

UACM

Universidad Autónoma
de la Ciudad de México

Nada humano me es ajeno

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN CIENCIAS SOCIALES

¡QUIERO UN NOVI@ FRIKI!

**LA PERSISTENCIA E INNOVACIÓN DE LAS PRÁCTICAS DEL NOVIAZGO EN
UN GRUPO DE IDENTIDAD JUVENIL EN LA CIUDAD DE MÉXICO**

TRABAJO RECEPCIONAL
PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS SOCIALES

PRESENTA:

GABRIELA TINOCO MENESES

Directora del trabajo recepcional:

Dra. Tania Hogla Rodríguez Mora

Ciudad de México, marzo de 2016

SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

DERECHOS RESERVADOS ©

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

Dedicatoria

Para mi pequeña princesa, el motor de todos mis logros.

A mis padres por creer tanto en mí y en mis locuras.

A ti, mi querida hermana por todo tu apoyo incondicional, ahora me toca a mí.

A todos mis amigos de quienes he aprendido tanto, gracias por estar conmigo.

Gabriela

Agradecimientos

A mi pequeña Ximena por siempre preguntar cuando terminaría, por toda tu paciencia, por todo tu amor incondicional, tus ánimos, tu hermosa sonrisa, por salvar mi vida, ¡gracias princesa!

A mis padres, por considerarme uno de sus mayores logros, por apoyarme a pesar de mis equivocaciones, por el simple hecho de haberme dado la vida. No tengo manera de expresar lo agradecida que me siento de que mis padres crean que la persona que soy ahora, es el resultado de todos sus esfuerzos... y una gran disculpa por mi rebelión al sistema, mis chinadas si sirvieron para algo, aquí la prueba.

A mi querida hermana Idalid, gracias por toda tu paciencia, todo tu amor, por seguirme considerando tu pequeña hermana osa, por amar a Xime, por todo lo que me has enseñado, por todo lo que me has dado, incluso una segunda madre.

A todas y todos mis amigos que han hecho cosas increíbles por y de mí, no tengo palabras para agradecerles todo el tiempo compartido, ni la forma de compensar todos los ánimos, sin ustedes tampoco sería nada. Gracias Yolanda, gracias Victoria, gracias Verónica, gracias Aurora-chan, gracias Howie por burlarte de los detalles, simplemente gracias.

Gracias Tania, gracias más allá de tu ayuda, gracias por ponerte la peluca rosa para este descabellado trabajo, más allá de una excelente profesora y una cálida persona encontré a una valiosa amiga a la cual le debo todo este maravilloso trabajo.

A todos mis amigos del Club de Comics del CCH Vallejo por ayudarme a conocer todo este maravilloso e infinito mundo, pero también a todos los autores de manga, sin ellos mi mundo sería muy pequeño.

A todos mis profesores de la licenciatura, amigos y familia en general, mis entrevistados y todos aquellos quienes han hecho realidad este pequeño pasó en mi vida adulta. Gracias a todos.

Gabriela

Índice de contenido

<i>Índice de ilustraciones</i>	V
<i>Índice de tablas</i>	VI
INTRODUCCIÓN	1
<i>Justificación</i>	5
<i>Planteamiento del problema</i>	8
<i>Objetivos</i>	9
<i>Metodología</i>	10
I. JUVENTUD, IDENTIDAD Y NOVIAZGO EN LA MODERNIDAD	19
1. <i>Cultura e identidad en la modernidad</i>	19
Cultura moderna y posmoderna	20
Masificación de los flujos de información a través de los usos del Internet	22
2. <i>Procesos de identidad en las culturas juveniles</i>	25
3. <i>El noviazgo en la modernidad</i>	32
El noviazgo como institución y forma de socialización	34
II. LA CULTURA FRIKI Y SU DESARROLLO EN MÉXICO	44
1. <i>El Comic occidental</i>	45
2. <i>El manga/anime japonés</i>	48
3. <i>La cultura friki: Identidades y productos</i>	51
4. <i>Espacios de desarrollo de la cultura friki en la Ciudad de México</i>	82
5. <i>Que es ser friki</i>	90
La identidad Otaku/Akiba-kei en Japón	90
La identidad otaku/freaky en Occidente.....	91
La identidad friki/otaku en América Latina, el caso de la Ciudad de México	93

III. EL NOVIAZGO FRIKI.....	96
1. <i>El noviazgo friki: Elementos para el análisis.....</i>	97
2. <i>El Noviazgo friki.....</i>	105
Las tensiones y conflictos sobre la institución noviazgo de los casos analizados.....	114
Tensión generacional de los casos analizados	118
3. <i>El noviazgo friki: entre lo normal y las formas frikis de expresarlo y/o vivirlo</i>	120
IV. CONCLUSIONES.....	127
BIBLIOGRAFÍA	A
Anexos	I

Índice de ilustraciones

Ilustración I.1 Adolescencia. Desarrollo y cultura	31
Ilustración II.1 Marvel vs DC	48
Ilustración II.2 Akatsuki no Yona	49
Ilustración II.3 D. Gray Man.....	50
Ilustración II.4 Psycho Pass	50
Ilustración II.5 Doraemon	50
Ilustración II.6 Bible Black	50
Ilustración II.7 Juegos de Rol	56
Ilustración II.8 Partida de Magíc.....	57
Ilustración II.9 Mage Knight.....	59
Ilustración II.10 Heroclix	60
Ilustración II.11 Fujoshi	64
Ilustración II.12 'D' Visual Kei	66
Ilustración II.13 Lolita	67
Ilustración II.14 Kodona.....	67
Ilustración II.15 Visual Kei	67
Ilustración II.16 Decora	67
Ilustración II.17 Ganguro	68
Ilustración II.18 Rockabilly.....	68
Ilustración II.19 Cosplay	68
Ilustración II.20 Mina del Angel	69
Ilustración II.21 Crossplayer.....	70
Ilustración II.22 Cosplay Animegao.....	71
Ilustración II.23 Nekomimi	72
Ilustración II.24 Kitsunemimi	72
Ilustración II.25 Inumimi	72
Ilustración II.26 Usamimi	72
Ilustración II.27 Equipo Mexicano Twin Cosplay.....	73
Ilustración II.28 K-Pop	75
Ilustración II.29 Doramas Coreanos.....	76
Ilustración II.30 Maquina de baile Pump It Up!	77
Ilustración II.31 Videojuegos	81
Ilustración II.32 Comics Rock Show.....	84
Ilustración II.33 Butthurt Dweller "El gordo friki".....	92
Ilustración II.34 Caritele y Adriana de Castro.....	95

Ilustración III.1 Estereotipo de noviazgo friki.....	100
Ilustración III.2 Otaku Pervertido.....	113
Ilustración III.3 Género, edad y videojuegos.....	116
Ilustración III.4 Porque no nací en un manga?	121
Ilustración III.5 Novia gamer.....	121
Ilustración III.6 Triste realidad	122
Ilustración III.7 Hasta a nosotros nos ocurren estas cosas	122
Ilustración III.8 Y así es como nos obligan a ver esto.....	123
Ilustración III.9 Mi novia modelo.....	123
Ilustración III.10 Novio oriental.....	124
Ilustración III.11 I love anime.....	124
Ilustración III.12 Me gusta este árbol	125
Ilustración III.13 Feo pero feliz	125
Ilustración III.14 Matrimonio, hijos y futuro.....	126

Índice de tablas

Tabla I.1 Análisis de entrevistas.....	18
Tabla II.1 Clasificación del <i>manga</i> y el <i>anime</i>	49
Tabla II.2 Identidades juveniles en Harajuku	67
Tabla II.4 Cosplay con características animales.....	71
Tabla III.1 Estandarización de los comportamientos asociados al noviazgo que se han identificado durante la investigación.....	99
Tabla III.2 Grado de inmersión en la cultura friki entre los casos de entrevistas	104
Tabla III.3 Entrevistas.....	105
Tabla III.4 Hipótesis.....	106
Tabla III.5 Análisis de resultados	108
Tabla IV.1 Noviazgos frikis.....	I

INTRODUCCIÓN

Como parte de la comunidad *friki*, muchas veces me pregunté por ciertos aspectos sociales de esta colectividad; tales como sus relaciones sociales y su posible relación con los espacios donde estos individuos se reúnen. Estos espacios tienen varias características que los hacen seguros para los y las jóvenes que ahí se reúnen de manera regular para realizar diversas actividades como la compra de productos y socializan con otros individuos identificados por sus diversas aficiones, muchas veces sin tomar en cuenta factores como la edad y el género.

El realizar este trabajo me permitió poner en práctica, no solo mi conocimiento de la realidad inmediata de esta identidad juvenil, sino también las diversas habilidades de investigación, búsqueda de fuentes bibliográficas, electrónicas para conocer a profundidad a estos jóvenes y describir al noviazgo como práctica socializadora entre los *frikis* en la Ciudad de México.

El bazar de la computación y el videojuego, mejor conocida como “*la frikiplaza*”, sobre avenida Eje Central Lázaro Cárdenas, a la altura de la Torre Latinoamericana, es el primer espacio de referencia para las y los jóvenes involucrados en la cultura *friki*, sea cual sea su actividad de culto. En dicho espacio se reúnen jóvenes como los *otaku*, los *gamer*, los *cosplayer*, jugadores de cartas, *freacks*, *k-popers*, jugadores de rol y otros juegos de mesa, dibujantes, apasionados de la literatura de fantasía y ciencia ficción, entre toda una variedad de personas,

Cada una de las actividades ahí realizadas y productos que se consumen en la Frikiplaza tienen una historia que contar, desde el cómo llegaron a México, el público al que en teoría están dirigidos, la apropiación de las actividades y por supuesto el profundo arraigo entre los jóvenes de la Ciudad de México a estas actividades.

Sin embargo, pese a la diversidad de La Frikiplaza, es un lugar que reúne a tribus urbanas, un término asociado a Michel Maffesoli (2004) o culturas juveniles como

llama a este fenómeno Charles Feixa (1998); el cual se convierte en un medio de socialización que permite el desarrollo de “una cultura”. En este trabajo se recuperan los conceptos cultura y juventud, debido a que el término apropiado para la realización de este trabajo se ajustan mejor los términos expuestos por Feixa (2004) y como se entrelazan para describir la cultura e identidad de los visitantes a este lugar.

En primer lugar hay que entender que estos sujetos no tienen un nombre común o fijo por el cual llamarlos, pero si existen diversas palabras que los identifican y los separan de otras identidades, algunos de estos términos han sido adaptados al español y se han apropiado de sus significados como las palabras *geek*¹ o *friki*²; las cuales son adaptaciones de la palabra en inglés *freaky*³, la cual se ha adaptado como un referente a estos jóvenes y más allá de la connotación peyorativa que puede proyectar. En el mismo caso se encuentra la palabra *otaku*, una palabra japonesa que en sus inicios, al menos en Japón, es usada despectivamente para referirse a personas con ciertos desórdenes sociales, exaltadas y cerradas; de esta manera ambas palabras, *freaky* y *otaku*, difieren, no solo de la traducción del término, sino en la apropiación del significado para quienes las utilizan para referirse a sus actividades.

Otro nombre, pero cuyo significado también es ambiguo por su referencia es *nerd*⁴, que se utiliza como un adjetivo negativo y asociado con ciertas características físicas como una extrema delgadez, debilidad física y el uso de lentes. Un claro ejemplo, para facilitar la identificación de estos sujetos y como forma de estereotipo son los personajes de la famosa serie americana “*The big*

¹ S/A, Geek, es un término que se utiliza para referirse a la persona fascinada por la tecnología y la informática; aunque en español difiere al solo referirse a la tecnología. disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Geek>, visitado el 25 de abril de 2014.

² De acuerdo con la Real Academia de la Lengua Española, en el 2012 el término “*friki*” coloquialmente designa “Persona que practica desmesuradamente y obsesivamente una afición”, disponible en: <http://lema.rae.es/drae/?val=friki>, visitado el 25 de abril de 2014.

