Ley General de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de Violencia.** Cámara de Diputados LXV Legislatura. 2007. Disponible en: <https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGAMVLV.pdf>. Consultado el: 25 abril. 2023.

GALBRAITH, P. **The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan.** Tokyo, New York: Kodansha International, 2009.

GRAY, J. et al. **Fandom: Identities and communities in a mediated world.** 2<sup>nd</sup> ed. New York: New York University Press. 2017.

HILLS, M. **Fan Cultures.** London: Routledge. 2002.



ITAKURA, K. ¿El 'boys'love' puede cambiar la sociedad? De 'Kaze to ki no uta' a 'Kino nani tabeta'. **Nippon.com**. 15 de sep. 2020. Disponible en: <https://www.nippon.com/es/in-depth/d00607/>. Consultado el: 2 de mayo de 2023.

JENKINS, H. **Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración**. Barcelona: Paidós. 2009.

JENKINS, H. **Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión**. Barcelona: Paidós. 2010.

LAGARDE Y DE LOS RÍOS, M. **Género y feminismo: desarrollo humano y democracia**. Ciudad de México: Siglo XXI Editores. 2022.

LAGARDE Y DE LOS RÍOS, M. **Claves feministas para la autoestima de las mujeres**. Ciudad de México: Siglo XXI Editores. 2020.

MONTES DE OCA, L. Una ventana epistémica a la (inter)subjetividad. Las potencialidades del método etnográfico. **Forum Qualitative Social Research**. V. 17. No. 1. Art. 8. 2016. Disponible en: <http://www.qualitativeresearch.net/index.php/fqs/article/viewFile/2227/3929>. Consultado el: 02 de mayo de 2023.

SEÑOR BUEBO. **Orgulloso de ser friki**. Madrid: Martínez Roca. 2009.

TEPICHIN, A. Estudios de género. In: MORENO, Hortensia y ALCÁNTARA, Eva (Orgs.). **Conceptos clave en los estudios de género. Volumen 2**. Ciudad de México: UNAM. 2019. p. 97-108.

TOSCA, S. Videojuegos: el entretenimiento del tercer milenio. In: CLÚA, Isabel (Org.). **Género y cultura popular. Estudios culturales 1**. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona. 2008. p. 263-288.

UNIR. **¿Qué es un streamer y qué plataformas de streaming usa?** Universidad Internacional de La Rioja. 24 de febrero de 2023. Disponible en: <https://mexico.unir.net/comunicacion-mercadotecnia/noticias/que-es-un-streamer/>. Consultado el: 25 de abril de 2023.

VEGA, A. M. et al. Seguridad digital de mujeres, adolescentes y niñas. In: VEGA, Aimé (Org). **Historias de igualdad. Derechos de mujeres y niñas en el ecosistema digital**. Ciudad de México: Penguin Random House. 2023. p. 65-102.