³ La palabra *freaky* es una palabra que viene del inglés que se utiliza en diferentes contextos para señalar que una persona es rara, extraña, es un fenómeno, que es temible e incluso un monstruo.

⁴ Se puede traducir como “empollón” pero una palabra más asociada al vocabulario español pero de España; sin embargo en español es una palabra que se utiliza para referirse a personas que se distinguen por su aplicación a los estudios más que por sus resultados académicos.

*bang theory*⁵ cuyos personajes, aparte de *nerds* viven sus vidas en el contexto antes señalado.

Estos individuos cargan con las construcciones negativas creadas alrededor de los estereotipos. Este fenómeno, de manera ambigua se ha ido atenuando gracias al desarrollo de vías de comunicación y distribución de información, donde el uso de los medios electrónicos y el uso del internet genera ciertos problemas de socialización como en el ejemplo anterior de los personajes de *The big bang theory* y en el caso de este estudio como lo es el noviazgo. Los señalamientos descalificadores que, en el caso mexicano, a modo de picardía mezclada con burla han generado nombres como lo es “*sotaco*”, “*putaco*”, “*chinadas*”, “*monos takataka*” entre muchos otros y frases como “virgen y feo, *otaco* seguro”, lo cual genera ciertos problemas de inseguridad, ciertos casos de, en algún grado, aislamiento social, los cuales no permiten lo que se podría entender como una socialización ‘normal’.

Por otra parte este fenómeno empezó a tomar relevancia en México a partir de su alta demanda a partir de los años 90’s como explica en su trabajo María Luisa Benavides (2008) en su tesis sobre la afición por el *anime* y *manga*, para constituirse como un movimiento alternativo, no solo para jóvenes, sino también para aquellos individuos que ya consumían productos relacionados, pero que no se consideraba plenamente como un movimiento definido. Es también a finales de la década de los 90’s que surgen los primeros espacios especializados a gran escala, como son las convenciones, en su caso las primeras ediciones de “La Mole” y la “TNT”, realizadas 2 veces al año, donde se reúnen con el principal fin de consumir mercancías especializadas relacionadas con dichos pasatiempos y dar difusión de sus actividades.

⁵ S/A, *The Big Bang Theory* es una comedia de situación estadounidense estrenada el 24 de septiembre de 2007 por la cadena CBS. Está producida por la empresa *Warner Bros* y Chuck Lorre. Fue ese mismo año cuando la comedia ganó un *Teen Choice Awards* en la categoría "Mejor serie de comedia", esta serie es protagonizada por el actor Jim Parsons, disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/The_Big_Bang_Theory, visitado el 25 de abril de 2015.

Para explicar cómo han influido los espacios de reunión y socialización de la cultura *friki* se puede hablar de 4 momentos importantes, las primeras convenciones en la Ciudad de México, seguido por la apertura del “Bazar *Comic´s Rock Show*”, en el Centro Cultural Miguel Sabido, a las afueras del metro Hidalgo en el año 2000, abierto únicamente los días sábados; lo cual genera que surjan negocios particulares ubicados principalmente el centro de la ciudad, como es el caso de la calle de República de Colombia y el Callejón de Girón, junto con la apertura de locales en plazas comerciales con altas afluencias de personas.

Como último espacio físico, la apertura del Bazar de la computación y el videojuego entre el 2004 – 2005 y la ya alta demanda de productos de culto *friki* debido a su difusión por medio de Internet, medios impresos y televisión de paga en su mayoría, se consolidan los espacios donde estos individuos pueden adquirir mercancía, a precios competitivos, en un punto de la ciudad de fácil acceso y relacionarse con otras personas con sus mismos gustos.

A partir de este momento, después de una extensa revisión de bibliografía y disertaciones con otras personas involucradas en el medio y cercanas a mi persona, se estableció como categoría de análisis para entender este fenómeno en esta investigación; el termino *friki*, el cual será utilizado para designar a los individuos en cuestión y evitar confusiones con respeto al término, traducción, posibles interpretaciones y su relación con el tema; es decir “*friki*” se entiende como una cultura juvenil dentro de la Ciudad de México, la cual se ve conformada por diferentes grupos y que más adelante se desglosaran para evitar confusiones.

Debido a que La Frikiplaza y otros lugares similares, incluidos sitios electrónicos, funcionan como centros de socialización entre estos jóvenes, no es difícil encontrar que los jóvenes intenten establecer relaciones sentimentales como práctica socializadora. Actualmente las relaciones sentimentales son una práctica común que necesita ser revisada desde diferentes posturas tanto teóricas como prácticas. Es por esto que para hacer una amplia revisión de estos conceptos sociológicos también asociados con las juventudes, son indispensables conceptos

como el de amor y tiempo líquido de Zygmunt Bauman (2005) en las sociedades modernas y que se acercan a la postura de análisis de este trabajo.

Un tema como lo es el noviazgo, es principalmente abordado desde perspectivas de género y violencia en la juventud, pero estos conceptos no se unen a la idea general de este trabajo; razón por la cual se realizó una búsqueda intensiva acerca de estudios sobre el noviazgo como práctica en la modernidad, como los son los realizados por José Luis Rojas-Solís y Alicia Flores (2013), Joaquín Hernández (2012), Marisol Morales y Damaris Díaz (2013) donde se aborda al noviazgo como una práctica social moderna, las perspectivas de los jóvenes ante el noviazgo y algunas de sus características en la Ciudad de México que serán abordadas para el análisis que se pretende realizar sobre el noviazgo frente una cultura juvenil, en este caso entre los *frikis*.

El noviazgo como práctica social y forma de socialización entre los jóvenes aún conserva gran parte de sus características de su función tradicional como práctica preparatoria para el matrimonio durante la adolescencia y juventud; pero los jóvenes actualmente con los estilos de vida que desarrollan con respecto a sus actividades de culto han entrado en conflicto, dicho de otra manera, se han generado ciertas tensiones sociales sobre la forma de practicar el noviazgo, convirtiéndola así en una práctica desafiante ante la institución tradicional como paso al matrimonio y transformándola en una actividad lúdica.

Justificación

Los estudios realizados sobre la cultura *friki* se han ocupado principalmente de contextualizar este fenómeno social. La finalidad del presente estudio es contribuir con un análisis acerca de esta cultura juvenil de reciente aparición y los aspectos sociales de los que se ha apropiado en sus actividades particulares y su relación con las posibles manifestaciones sociales en cuanto al noviazgo en el contexto del siglo XXI.

Fue una sorpresa el encontrar una enorme cantidad de tesis nacionales que abarcaban diversos aspectos sobre estos individuos, en particular sobre los *otaku*,

análisis de los contenidos de programas de televisión emblemáticos, análisis de dibujo, comparaciones; entre otros temas relacionados principalmente con las áreas de la comunicación. Sin embargo, solo las tesis realizadas en la UAM Xochimilco llamaron mi atención, dos de ellas de Psicología Social y una del área de Sociología, las cuáles abordan el gusto por esta afición, y finalmente la tesis que dio inicio de mi propia investigación sobre la educación sentimental a mujeres transmitida por el *Yaoi* o sobre temáticas homosexuales, la cual me dio la primera pauta para guiar este trabajo de investigación: el noviazgo como práctica social entre estos individuos, en un inicio sin un nombre fijo por el cual llamarlos.

Dentro de los espacios de convivencia para los individuos que se han introducido en la cultura *friki*, sea cual sea su actividad particular de culto, tienden a reunirse y a socializar, ya sean en espacios físicos o virtuales. Este fenómeno ha desarrollado trabajos en todo el mundo, incluido México; sin embargo son trabajos que se limitan a descripciones de las características de estos individuos, descripciones acerca de los discursos creativos de los objetos de culto, sus formas de difusión e impactos en las sociedades, pero el área específica de este trabajo son las dinámicas de interacción de los sujetos de estudio en particular las del noviazgo como práctica social.

Uno de los problemas iniciales al que me enfrenté al inicio de la investigación fue el cómo llamar a estos sujetos, sabía que la investigación que quería realizar no sólo abarcaría a los *otakus* como grupo particular; sino abarcar, en la medida de lo posible todos los grupos que se desprenden de este gusto en particular, es decir, no sólo la parte oriental extravagante, sino también la industria cultural occidental desarrollada por los cómics, libros de ciencia ficción y fantasía, que aunque no es una parte tan obvia y extravagante, también forma parte del fenómeno.

Durante la realización de la investigación se efectuó una búsqueda de bibliografía al respecto, en un principio se tuvieron muchos problemas en relación a la información pertinente ya que la gran mayoría de la información se encontraba dirigida a prácticas culturales no relacionadas directamente con el tema de

estudio; fue por esta razón que se establecieron algunos términos para lograr los objetivos de esta investigación.

Continuando con la idea sobre posible influencia de esta identidad juvenil sobre la institución noviazgo, se hace pertinente este estudio entre los *frikis* de la Ciudad de México donde se pueda entender la adaptación de procesos de socialización desarrollados por la introducción de valores y patrones de comportamiento adoptados debido al flujo de información en el que los *frikis* construyen parte de su identidad. En el contexto del noviazgo, las adaptan, desarrollan y significan en los espacios que ocupan, ya sean físicos o virtuales. Esto genera tensiones en las costumbres, valores, creencias y experiencias de vida en los y las jóvenes que pertenecen a esta cultura juvenil, así como las representaciones sociales que tienen los individuos acerca de la conformación y práctica del noviazgo que, parecen alteran o modificar esferas de la vida cotidiana acerca del espacio y la comunicación, consumo, moral y socialización.

Debido a que el fenómeno a nivel mundial ha tenido un impacto profundo entre los individuos dentro de la cultura *friki*, recientemente y principalmente las y los nuevos investigadores se han dado a la tarea de hacer aproximaciones desde diferentes disciplinas, ya sea desde la comunicación, el arte, la psicología, análisis literario, sin faltar la Antropología y la Sociología, por lo que existen materiales de consulta. De igual forma a través de los aportes que la globalización de la información se localizaron textos especializados sobre los temas a desarrollar.

De esta manera, ya que el ser humano es un ser social por naturaleza y sin importar su contexto social o ideología tiende a la formación de relaciones sentimentales, como lo es el noviazgo en la juventud occidental y de esta manera, debido a que existen algunos mitos despectivos acerca de los comportamientos sociales de los *frikis*, como puede ser interpretada una enajenación negativa, y comportamientos infantilizados extravagantes; el noviazgo se puede convertir en una práctica social llena de estigmas y señalamientos para estos jóvenes fuera de sus lugares de reunión. Es por esto que el estudio del noviazgo entre ellos mismos

ayudará a conocer la forma en que esta cultura juvenil se relaciona entre sí y con otros para formar relaciones de noviazgo.

Planteamiento del problema

La Ciudad de México actualmente es una de las urbes más importantes a nivel mundial perteneciente a una América Latina la cual ha atravesado por diversos procesos colonizadores, la cual se encuentra subdesarrollada en muchos aspectos de la vida política, social y económica, dependiente de las grandes potencias mundiales y subalterna con respecto a países considerados como de primer mundo; sin embargo al ser una ciudad globalizada y con grandes centros de comercio e información, se ha convertido en un catalizador de diversas manifestaciones culturales nacionales e internacionales; una de ellas el fenómeno de los *frikis*, que a pesar de las connotaciones negativas que tiene este término en general, en el Distrito Federal y a lo largo de América Latina se ha convertido en un fenómeno social con características particulares para su estudio.

Este fenómeno cultural que llega a América Latina a finales de los años 70's y experimenta una fase de auge a partir de los 90's a la fecha, ha transformado aspectos de la vida social debido a las recientes formas de masificación del flujo de información que ha roto, no sólo las barreras culturales sino también de idioma, ha logrado algunas transformaciones en la vida de los *frikis* a través de su proximidad a los medios electrónicos.

El propósito de esta investigación se centra en describir el fenómeno del noviazgo, su significación, apropiación y organización para la cultura *friki* en la Ciudad de México como un fenómeno social, abordable desde una perspectiva socioantropológica ligada a la comprensión de la identidad de la "cultura *friki*"; ya que cultura e identidad son dos términos asociados y que no son posibles de entender el uno sin el otro. Puesto que el "ser *friki*" es también conocer la cultura en la que el individuo se inscribe voluntariamente.

En la misma línea también se presenta como propósito de la presente investigación un análisis de las interpretaciones sociales y de la vivencia del

fenómeno del noviazgo entre los jóvenes pertenecientes a esta cultura juvenil con respecto a los códigos socialmente aceptados por ellos mismos. También se busca que la investigación se acerque a un planteamiento de la relación que existe entre los espacios de convergencia, y el desarrollo de actividades de socialización, en particular el fenómeno del noviazgo.

Después de explicar las características generales de cultura e identidad entre los *frikis*; la pregunta central de investigación:

¿Cómo influyen la cultura y la identidad friki en la práctica del noviazgo?

De la cual se desprenden también las siguientes preguntas con respecto a los temas expuestos

Cultura <i>friki</i>	Noviazgo entre los <i>frikis</i>
¿Qué significa ser <i>friki</i> ?	→ ¿Cuáles son las principales características de los noviazgos desarrollados entre los miembros de este movimiento?
¿Cómo es ser <i>friki</i> en la Ciudad de México?	→ ¿Cómo influyen los espacios de convergencia en la formación de noviazgos entre estos sujetos?
¿Cómo es la cultura <i>friki</i> en la Ciudad de México?	→ ¿La cultura <i>friki</i> da un “lenguaje” a la manera de vivir el enamoramiento? → ¿En qué sentido lo <i>friki</i> pone en cuestión a la institución noviazgo?, ¿En qué sentido la reproduce? → ¿Cómo se “enfrentan las habilidades de socialización de los <i>frikis</i> con la institución noviazgo que presupone ciertas habilidades sociales como lo es ligue, el cortejo y propiamente el noviazgo?

Objetivos

General:

Indagar cómo se conforma, práctica, apropia y significa la práctica del noviazgo entre los *frikis*.

Particulares:

- 1) Describir la cultura *friki*, así como su identidad, adscripción y rasgos generales de su subcultura en el contexto de la Ciudad de México.
- 2) Identificar cómo funcionan los espacios y prácticas de socialización y las actividades *frikis* con respecto al noviazgo.
- 3) Analizar cómo la identidad y la cultura *friki* influye en la práctica del noviazgo en la actualidad identificando sus tensiones.

Metodología

Para comprender el fenómeno *friki*, su identidad y cultura, así como entender su concepción con respecto a la formación de vínculos sentimentales, como es el caso del noviazgo entre jóvenes de entre 20 a 30 años; se adoptó una propuesta metodológica en la que se tuvieron en cuenta tres aspectos; el uso de fuentes bibliográficas, el trabajo de campo etnográfico realizado en los espacios de convergencia frecuentados por los sujetos a investigar, y el análisis del discurso de los *frikis* obtenido por medio de entrevistas semi-estructuradas.

Esto determina, de acuerdo con Carlos Sandoval (2002), un estudio de caso cualitativo, donde el investigador hace una revisión global del tema que está abordando, más aún cuando el tema es novedoso en el mundo de la investigación. Para la presente investigación, se alcanzó un nivel descriptivo; en tanto que la investigación se proyectó dentro de un enfoque cualitativo exploratorio.

El estudio de caso no se refiere a un único caso, Martínez (2006), citando a Sarabia, plantea que el estudio de caso es capaz de satisfacer todos los objetivos de una investigación e incluso podrían analizarse distintos casos con diferentes intenciones, es por eso que la investigación se centró en abarcar tanto a la identidad *friki* como a la práctica del noviazgo a partir de varias entrevistas.

Algunos de los beneficios del estudio de caso se encuentran:

- Es una metodología adecuada para investigar fenómenos en los que se busca dar una respuesta a cómo y porque ocurren.

- Permite estudiar un tema determinado.
- Es ideal para el estudio de temas de investigación en los que las teorías existentes no abarcan el fenómeno adecuadamente.
- Permiten estudiar los fenómenos desde múltiples perspectivas y no desde la influencia de una sola variable.
- Permite explorar en forma más profunda y obtener conocimiento más amplio sobre cada fenómeno, lo cual permite la aparición de nuevas señales sobre los temas que emergen, y
- Juegan un papel importante en la investigación, por lo que no debería ser utilizado meramente como la exploración inicial de un fenómeno determinado.

Así, de esta manera, ya sea a partir de uno o de varios casos se indaga sobre un problema más amplio que afecta de manera indirecta o directa a un grupo de individuos.

En cuanto a la investigación, se llevó a cabo un modelo de observación participante para intervenir de manera favorable dentro de la población. Se realizaron entrevistas en los espacios de socialización correspondientes, conversaciones ya sean virtuales mediante redes sociales como Facebook, foros y *blogs* y entrevistas abiertas, con el fin de recabar información de otros individuos inmersos en la cultura *friki* con muchos años en el medio o con una gran cantidad de conocimientos al respecto.

El primer guion de entrevista se pensó para indagar cómo es que los participantes en este estudio hablen de 5 tópicos en general, tales como los elementos de la afición *friki*, el *cosplay*, prácticas de consumo, el uso de Internet, la imagen del *friki* desde el otro inmediato y finalmente el noviazgo. Para el desarrollo de este cuestionario se tomó como base los cuestionarios aplicados por las investigadoras Lucia Balderrama y Carmen Pérez (2009) en su tesis sobre la contextualización de las prácticas *otaku* en Venezuela. Las entrevistas fueron llevadas a cabo en espacios de convergencia para estos jóvenes, es decir convenciones y otros espacios como la frikiplaza, en donde se permita la realización de las entrevistas a

jóvenes en pareja, sin importar su orientación sexual,, que admitan tener una relación sentimental o noviazgo y con una apariencia juvenil.

Tabla 1 Categorías y tópicos de análisis

La afición <i>friki</i> :	
Elaboración de la identidad <i>friki</i> a partir del modo en que se relaciona con el objeto cultural primordialmente que caracteriza la afición, además de otros elementos relacionados con la cultura <i>friki</i> en general.	<p>¿A qué edad empezaste a involucrarte en el medio?</p> <p>¿Iniciaste de forma independiente o por invitación de alguien más?</p> <p>¿Qué es lo que más te gusta de tu <i>hobby</i>?</p> <p>¿Por qué te gusta?</p> <p>¿Con que frecuencia ves animaciones, realizas actividades y/o participas en eventos?</p> <p>¿Dónde sueles comprar/descargar?</p> <p>¿Qué otros productos consumes?</p> <p>¿Es fácil adquirirlos?</p> <p>En un aproximado, ¿Cuánto dinero gastas tanto en tus actividades cómo en tus compras?</p> <p>¿Has asistido a convenciones antes? ¿Cuáles?</p> <p>¿Con que frecuencias asistes a eventos?</p> <p>¿Quién te acompaña?</p>
El <i>cosplay</i>	
Dentro de esta categoría, muchos de ellos también realizan la práctica del <i>cosplay</i> , la cual también se aborda para la elaboración de este eje.	<p>¿Has hecho <i>cosplay</i>? / ¿Te gustaría hacer <i>cosplay</i> en alguna ocasión?</p> <p>¿Cuáles <i>cosplay</i> has hecho?</p> <p>¿Los haces tú mismo?</p> <p>¿Con quién los haces?</p> <p>¿Cuánto tiempo te lleva hacer un <i>cosplay</i>?</p> <p>¿Por qué te parece importante hacerlo?</p> <p>¿Influye en tu manera de vestir?</p>
Participación en Internet	
La gran mayoría de los eventos y productos que se consumen por esta identidad	<p>¿Te has registrado en páginas web?</p> <p>¿Participas en foros?</p> <p>¿Con qué frecuencia utilizas redes sociales?, ¿Cuáles utilizas?</p>

<p>se transmiten vía Internet, gran parte de sus interacciones se realizan también por medios electrónicos.</p>	<p>¿Has contactado a otros usuarios para conversar vía chat? ¿Has conocido a muchas personas en la red? ¿Todos son mexicanos o también hay extranjeros? ¿Realizas descargas? ¿Son legales?</p>
<p>La imagen del <i>friki</i></p>	
<p>El otro y la elaboración de una imagen <i>friki</i> desde el mismo: El otro es toda aquella persona, colectivo o abstracción que no es <i>friki</i> pero que es relevante para el <i>friki</i> por cuanto interviene en distintas esferas de su mundo de la vida cotidiana. A partir de las apreciaciones del otro, el <i>friki</i> elabora una imagen sobre sí mismo.</p>	<p>¿Tu familia te apoya en tus actividades? Escuela: ¿Cómo te relacionas con tus compañeros? Trabajo: ¿Tus compañeros de trabajo conocen tus gustos? ¿Tus amigos comparten tus gustos? ¿Crees que tengas problemas para relacionarte con otras personas? Frente a otras personas con las que te relacionas, ¿Cómo manejas tus gustos? ¿Hay alguna tribu urbana que no te agrade?</p>
<p>El noviazgo como práctica:</p>	
<p>Los noviazgos formados entre grupos de pares comparten características particulares del cómo y el donde se encuentran; así también las actividades que realizan juntos fuera de las actividades lúdicas relacionadas con el ambiente <i>friki</i></p>	<p>¿Tienes novio/a? ¿Cuál sería tu ideal de noviazgo? / ¿Te gustaría que se pareciese en algún aspecto a algún personaje? ¿Cuánto tiempo tienen de conocerse? ¿Dónde lo/la conociste? ¿Cómo lo/la conociste? ¿Comparte tus gustos? / ¿Por qué te (o no) gustaría que compartiera tus gustos? ¿Cuánto tiempo llevan de relación? Sí comparten los mismos gustos, ¿en cuáles difieren? ¿Han discutido por sus gustos?</p>

	<p>¿Se han sentido desplazados por sus gustos?</p> <p>¿Qué actividades realizan juntos?</p> <p>¿Qué lugares suelen visitar?</p> <p>¿Sería diferente si tu novio/a no fuera <i>friki</i>?</p>
<p>Dentro de la identidad <i>friki</i> se ubicaron algunas tensiones con respecto a los roles sexuales de los/las integrantes y cómo contextualizan ellos mismos estas tensiones.</p>	<p>¿Cómo te diste cuenta que te gustaba?</p> <p>¿Cómo te pidió ser su novio/a?</p> <p>¿Qué hizo para que se fijara en ti?</p> <p>¿Por qué crees que sean diferentes los noviazgos de antes?</p> <p>¿Qué opinas de las parejas en las que uno de sus integrantes se considera bisexual?</p>

En un segundo momento, debido a la información recabada en las primeras entrevistas se integraron nuevas preguntas para completar la indagación con respecto a la situación sobre los noviazgos y nuevas inquietudes acerca de los objetivos planteados por la investigación.

A partir de las primeras tres entrevistas realizadas en los primeros dos eventos, el concepto inicial de explorar el noviazgo en tres fases diferentes, es decir, con adolescentes púberes, jóvenes y un caso frente a una cohabitación o matrimonio quedó eliminado debido a que las entrevistas se realizaron de manera aleatoria con los señalamientos antes mencionados, con el único requisito de ser novios. Esto cerró varios puntos en lo anterior, puesto que los entrevistados/das son jóvenes universitarios en edades de entre 20 y 30 años aproximadamente, donde el noviazgo es una institución formal que se espera de los y las jóvenes en ese rango de edad; puesto que en la fase de adolescentes, las prácticas sociales asociadas al noviazgo aún se presentan como exploratorias y sin la formalidad necesaria de la propia institución, es por esta circunstancia que la investigación se concentró en este rango de edad, pues así se evitarían también algunas complicaciones como cambios en la estructura de las entrevistas más allá de lo

planeado en los objetivos, autorizaciones para realizar entrevistas a menores de edad, entre otros.

Se aplicaron un total de nueve entrevistas en cuatro eventos diferentes y dos entrevistas pactadas, una en un restaurante y otra en la biblioteca Vasconcelos, siete de ellas realizadas durante diferentes convenciones y un festival para celebrar el 14 de febrero en la Frikiplaza, de las cuales cuatro resultaron noviazgos con más de un año de pareja, dos casos con apenas un año, dos parejas con apenas unos meses de relación, uno de los casos se filmó la declaración de noviazgo y finalmente una entrevista donde los integrantes no se consideraban novios, sin embargo mantenían una relación sentimental abierta.

Por otra parte, cuatro de los participantes se consideran bisexuales. Las edades de los participantes oscilaron entre los 20 y 30 años, solo una de las participantes resultó menor, con 19 años y en particular la entrevista realizada a *Gigi* y *Bruce* que cuentan con una edad superior con 33 y 37 años pero que debido a sus disfraces no se distinguía fácilmente a simple vista, aun así esta pareja se considera dentro de un rango de edad 'joven'. Otro de los casos a considerar fue la residencia de 3 participantes, la pareja de *Oni* y *Mako* quienes residen en Poza Rica, Veracruz y sólo asistieron a la convención por gusto y el caso de *Taric* quien reside en Boca del Río, también estado de Veracruz y mantiene una relación a larga distancia con *Sivir*.

Otra característica resultante de la información recabada fue el hecho de que las entrevistas sólo fueron realizadas a parejas, en su mayoría a personas heterosexuales, excepto cuatro participantes, *Sivir*, *Hikaru*, *Spiderman* y *Naruto* quienes aceptaron una bisexualidad; en un primer momento no se lograron concretar entrevistas a personas homosexuales, quienes no accedieron a entrevistarse y solo un joven homosexual aceptaba la entrevista, sin embargo no contaba con una pareja sentimental, el cual era requisito indispensable para la investigación. En un segundo momento se buscó, por medio de una sencilla convocatoria en diferentes grupos *frikis* en mi red social personal la cooperación de alguna pareja interesada en participar en el estudio. De esta manera se logró

conseguir la aportación de una pareja, si bien, con una orientación sexual bisexual, en una relación de tipo homosexual, la cual cumplía con las expectativas de la investigación.

Por la información recabada se sabe que las comunidades homosexuales no son rechazadas, muy al contrario, tienen una excelente aceptación en el medio, en contraste este tipo de parejas suelen tener una conducta un tanto reservada por diversos motivos, los cuales se describirán en el espacio correspondiente.

Como buena señal de algunos de los y las participantes, algunos se ofrecieron mantener contacto vía correo electrónico y Facebook con la investigadora, esto facilitó extender la entrevista de *Hikaru y Wizard* y *Blesher y Hachidori*, al menos de forma electrónica.

Como parte del ordenamiento de la información se construyeron una serie de cuadros analíticos que permitan, tanto ordenar la información como comparar la información recabada de todas las parejas entrevistadas, permitiendo también un contraste con otras situaciones no contempladas durante los eventos, como fue el caso del *Daisuki Day* el 14 de febrero donde se obtuvieron diversas grabaciones que permiten contextualizar al noviazgo en otros escenarios diferentes de lo planteado.

Solo una entrevista fue discriminada del cuadro por no ser formalmente novios, sin embargo la información recabada se utilizará plenamente para identificar algunas de las tensiones del noviazgo como práctica social.

Se aclara que para la investigación del fenómeno *friki* y su influencia e historia se recurrieron a diferentes fuentes de información virtuales con el fin de construir este escenario en México, pues en su mayoría estos datos son subidos a Internet por los mismos usuarios, ya que aún no existen fuentes realmente confiables; sin embargo gran parte de los datos fueron buscados dentro de la comunidad virtual *Wikia*, la cual funciona de manera similar a *Wikipedia*, pues almacena una gran cantidad de datos al respecto, entre muchos otros blogs especializados en los temas. Otra fuente que fue consultada principalmente para señalar breves notas al

pie fue la información de la misma *Wikipedia*, pues es la fuente más cercana para consultar algunos términos que se desarrollan dentro del trabajo que no son muy comunes de utilizar, y son difíciles de describir, principalmente términos en japonés.

Finalmente, por otra parte para evitar el uso indiscriminado de fuentes de información disponibles sólo en Internet, se recurrió a 2 informantes clave, además de la propia experiencia de la investigadora en el medio, los cuales cuentan con amplias trayectorias dentro del mundo *friki*. Dicha experiencia ayudó a contextualizar una construcción histórica en la Ciudad de México de este proceso y entender también las funciones que consiguieron los espacios especializados para fines prácticos de esta investigación. Por una parte se encuentra *Átomo* de 35 años, comerciante dentro de la *Frikiplaza* y *Lance* de 28 años, el cual cuenta con conocimientos bastos sobre juegos de rol, juegos de cartas, videojuegos entre otros conocimientos menores, los cuales aportaron importantes datos a través de breves entrevistas abiertas.

La estructura de este trabajo pretende, en primer lugar hacer una revisión teórica que abarque de manera general la cultura e identidad *friki*, en un contexto de modernidad entendida desde occidente entre las y los jóvenes que desarrollan una práctica social cómo lo es el noviazgo y sus elementos de análisis teórico. En segundo lugar una descripción detallada de la Industria Cultural que rodea a la cultura *friki* y las características generales de sus prácticas y hábitos de consumo, así como de los propios individuos dentro de la cultura *friki*.

Finalmente, en el tercer capítulo se ordenó la información obtenida de las entrevistas para contextualizar el noviazgo *friki* como tema central de la investigación; el noviazgo y su relación con la identidad juvenil, para este análisis se construyeron diversos cuadros donde se desglosa la información recabada de este estudio; la estructura del cuadro principal se presenta a continuación:

Tabla I.1 Análisis de entrevistas

Etapas del noviazgo		Cortejo	Noviazgo corto	Noviazgo largo
Casos de análisis				
Categorías de análisis				
Prácticas sociales Estandarizadas Del Noviazgo	Lugares de socialización			
	Atracción			
	Declaración			
	Formalización			
	Compartir gustos			
	Diferencia de gustos			
	Actividades y Acompañamiento			
	Reproducción de estereotipos Cambio en los estereotipos			
Opinión de la apertura sexual				
	Ideal de la construcción imaginaria de lo que es un novio <i>friki</i> "ideal"			

I. JUVENTUD, IDENTIDAD Y NOVIAZGO EN LA MODERNIDAD

Para entender el contexto en el que se desarrolla la cultura e identidad *friki* como un fenómeno social y el noviazgo como práctica entre estos jóvenes, es necesario hacer una revisión teórica con los términos que permitan entender la realidad de los noviazgos entre esta cultura juvenil en la Ciudad de México. El entramado teórico parte de los conceptos de cultura e identidad entendidos en relación con la modernidad y la juventud que a su vez se encuentra relacionada con las 'Industrias Culturales' ligadas al mercado juvenil, en el particular caso de la cultura *friki* esto es directamente asociado al consumo de ciertos productos *frikis* en relación con los espacios, ya que a su vez estos lugares mantienen una función socializadora, la cual permite el noviazgo.

Por tanto, en este capítulo abordaré los elementos teóricos para describir una cultura juvenil desarrollada por medio de una Industria Cultural. Los productos que consumen estos individuos son vendidos en ciertos espacios en donde las prácticas de consumo se articulan en un espacio de socialización y del tiempo libre.

1. Cultura e identidad en la modernidad

¿Qué es la cultura?

Así inicialmente el concepto de cultura se considera una extensión del concepto original de Edward Tylor donde se definía la cultura como pautas o esquemas de comportamientos aprendidos, a una concepción más restringida que desde los años setenta donde se puede definir a la cultura como pautas de sentido o de significado. Es lo que a partir de Clifford Geertz (1972) suele llamarse concepción simbólica de la cultura, y ésta es la concepción que sigue prevaleciendo en nuestros días con ligeras variantes y reformulaciones.

Pero si bien la cultura se presenta como una “telaraña de significados”, según la célebre metáfora de Geertz (1972), no todos los significados pueden llamarse culturales, sino sólo una clase particular de ellos (Gertz, 1992: 43). Giménez (2004) citando a Claudia Strauss y a Naomi Quin explica que un significado cultural es “la interpretación típica, recurrente y ampliamente compartida de algún tipo de objeto o evento, evocada en cierto número de personas como resultado de experiencias de vida similares” (Giménez, 2004).

De esta manera podemos decir de forma sintética que la cultura es la organización social del sentido, interiorizado de modo relativamente estable por los sujetos en forma de esquemas o de representaciones compartidas, y objetivado en formas simbólicas, todo ello en contextos históricamente específicos y socialmente estructurados.

La cultura está presente en el mundo del trabajo, en el tiempo libre, en la vida familiar, en la cúspide y en la base de la jerarquía social, y en las innumerables relaciones interpersonales que constituyen el terreno propio de toda colectividad.

Cultura moderna y posmoderna

La modernidad es una compleja estructura de valores, conocimientos, comportamientos, contextos culturales y fenómenos sociales que manifiesta una sociedad a lo largo de un período de tiempo histórico, en el que se construye y deconstruye su identidad. Es por eso que para Giménez (2004) serían tres las características principales de la cultura moderna: la diferenciación, la racionalización y la mercantilización.

Debido a la racionalización de la cultura moderna ha afectado desmedidamente la mercantilización de los productos culturales, esto sin afectar su valor estético, ya que dentro de las reglas del consumo moderno, los recursos influyen en el desarrollo de los gustos para elegir lo que se consume. Actualmente todas las clases sociales tienen posibilidades de elegir lo que se desea consumir.

En cuanto a las Industrias Culturales inicialmente fueron definidas por Theodor Adorno y Max Horkheimer y se explica cómo la cultura se convierte en mercancía, pues se transforma a la cultura en una serie de objetos industriales, serializados, estandarizados, dando como resultado una división del trabajo disolviendo la idea de cultura.

El concepto de Industria Cultural integra el de cultura, en tanto que trata con creaciones simbólicas e intelectuales, como el de industria, puesto que tales creaciones sufren un proceso de producción en cadena. De este modo es posible explicar las particularidades que por ejemplo la edición de libros (excepto los de producción artesanal) la producción de material sonoro como en discos, *cassetes*, CDs, en formatos digitales, la producción de imágenes en cine, vídeo, DVDs, la prensa escrita y la emisión de programas de radio y televisión. Incluso otros eventos culturales como conciertos, el teatro y otros más, que por su formato no pueden ser industrializados en cadena tan fácilmente, también se convierten en oportunidades para la promoción de mercancías culturales que también se estandarizan. En el caso específico de la cultura friki, la Industria Cultural se sustenta en artículos, videos y juguetes relacionados, los cuales se venden en línea, en las plazas o establecimientos dirigidos o en las convenciones.

Para Giménez (2004) los autores Crook, Pakulski y Waters describen que la 'poscultura' se define ante todo por la fragmentación. Su característica representativa sería la variedad de opciones, por la que las preferencias relacionadas con estilos de vida sustituyen la jerarquía de gustos basada en las clases y otras diferencias sociales.

La producción de objetos culturales, su presencia y disponibilidad en el mercado, está relacionada con los significados, la interacción entre productores y consumidores no se limita a lo económico cuando se trata de ofertarlos. Un objeto cultural tiene entonces un significado dado que dista de ser simple, para ello los símbolos que representan pueden evocar una variedad de significados, sus significados pueden ser complejos e incluso ambiguos, los símbolos expresan,

sugieren e implican y logran contener emociones poderosas (Balderrama, 2009: 49).

Para que estos procesos descritos por Giménez se lleven a cabo, los medios de comunicación han tenido un papel importante, pues es gracias a ellos que esta diversificación cultural sea llevada a la sociedad, se necesita un acercamiento para producir el deseo de consumir.

Pero al tiempo en que la cultura se estandariza, la cultura vive un momento de posmodernización que Giménez (2004) caracteriza cómo 'posmodernización cultural' por medio de 'hiperdiferenciación', donde la variedad cultural es totalmente diversificada y sin jerarquías; ahora bien, la 'posmodernización cultural', al que también se puede llamar 'poscultura', se caracteriza por la hiperdiferenciación, la hiperracionalización y la hipermercantilización, pues estos procesos se prolongan e intensifican durante la modernidad.

Masificación de los flujos de información a través de los usos del Internet

Para John Thompson (1998), en todas las sociedades, los seres humanos se dedican a la producción e intercambio de información, contenido simbólico y el desarrollo de los medios de comunicación ha afectado de manera profunda e irreversible la naturaleza de la producción simbólica y su intercambio en el mundo moderno.

De acuerdo con Thompson (1998), el desarrollo de los canales de información se desenvuelve en tres etapas a partir del siglo XIX; en un primer momento con el desarrollo de los sistemas telegráficos; también durante el siglo XIX, el siguiente paso fue el establecimiento de agencias de información y se ocupaban de la reunión y difusión de la información sobre grandes territorios, inicialmente en Europa pero con una rápida propagación por todo el mundo, trabajando estrechamente, primeramente con los medios impresos seguidos por la radio y la televisión.

Es a partir de la aparición de la radio y la televisión donde surge el tercer momento de expansión de la comunicación, y se caracteriza porque estos medios influyen directamente en la globalización de la información a territorios considerados como tercermundistas, puesto que la información empezó a transmitirse de forma accesible y a un coste asequible. Estas tecnologías rebasaron rápidamente barreras nacionales e internacionales para transmitir información cada vez a mayores distancias de forma eficiente y virtualmente instantáneas, al menos durante los inicios del siglo XX.

La masificación de la información a través de los medios de comunicación a escala global constituye una característica regular y omnipresente en la vida social a partir del siglo XX. Sin embargo rumbo a finales de siglo, el desarrollo de nuevas tecnologías digitales para el procesamiento de información almacenamiento y recuperación ha aumentado en gran medida la capacidad de almacenar y transmitir información y ha creado las bases para una convergencia de tecnologías de información y de comunicación creando un sistema de comunicación global virtualmente instantáneo (Gámir, 2004).

Una característica central de la globalización de la comunicación es el hecho de que los productos *mediáticos* circulan en una arena internacional. El material producido en un país es distribuido no sólo en el mercado doméstico sino también –y de manera creciente– en un mercado global. Ya hace tiempo que se ha reconocido, a pesar de todo, que la circulación internacional de los productos mediáticos es un proceso estructurado en que ciertas organizaciones juegan un papel preponderante, y en el que algunas regiones del mundo dependen en gran medida de otros para el suministro de bienes simbólicos (Thompson, 1998: 216).

Jesús Martín-Barbero (2001) considera que los procesos de constitución de lo masivo desde las transformaciones en las culturas subalternas, como en el caso de América Latina en concreto el caso de México, las cuales cargan con los procesos de transnacionalización por la emergencia de sujetos sociales e identidades culturales nuevas, es así como la comunicación se convierte en un

espacio estratégico; es decir, desde una perspectiva cultural, las mediaciones abordan el fenómeno de la comunicación de masas como una arena de negociación entre distintos integrantes de las sociedades, en particular, Estado, burguesía, comunidades rurales y las nacientes masas urbanas.

Para Armand Matterlart (2006) los deseos de innovación cultural a partir de los años 70's, se dan desde los polos desarrollados de la cultura hacia las naciones que son consideradas como atrasadas, es por esto que la salida del subdesarrollo se logra a través de los medios de comunicación como vector de los modelos de la modernidad encarnada en su término por la sociedad consumista, es por esto que la cultura mundial, cultura planetaria, cultura de masas, son una serie eslóganes que tienen instituciones evidentes, donde la cultura ya no obedece a un prototipo, a un único modelo.

Mattelart (2006) también señala una crisis a partir de la diferencia entre medios lentos y medios rápidos, los medios lentos responden, en teoría a la lógica de la alta cultura, los medios rápidos responden al modelo de las Industrias Culturales en donde la cultura se concibe como un producto que hay que vender y generar las mayores ganancias posibles, esto tiene distintas implicaciones entre las que resalta en primer término, que el público al cual se dirigen hacia la persona promedio, no el público educado y refinado. En segundo término y relacionado con el anterior, los productos culturales bajan su calidad para adaptarse a de mejor manera a lo que el público quiere. En tercer término el soporte material que sobrelleva los medios rápidos dejan de ser los de las bellas artes como lo son los libros, pinturas, esculturas o grandes escenarios y adoptan los de los medios mecánicos como la cámara fotográfica, periódico, cinematógrafo, radio posteriormente la televisión y finalmente el Internet.

Aunque la lógica de consumo, en los últimos años y a partir de la alta demanda de servicios de Internet que permite la comunicación electrónica instantánea provoca que la cultura entré en conflicto, puesto que la 'alta cultura' a la que se refiere Matterlart también depende de los medios rápidos para su propagación y difusión permitiendo que de esta manera también entre en la lógicas de consumo

de todo aquel que pueda acceder y pagar estos medios rápidos y entre mayor velocidad tengan, también su costo aumenta.

Manuel Castells (2000) declara que “los sistemas tecnológicos se producen socialmente y la producción social viene determinada por la cultura” (Castells, 2001: 51), ya que el analiza las comunidades virtuales como fuentes de valores que determinan el comportamiento y la organización social de las identidades *on line* lo cual permite una mayor libertad de expresión a nivel global y la capacidad para que cualquier persona pueda encontrar su propio destino en la red, ya que permiten la comunicación, el cual describe Castells como un proceso histórico de separación entre la localidad y la sociabilidad, los cuales por medio de nuevos y selectivos modelos de redes sociales permiten una evolución social, las cuales sustituyen a las formas de interacción humana limitada territorialmente.

En la cultura *friki*, los medios de comunicación masiva digital les permite consumir parte de la Industria Cultural que los identifica como parte de un grupo, pues a través de los diferentes usos del internet es que los *frikis* desarrollan la mayor parte de sus actividades de difusión, lo cual se reconocería en función de una localidad que les permite ya no solo ‘mantenerse informados’ sino, independiente de la localidad geográfica, estos sitios especializados en temas de la cultura *friki* en internet servirán para socializar con otros *frikis*.

2. Procesos de identidad en las culturas juveniles

Para entender el contexto en el que se desarrollan las juventudes como hoy las entendemos, se puede apreciar un modelo de juventud construido a partir de cambios surgidos después de la Segunda Guerra Mundial como son crisis de autoridad, expresadas mediante revueltas contra las formas de autoritarismo del tipo patriarcal y tradicional. La modernización de los usos y costumbres, como en el caso de la erosión de la moral puritana, el consumismo y la revolución sexual. Pero también debido al nacimiento del “*teenage market*” (Feixa, 1998: 41), el cual se apoyó y creció mediante el consumo dirigido a los jóvenes, (moda, adornos, locales de ocio, música, revistas, etc.) y al florecimiento de los medios de comunicación que propagaron la cultura juvenil internacional-popular, ya fuera por

radio, discos, cine y recientemente el uso de Internet y redes sociales (Feixa, 1998: 41-54).

En su condición universal, la adolescencia se entiende como una fase de desarrollo humano entre la dependencia infantil y la plena inserción social, Feixa (1998) citando a Hall define a la adolescencia de los 12 a los 22-25 años y se entiende como un estado intermedio ente el “salvajismo” y la “civilización”; como una etapa moratoria social y de crisis. Y desde la perspectiva de Margaret Mead (1928), con base en sus estudios realizados en Samoa, define a la adolescencia como un desenvolvimiento armónico de un conjunto de intereses y actividades que maduraban latentemente.

La juventud ha sido interpretada históricamente de diferentes maneras, pero la adolescencia a partir de la 2da mitad del siglo XX es entendida como un periodo libre de responsabilidades, políticamente pasivo y dócil por medio del sistema educativo. De esta manera, la construcción cultural relativa al tiempo y al espacio, “cada sociedad organiza la transición de la infancia a la vida adulta, aunque las formas y contenidos de esta transición son enormemente variables” (Feixa, 1998: 18).

Feixa (1998) describe a la juventud como una fase de la vida individual comprendida entre la pubertad fisiológica o natural y el reconocimiento del estatus adulto culturalmente. Así, este autor postula que estamos frente a un modelo híbrido de adolescencia: infantilizado socialmente por un lado, siendo dependiente económico de sus padres hasta muy tardía edad lo que impide la existencia de autonomía y, al mismo tiempo, siendo una persona que se maneja en mejor forma con la tecnología y en el ámbito intelectual. Esta ambivalencia genera una frustración al ser, por una parte, una juventud mucho más ‘capaz’ de lograr cosas pero sin tener la posibilidades para lograrlas hasta pasado varios años.

La juventud desde la perspectiva de Feixa (1998) es una condición social que responde ante normas, comportamientos e instituciones para distinguirse de otros grupos de edad. Mientras que la imagen cultural de los jóvenes se representa por

medio de valores, atributos y ritos asociados a la juventud. Para Maritza Urteaga (1993), por otro lado, explica que los jóvenes revelan una multiplicidad de formas de vivir su juventud en función de la edad, género, clase social, región de pertenencia, etnia, escolaridad, fusionándolas con adscripciones identitarias cómo los espacios que se habitan o por los cuales se circula, de los estilos de vestir, de los horizontes culturales compartidos y otros elementos identificadores de distinción.

En este caso, las culturas juveniles, o 'edad de moda', fue favorecida por las sociedades modernas post industriales. Los jóvenes actualmente crecen envueltos por instituciones que promueven una protección social, mayores y posibilidades educativas. Es por esto que Feixa (1998) explica que las culturas juveniles se han desarrollado gracias a la creación de industrias dirigidas a estos, tales como la del estilo, donde la manifestación simbólica es expresada en un conjunto más o menos coherente de elementos materiales e inmateriales, que los jóvenes consideran representativos de su identidad como grupo. De esta manera utilizando el concepto de *bricolaje* de Claude Lévi-Strauss (1998) sirve para entender la manera en que los objetos y símbolos inconexos son reordenados y recontextualizados para comunicar nuevos significados. Los nuevos significados surgen porque los "fragmentos" dispersos de que se componen, tomados de aquí y de allá, se integran en un universo estilístico nuevo, que vincula a objetos y símbolos a una determinada identidad de grupo. Ya que el estilo constituye para Feixa (1998) una combinación jerarquizada de elementos culturales de los que se pueden destacar los siguientes:

- a) Lenguaje: Formas de expresión oral características del grupo social en oposición a los adultos: palabras, giros, frases hechas, entonación, donde estos participan activamente en un proceso de creación de lenguaje
- b) Música: La audición y la producción musical son elementos centrales en la mayoría de estilos juveniles; ya que los ídolos musicales "son muchachos como tú", de tu misma edad y medio social. De esta forma la música es

utilizada por los jóvenes como un medio de autodefinición, un emblema para marcar la identidad de grupo.

- c) Estética: La mayor parte de los estilos se han identificado con algún elemento estético visible, donde cada individuo utiliza un amplio repertorio por cada individuo y cada grupo de manera creativa para marcar diferencias con adultos y otros grupos, atribuyéndole significados propios
- d) Producciones culturales: Los estilos no son receptores pasivos de los medios audiovisuales, sino que se manifiestan públicamente en una serie de producciones culturales: revistas, *grafities*, murales, pintura, tatuajes, vídeo, radios libres, cine, etc. Estas producciones tienen una función interna, la de reafirmar las fronteras de grupo y una externa como promover el diálogo con otras instancias sociales y juveniles.

Actividades focales: La identificación subcultural se concreta a menudo en la participación a determinados rituales y actividades focales, propias de cada banda o estilo. Generalmente se trata de actividades de ocio y asistencia a determinados lugares.

Para entender los procesos de identidad en los jóvenes Giménez (2004) describe a la identidad personal con la idea que tenemos acerca de quiénes somos y quiénes son los otros, es decir, con la representación que tenemos de nosotros mismos en relación con los demás. Implica, por lo tanto, hacer comparaciones entre las personas para encontrar semejanzas y diferencias entre las mismas. Entonces cuando creemos encontrar semejanzas entre las personas, inferimos que comparten una misma identidad distinguible de la de otras personas que no nos parecen similares.

La identidad se representa en sentido propio de los sujetos individuales dotados de conciencia y conciencia propia, y sólo por analogía de los actores colectivos como es el caso de grupos, movimientos sociales, partidos políticos, comunidades nacionales, entre otros, es posible hablar de "identidades colectivas" (Giménez, 2004).

En los sujetos, individualmente, la identidad puede definirse como un proceso subjetivo y reflexivo por el que los sujetos definen su diferencia de otros sujetos, y de su entorno social, mediante la auto-asignación de un repertorio de atributos culturales frecuentemente valorizados y relativamente estables en el tiempo.

La identidad social, por otra parte Giménez (2004), citando a Bassand, indica que los principales parámetros que definen al actor social son: 1) el actor social ocupa siempre una o varias posiciones en la estructura social; 2) no se lo concibe sino en el ámbito de la familia de teorías que comparten como premisa común el postulado de la “acción dotada de sentido” de Max Weber, y no en el ámbito de los paradigmas causalistas, estructuralistas o funcionalistas; ya que la interacción permanente con otros actores sociales; 3) está dotado de alguna forma de poder; 4) comprende siempre una identidad o imagen de sí mismo en relación con otros; 5) por lo general posee un proyecto ya sea de vida cotidiana o de sociedad, que fija objetivos y define los medios para lograrlo; 6) se encuentra en permanente proceso de socialización.

Para entender la cultura juvenil se explicará brevemente el concepto sobre identidad a partir del planteamiento de Jorge Larraín (2003), quien habla de la construcción de identidad presentando para ello tres elementos, a los que denomina como componentes de toda identidad: **a.** Categorías colectivas; **b.** Los “Otros” y; **c.** Posesiones; que se corresponden a la vez, con tres cualidades de la construcción de identidad:

a. Cultural (Categorías colectivas). Los individuos se definen a sí mismos en términos de categorías compartidas, cuyo significado esta culturalmente definido, tales como religión, género, clase, profesión, etnia, que contribuyen a especificar al sujeto y su sentido de identidad.

b. Social (Los “Otros”). La identidad implica una referencia a los “otros” en dos sentidos, 1. Los otros son aquellos cuyas opiniones acerca de nosotros

internalizamos, cuyas expectativas se transforman en nuestras propias auto expectativas, 2. Son aquellos con respecto a los cuales queremos diferenciarnos.

c. **Material** (Posesiones). Los seres humanos proyectan simbólicamente su sí mismo, sus propias cualidades en cosas materiales, partiendo de su propio cuerpo; se ven a sí mismos en ellas y las ven de acuerdo con su propia imagen. Se puede comparar a lo que afirma Larraín (2003) sobre identidad y lo que Feixa (1998) expone como culturas juveniles, afirmando que toda identidad requiere una referencia a un grupo más amplio con el que se comparten ciertas características.

Así entendida la identidad desde lo que plantea Giménez (2004), la cultura-significado tiende a generar en los individuos que la interiorizan ciertas estructuras mentales que los psicólogos sociales llaman representaciones sociales. La cultura es la organización social del sentido, interiorizado de modo relativamente estable por los sujetos en forma de esquemas o de representaciones compartidas, y objetivado en formas simbólicas, todo ello en contextos históricamente específicos y socialmente estructurados. Es decir, desde la perspectiva de Peter Berger y Thomas Luckmann (1993) el hombre construye su propia naturaleza y se construye a sí mismo.⁶

Por otra parte, siguiendo el sistema de Urie Bronfenbrenner (2000) para la comprensión de las influencias sociales de diferentes instituciones sobre la juventud, el siguiente cuadro explica los diferentes niveles en el que se dividen las influencias sociales en el siguiente modelo. El exosistema, como parte del modelo incluye contextos en los que el adolescente no tiene un papel activo como participante, sin embargo influyen en él o ella. El macrosistema de las ideologías, las actitudes, la moralidad, las costumbres y las leyes de una cultura particular que influyen en el individuo. El mesosistema de las relaciones recíprocas entre los

⁶ Alfred Schütz (1995) también explica en su obra que “El mundo de la vida cotidiana es el escenario y también el objeto de nuestras acciones e interrelaciones” (Schütz, 1995: 198). Ya que en el mundo de la vida cotidiana los individuos desarrollan significados para las cosas que lo rodean ya que toda acción manifiesta es una efectuación, según el significado que le hemos dado y todo aquello que comparto con otros. Schütz nos dice que el sentido común y reglas compartidas, es mejor entendido como el mundo de la irreflexión crítica.

contextos del microsistema y finalmente el microsistema donde se configura el nivel más inmediato en el que se desarrolla el individuo es decir, el ambiente en el que el individuo pasa más tiempo como es el caso de la familia, los pares, la escuela o el vecindario.

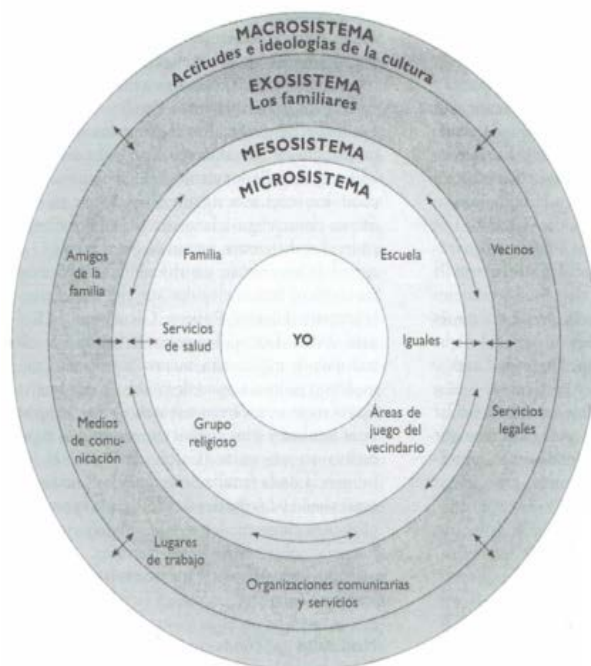


Ilustración I.1 Adolescencia. Desarrollo y culturaⁱ

A través de las diferentes instancias de socialización, Urteaga (1993) citando a Reguillo explica como los jóvenes interiorizan representaciones construidas sobre ellos en un aprendizaje cotidiano de las reglas de la sociedad, cómo son los sistemas de roles, el posicionamiento de los actores, los discursos, los tipos de sanciones, lo permitido y lo prohibido. Éstas funcionan en jóvenes y en adultos como marcos de percepción e interpretación y guías de orientación de los comportamientos y prácticas juveniles (Feixa 1998; Urteaga 1998).

Las culturas juveniles, estas pueden ser a la vez productoras y consumidoras de cultura. Aunque es posible que sus objetos culturales estén ya dados, disponibles en el mercado; dejan de lado muchos factores si es entendida únicamente como consumo, entonces entra en juego el proceso por el cual se produce la cultura. Puesto que, tal como afirma Rossana Reguillo:

[...] hay elementos en la conformación de estas subculturas juveniles que apuntan a un uso “distinto” de los significados propuestos por el mercado, una reinención de viejos símbolos y quizá – lo más interesante – una capacidad “metabolizadora” que les permite integrar en un mosaico de nuevos sentidos no sólo los cambios que operan de continuo en el mundo entero, sino recuperando elementos que parecían aniquilados con el paso de la modernidad (Reguillo, 1994).

Un problema inherente a la introducción de valores, costumbres y modelos culturales externos a culturas de origen, donde se da una hibridación de referentes culturales con consecuencias diversas, en donde se teme la pérdida de tradiciones e identidad de origen y la adopción de los referentes externos.

3. El noviazgo en la modernidad

El noviazgo es una práctica que está asociada a las formas de socialización entre jóvenes, en términos generales podemos definir al noviazgo la relación amorosa entre dos personas previa al matrimonio, sin esta expectativa matrimonial simplemente se trata de una experiencia de convivencia.

José Luis Rojas-Solis y Alicia Flores (2013), definen al noviazgo citando a Straus como “una relación diádica que involucra interacción social y actividades conjuntas con la implícita o explícita intención de continuar la relación hasta que una de las partes termine o se establezca otro tipo de relación como la cohabitación o matrimonio” (Rojas-Solis, 2013: 123).

En este caso, con respecto a las culturas juveniles, la última definición convendría adecuada para explicar los noviazgos; pues los jóvenes, después de la revolución sexual de los años 60-70 han insertado características particulares al noviazgo para legitimar la libertad de conocer diferentes parejas de modo lúdico y placentero, en comparación con el modelo tradicional donde se buscaban relaciones económicas de provecho para los integrantes involucrados y aspirar a un ‘buen’ matrimonio. Para entender socialmente lo que es un noviazgo, es preciso estudiarlo como institución y comprender su función en las sociedades. Entenderlo como forma de socialización y cómo en un ejemplo de grupos de pares, la institución noviazgo se ha ido transformando y entrado en tensión sobre

su función original en las sociedades modernas y sus características se han transformado en el tiempo de la 'posmodernidad cultural en el caso mexicano.

Desde el punto de vista teórico es posible encontrar diversas apreciaciones sobre los conceptos de grupo y socialización⁷ pero una de las características principales del ser humano, es su tendencia a asociarse con sus demás congéneres, lo que se puede constatar cuando se observan las necesidades de afiliación, la facilitación social que produce la presencia de los otros, la proximidad, la semejanza, etc.

Para iniciar Josep Picó y Enric Sanchis (1996) definen a un grupo social "como una colectividad de individuos identificable, estructurada y continuada, que desempeñan funciones recíprocas conforme a determinadas normas, intereses y valores para la prosecución de objetivos comunes [...]"(Pico, 1996: 112).

De acuerdo con el planteamiento de Pico y Sanchis (1996) se puede dividir a los grupos sociales en un primer momento como grupo primario, que define como conjuntos de personas numéricamente pequeño, que mantiene frecuentes relaciones personales, con una estrecha adhesión y sentimiento de solidaridad que comparten una serie de valores comunes, como es en el caso de las familias y en grupo secundario, definido como una colectividad más amplia y menos unida que el grupo primario, donde su sentido de pertenencia es muchas veces por propia voluntad. Se puede decir que en esta categorización, los *frikis*, como agrupación pertenecen a un grupo de tipo secundario, con un sentido de pertenencia por adscripción voluntaria.

Picó y Sanchis (1996) dividen las agrupaciones de acuerdo, en primer lugar con su formalidad, donde los grupos formales, son aquellos grupos cuyas relaciones están reguladas por el derecho o por normas o acuerdos que requieren cumplimientos formales y cuyas conductas se someten a la aprobación formal de

⁷ Se denomina socialización o sociabilización al proceso a través del cual los seres humanos aprenden e interiorizan las normas y los valores de una determinada sociedad y cultura específica. Este aprendizaje les permite obtener las capacidades necesarias para desempeñarse con éxito en la interacción social.

un código de sanciones; y los grupos informales, son aquellos que no se rigen por estas formalidades normativas aunque subyacen en ellos costumbres, normas y sanciones no escritas que en determinadas ocasiones actúan sobre los miembros del grupo.

De esta manera se puede decir que como grupo informal, en este caso los *frikis*, no tienen ningún tipo de costumbre fija o reconocida o códigos que permitan la impartición de una sanción sobre sus miembros, salvo señalamientos; también el miembro de cualquier grupo social debe desarrollar un sentimiento de pertenencia, que desemboca en la identidad de un grupo, pero también desarrolla otra característica inversa, la referencia, que es un grupo diferente y querer pertenecer a él.

Dentro de estas clasificaciones hechas por Picó y Sanchis (1996) en las que los grupos son definidos de acuerdo con sus intereses y cohesión, describe en primer lugar a los grupos de referencia, donde el gusto por querer pertenecer y parecerse a un determinado grupo social, puede realizarse con fines positivos y negativos y como característica influyente se puede decir que este tipo de grupo tiende a ser imaginario.

El noviazgo como institución y forma de socialización

Para Berger y Luckmann (1978), la sociedad prepara a sus individuos haciendo que internalicen pautas de acción y de percepción, y que respondan a éstas en interacciones; que comprendan grupo e individuo, para objetivar el conocimiento mediante la apropiación de la visión del grupo que socializa. Es decir, “las instituciones están ahí, fuera del hombre, persistentes en su realidad quiéralo o no” (Berger, 1978: 80).

Julián Morales (2008), define una institución a partir de la formulación de M. Ginsenberg, donde una institución es el contenido básico de las estructuras sociales, donde resulta un conjunto de pautas de comportamiento que integra a la sociedad; esta deberá generar roles y status para determinar cómo interactúan los individuos en dicha estructura; por lo que una institución estructurará las

relaciones sociales que son inconscientes y ordenarlas en hechos, para la estructuración de modelos de la misma sociedad y generar así una estructura, que de modo teórico llegará a una construcción de las relaciones sociales y no consientes de los individuos.

Continuando con lo anterior, Joseph Fichter (2000) señala que las instituciones son “configuraciones o combinaciones de pautas de comportamiento compartidas por una colectividad y centradas en la satisfacción de alguna necesidad básica de grupo” (Fichter, 2000: 247), con el estricto objetivo de la satisfacción social a un alcance más o menos duradero hasta que la misma sociedad alcance un cambio brusco en las necesidades. Una de sus principales funciones sociales de una institución es la de organizar y mantener una cohesión social para organizar las estructuras sociales.

El funcionamiento de una institución también cae en la estructura de esta y debe de contar con códigos, reglas y leyes para una correcta presión subconsciente en las sociedades. Las instituciones se deben adaptar a las necesidades de acuerdo con la sociedad que busca la satisfacción de sus necesidades. “las pautas, roles y relaciones están contenidos dentro de las instituciones, y que éstas son los instrumentos de que se sirven las personas sociales para conducir la vida social” (Fichter, 2000: 253).

Con base en la definición de institución, Fichter (2000) también define la función social, la cual se encuentra ligada a las actividades realizadas en un grupo y ayuda a la integración a la sociedad, se describiría como la "estandarización del comportamiento de las personas" (Fichter, 2000: 250), el desarrollo de las relaciones y roles estén totalmente definidos para que no surjan invenciones que alteren el sistema; así también la sociedad tendrá presente todo el tiempo que tipo de comportamiento, relaciones y el desempeño de sus roles.

Las instituciones de acuerdo con Fichter (2000) tienen el deber de coordinar y dar estabilidad a la cultura, para que el comportamiento de los individuos dentro de un

grupo, tengan el sentido de pertenencia y encajar en el modelo, por lo cual la cultura se conserva estable y por largos periodos.

Robert Nisbet (1988) citando a William F. Ogburn explica que la supervivencia cultural se puede entender desde su utilidad, esto quiere decir que satisfacen algún tipo de deseo individual o social que busca satisfacerse desde la construcción de objetos materiales y no solo una forma de cultura puede satisfacer esas necesidades, pero sí puede satisfacer varios deseos individuales; la cultura puede seguir existiendo desde su propia utilidad, la resistencia cultural se puede observar también en forma en cómo se puede transformar el propósito de alguna forma o actividad y después se transforma para un fin diferente.

Nisbet (1988) explica cómo el cambio social se debe de entender a través de las diferencias, o lo que ha cambiado con respecto a la observación que puede haber sido anterior, esto explica por qué debe de establecerse durante un periodo de tiempo, pero el verdadero factor para explicar un cambio social se debe a lo que el autor llama *identidad persistente*, que explica que se trata de un cambio en alguna de las estructuras de la sociedad estudiada, como en el caso de la familia, la religión, la nación, los roles, el status y por su puesto el noviazgo, en alguna área determinada de dicha estructura.

El cambio no se puede entender sin antes haber identificado y observado los mecanismos de fijación y persistencia, tales como el poder de la costumbre, la tradición, el hábito y la inercia. Estos elementos marcan, de acuerdo con Berger y Luckmann (1978) un ordenamiento social sobre la naturaleza de las cosas y este ordenamiento es un producto únicamente humano, sin ningún otro status ontológico.

Nisbet (1988) explica cómo la resistencia social se puede entender desde la socialización de la conducta como forma de adaptación del hombre, esta puede ser heredada o transmitida por lazos de parentesco o religiosos o tradicionales, pero siempre acomodable a la conducta humana. Puesto que pueden ser acomodables aún en conflicto para satisfacer tanto en el ámbito individual como

colectivo en una paradoja entre la cultura y la conducta social y así seguirse transmitiendo como costumbre y en función de la utilidad y la integración tanto de status y poder dentro una sociedad, para continuarla y justificarla durante largos periodos de tiempo.

Nisbet (1988) también retoma a Radcliffe Brown para explicar 'cambio' a un nivel de estructura; pues este último lo considera una división ambigua, para realmente entender que es cambio se debe dividir entre cambio y *reajuste*; pues el cambio se debe a procesos sociales que implican la transformación estructural social, mientras que los reajustes son 'cambios de tipo' acumulativos de todos los cambios menores que no pueden transformar la estructura del objeto de estudio.

El autor hace referencia como las estructuras que tienen peso sobre la sociedad suelen ser difíciles de cambiar, los cambios son graduales y acumulativos; y no siempre hacen cambios a las estructuras.

Como producto de este tipo de procesos que considera Nisbet (1988) fértiles, se logran mezclas de ideas, tradiciones y valores, resultado de migraciones, invasiones y guerras, donde las valoraciones individuales son los que crean los conflictos de la cultura y estos conllevan a la crisis.

Por otra parte, continuando con las discusiones pertinentes para la comprensión de la institución del noviazgo, es importante incorporar el concepto de los roles sexo-genérico. Las autoras Mabel Burin e Irene Meler (2000), exponen sobre las diferencias entre lo que es el género y el sexo biológico como punto de partida para entender que los estudios de género y se debe de centrar en los significados que cada sociedad le atribuye al hecho de ser varón o ser mujer en cada cultura y en cada sujeto; desde un punto de vista descriptivo se puede decir que son los modos de pensar, sentir y comportarse de ambos géneros, más allá de la base natural, son construcciones sociales y familiares asignadas de manera diferenciada a hombres y mujeres. Por medio de esta asignación desde muy temprana edad, se les incorporan ciertas pautas de configuración psíquica y social que dan origen a la feminidad y la masculinidad. Entonces el género se puede

definir como la red de creencias, rasgos de personalidad, actitudes, valores, conductas y actividades que diferencian a mujeres y a hombres, esto se debe a una larga construcción social y este a su vez asignado al peso de las instituciones y diferentes aplicaciones.

Para la autora Judith Butler (1988), el género no es algo estable, es una identidad que se puede construir como una “repetición estilizada de actos” (Butler, 1988: 297) es un resultado performativo que constituye una ilusión en el objeto de una creencia, es decir una actuación. Hablar de performatividad del género implica que el género es una actuación reiterada y obligatoria en función de unas normas sociales que nos exceden. La actuación que podamos encarnar con respecto al género estará signada siempre por un sistema de recompensas y castigos.

La performatividad del género para Butler (1988) no es un hecho aislado de su contexto social, es una práctica social, una reiteración continuada y constante en la que la normativa de género se negocia. En la performatividad del género, el sujeto no es el dueño de su género, y no realiza simplemente la ‘performance’ que más le satisface, sino que se ve obligado a ‘actuar’ el género en función de una normativa genérica que promueve y legitima o sanciona y excluye. En esta tensión, la actuación del género que una deviene es el efecto de una negociación con esta normativa.

Para las autoras Burin y Meler (2000), el género es un organizador básico tanto de la vida como de las relaciones de las personas en diferentes ámbitos, espacios, instituciones. Impone papeles y modelos de lo que se debe ser y hacer como mujeres y como hombres. Para entender mejor la forma en la que se da este ordenamiento de las relaciones sociales y los afectos que produce.

Considerando ahora los estereotipos de género para Burin y Meler (2000) estos son una práctica cultural que forma parte de instituciones sociales y culturales, donde se establecen un sistema de atributos, características y expectativas sociales consideradas propias de niñas, de niños, de mujeres, de hombres, de lo femenino, de lo masculino que se traducen en normas fijas y obligadas, en un

deber ser, o en una convención social y, finalmente, en una imagen o modelo, ya sea inherente, esencial o inmutable asignado a mujeres y hombres. En la experiencia de esta vivencia se van reproduciendo ya sea en mayor o en menor medida, las normas y prácticas de género, como son papeles, estereotipos o roles; así como formas de relacionarse.

Ahora bien, para retomar el tema de los noviazgos durante la etapa de la adolescencia y la adultez, el desarrollo psicosexual de la identidad social y personal de los seres humanos, que abarca un espacio aproximado de edad de entre los 11 a los 25 años y extendiéndolo alrededor de los 30 deberá ser desarrollado como una forma de socialización que los individuos deben tener.

Hay que mencionar, además que con respecto a la función del noviazgo, este se desarrolla regularmente dentro de un contexto de pares, lo cual implica la existencia de factores como son las presiones para formar una pareja e incluso permanecer unidos sin importar la reacción de sus miembros. Las parejas normalmente se realizan dentro de los círculos de amigos y conocidos dentro de un tejido de grandes posibilidades de interacción por los recursos que suelen tener.

De acuerdo con el censo de población y vivienda realizado por el INEGI en el año 2010, en México habitaban en el país un aproximado de 36.2 millones de jóvenes entre los 12 y los 29 años. Otro dato importante del censo es que el 75.3% de los y las jóvenes en el país que participaron en dicho censo han tenido una relación de noviazgo.

Rojas-Solís y Flores (2013), siguiendo a Gergen sostienen que las emociones son actuaciones culturales aprendidas y realizadas en las ocasiones oportunas, ya que los comportamientos emocionales se llevan a cabo de forma semejante a una representación en un escenario, en el que la cultura determina las actuaciones y delimita las actuaciones en función de la aprobación social.

Dicho de otra manera, la reproducción de estereotipos sobre los entramados sociales asociados al romanticismo o al amor suelen llegar en primer lugar debido

a la transmisión y la aprehensión de contenidos ya sean literarios, de cine, la televisión e incluso la música, en este caso en particular por medio de los contenidos de la cultura *friki*, donde en algún momento se llegan a desarrollar temáticas asociadas a las relaciones sentimentales, al amor y en segundo lugar la aplicación de estos comportamientos aprendidos en los escenarios sociales correctos que lleven a su aprobación social.

La formación y mantenimiento de una pareja se ha convertido en un proyecto común, abierto a negociaciones que dependería de valores como el respeto, la reciprocidad, la confianza y la comunicación. Los rituales sociales en torno al noviazgo también se han modificado de tal manera que las iniciativas, prerrogativas y obligaciones de los hombres ahora también pueden ser compartidas por algunas mujeres dependiendo de su contexto social. El noviazgo ha ido perdiendo a través del paso del tiempo su carácter de prueba y preparación para el matrimonio, al menos como su único objetivo ya que está sujeto a una posible disolución dejando de lado lo que era su esencia y misión, señalan Rojas-Solís y Flores (2013).

En el caso de México se puede encontrar la práctica del noviazgo como una forma tradicional de preparar a los individuos para el matrimonio; estas prácticas a su vez han favorecido un discurso alternativo sobre el amor y la sexualidad, al mismo tiempo responden a códigos culturales establecidos por la sociedad y es así como el noviazgo ha experimentado numerosas transformaciones en sus diversas manifestaciones, significados y expectativas y formas de vinculación afectivo-erótica entre los jóvenes que “[...] admiten diversas denominaciones”; como amiguitos, *frees*, amigos con derechos” (Vargas, 2012: 25).

Rojas-Solis y Flores (2013) citan a Bustos, quien en su investigación encontró que los y las jóvenes mexicanos de entre 15 y 18 años equiparan una relación amorosa con noviazgo y la pervivencia de estereotipos y roles de género siguen conservando un gran peso, pero con ciertos matices.

De acuerdo con Zygmund Bauman (2005) “La verdadera discusión es hasta qué punto los diversos tipos de inclinaciones/preferencias/identidades sexuales son flexibles, alterables y dependientes de la elección del sujeto” (Bauman, 2005: 78), puesto que dentro de las pautas culturales sobre sexualidad, en el discurso popular la identidad no puede ni debe ser molestada, mientras que los riesgos y atributos tradicionalmente clasificados como ‘naturales’ suelen ser considerados como dóciles a la manipulación humana y por lo tanto, de libre elección, una elección de la cual, como sucede con toda elección, la persona deberá sentir responsable y así lo será ante los ojos de los demás.

Para este autor, las modernas relaciones sentimentales como intercambios comerciales, temerosos de lo sólido y durable; en una relación sentimental donde se espera cierta seguridad en diversos sentidos; sin embargo desde la perspectiva del autor, el amor en la modernidad se pueden observar conductas para apartar a la pareja de lo que es y hacerlo parte de lo que es uno mismo; es decir un reflejo propio.

De esta manera, Bauman (2005) explora la idea del amor como algo que se debe merecer de alguna manera, ya que es una manera de amarse a uno mismo a través de la persona amada, es decir para amar el ideal propio en otra persona, pues declara que el amor y el deseo sexual es un asunto social, pues se dirige hacia otro ser humano, transformando la sola presencia del otro en unión, es así como Bauman declara que “la cultura nació del encuentro de los sexos” (Bauman, 2005: 59).

Bauman (2005), ha caracterizado a la sociedad contemporánea como una sociedad líquida, pues considera que el mundo está lleno de cambios, los valores cambian y las reglas se han vuelto inestables, todo esto para reducir los riesgos y realizar elecciones racionales.

Bauman (2005) habla acerca del amor líquido y explica cómo la proximidad virtual en las relaciones sociales en la modernidad ha alterado las conexiones, transformándolas en algo “habitual, superficial, intenso y breve” (Bauman, 2005:

87) pues éstas no generan cargas como dedicación ni compromiso, ya que el compromiso, de acuerdo con el autor “parecen una trampa” (Bauman, 2005: 120). Es así como las modernas relaciones sentimentales, en este caso el noviazgo durante la juventud, declara Bauman no pueden ser cálidas, apasionadas, las situaciones deben ser controladas, frescas y libres, puesto que el modelo de ‘hasta que la muerte nos separe’ ha sido superado.

Estos puntos acerca del amor líquido de Bauman, parecen describir algunas características de los sujetos en la cultura *friki*, pues estos mantienen una estrecha relación con los usos del Internet y ligados a los cambios sociales, pero para esta identidad, ¿será válido decir que tienen miedo de lo sólido y lo durable?, y que sus elecciones, en cuanto a la pareja ¿siempre son racionales? y por lo tanto no son apasionados, ¿cómo afecta el uso del Internet con respecto a los compromisos adquiridos en una relación sentimental? Son parte de los cuestionamientos que ponen en tensión la práctica estandarizada del noviazgo frente a una identidad juvenil ligada a lo que Bauman describe como líquido.

En resumen podemos hablar que los modelos de juventud tratan de dar sentido a su propia realidad, diferenciarse de otros grupos y esto se permite por medio de las Industrias Culturales dirigidas a estos, donde los medios de comunicación a escala global, permiten que las culturas se expandan a las masas, lo cual permite que las culturas y las identidades virtuales, como en caso de los *frikis* se expanda rápidamente.

Debido a que los jóvenes actualmente se desarrollan en diferentes ámbitos e instituciones que permiten ‘crear’ y/o pertenecer a una identidad y a través de los canales de comunicación expandirla, y los objetos que les permiten expresar una manifestación simbólica donde identificarse en relación con los otros.

Es también parte de las instituciones que envuelven a la juventud formar parte de los procesos de socialización, como lo es caso del noviazgo; el cual también visto como institución la cual regula pautas, roles y estatus para permitir la interacción

entre los jóvenes, satisface el deseo de los jóvenes que desean socializar de forma lúdica con otros.

La estandarización de las pautas de socialización con respecto al noviazgo permite que la cultura se mantenga estable con respecto a esta práctica, pero debido a los cambios que se puedan observar en las sociedades, en conjunto con las características de los individuos, en este caso los *frikis* es posible visualizar que la práctica del noviazgo ha entrado en tensión, lo cual se pretende explicar.

De esta manera se presenta el conjunto de conceptos concentrados y contrastados en un ordenamiento con el fin de cumplir una función explicativa de manera teórica sobre los noviazgos en el contexto de una identidad juvenil con determinadas características asociadas al moderno uso de tecnologías que permiten el intercambio de una gran cantidad de información y prácticas a nivel mundial, lo cual presume un cambio dentro de prácticas sociales fuertemente arraigadas, no solo a tradiciones, sino a modos de comportarse, roles de género, entre otras.

II. LA CULTURA FRIKI Y SU DESARROLLO EN MÉXICO

Una de las intenciones de este trabajo se centra en describir el fenómeno de la cultura *friki* en la Ciudad de México, así también como la descripción de sus actividades, sitios de reunión y la apropiación de los espacios para la realización tanto de actividades *frikis* de consumo y al mismo tiempo de socialización para fines prácticos de esta investigación en función del noviazgo.

Al inicio de este capítulo se busca entender los comienzos de esta Industria Cultural, la cual proviene en general de dos fuentes, una occidental representada principalmente por el cómic estadounidense y otra oriental representada por el *manga* y el *anime* japonés. Como siguiente punto, se expone el papel productor de estas dos fuentes de identidad, las cuales exportan una variedad de productos culturales dirigidos a determinados sujetos. Estos sujetos receptores tienen diferentes características tanto de adscripción identitaria como de consumo, por lo cual se busca describirlos de manera general para entender cómo se apropian de esta Industria Cultural.

Con respecto a los espacios, se desarrolla un apartado dónde se describe como la cultura *friki* se ha apropiado de diferentes lugares, ya sean físicos o virtuales; los individuos dentro de esta cultura los reconocen cómo parte de su identidad, lugares de socialización y como punto de venta y consumo de productos, por lo cual es importante describirlos y finalmente este capítulo cierra con una reflexión acerca de lo que significa pertenecer a la cultura *friki*, tanto en Japón, como en Occidente en general y en la Ciudad de México.

1. El Comic occidental

Con una larga tradición que le antecede, el comic, como se conoce hoy, a partir de 1896 con *Yellow Kid*,⁸ donde se fusiona las líneas narrativas de la literatura y el teatro con el dibujo y la pintura, que con el abaratamiento del papel y una mejora significativa de las técnicas gráficas, logra una impresionante difusión durante el siglo XX. Entonces el término 'cómic' significa relato o historia explicada mediante viñetas o recuadros que contienen ilustraciones y en el que algunas o todas las viñetas pueden contener un texto más o menos breve.

Entre 1895 a 1920, los periódicos norteamericanos de la época, el cómic inicia su faceta de reflejo social; con una fuerte aceptación como producto visual individual de bajo coste, perfila una marcada vocación de emisión de mensajes sociales. En la opinión de Nicolás Cortés (1999), el cómic ha servido para sustituir la necesidad contemporánea de los mitos, donde se proyectan anhelos y frustraciones, modelos de moral, algunas veces perversos.

La mayor parte de los cómics de la década del 10 y los 20's están situados en la exaltación de la vida cotidiana, en historias como la de *Gasoline Alley* de Frank King, *Smitty* de Walter Bernd, *Blondie* de Ching Young. En 1929 se conforma el género de aventuras a partir de la serie sobre la novela de Edgar Rice Burroughs 'Tarzán' con dibujos de Hal Foster y la primera historieta de ciencia ficción *Bulk Rogers* de Philip Nowlan como guionista y Dick Calkins como dibujante. La vida de Al Capone será fuente de inspiración para la creación en 1931 de la primera historieta policiaca: *Dick Tracy* de Chester Gould.

⁸ El Chico Amarillo o Yellow Kid era un personaje de tira con aspecto de niño, con los dientes desaliñados y una sonrisa cándida, inocente y media tonta, usualmente vestido con una camiseta larga de dormir de finales del siglo XIX y compartía un callejón lleno de otros personajes igual de desaliñados y marginales que él, durante la época de la inmigración europea en busca del sueño americano, creado por Richard F. Outcault, disponible en: <https://grupobizarro.wordpress.com/2011/03/23/yellow-kid-un-chico-amarillo-que-le-dio-vida-al-comic/>, visitado el 05 de octubre de 2015.

De acuerdo con la información de Hugo Zapata (2010) en su *blog* expone como el Mayor Malcolm Wheeler-Nicholson⁹, después de su carrera militar en el ejército de los Estados Unidos se dedicó a escribir historias de ficción. En 1935 formó su propia compañía, la cual llamó *National Allied Publishing*, que al poco tiempo pasaría a llamarse *National Periodical Publications*¹⁰. Aunque tenía varias publicaciones de héroes como *New Fun Comics*, *More Fun Comics* y *Detective Comics* en las que aparecían personajes que podrían ser considerados superhéroes.

Para junio de 1938 se publicó en una nueva revista llamada *Action Comics* la primera aventura de un personaje creado por *Jerome (Jerry) Siegel* y *Joseph (Joe) Shuster*: *Superman, el Hombre de Acero*. El éxito de este famoso personaje hizo que en 1939 Bob Kane creara un nuevo superhéroe de aspecto más oscuro y misterioso que apareció en las páginas del *Detective Comics #27: Batman, el Señor de la Noche*.

Siguiendo la línea de la creación de las grandes editoriales, de acuerdo con el *blog* de Rony Guerrero (2011), *Marvel Comics* nació en 1939 bajo el nombre de *Timely Publication* creada por Martin Goodman¹¹, que había comenzado su carrera como empresario a los 29 años, con una pequeña editorial de revistas *pulp*¹² llamada *Western Fiction Publishing*. Al igual que otros editores de *pulps* de la época, Goodman decidió ampliar su editorial hacia el floreciente negocio de los cómics en 1939, y para ello contrató los servicios de *Funnies Inc.*, un taller de escritores y

⁹ Mayores referencias sobre su vida e influencia de trabajo: <http://www.hugozapata.com.ar/2010/10/mayor-wheeler-nicholson-el-padre-del-comic/>, visitado el 07 de septiembre de 2015.

¹⁰ Es considerada una de las empresas que más tarde se convierten en DC Comics, disponible en: https://en.wikipedia.org/wiki/National_Publications, visitado el 07 de septiembre de 2015, traducción propia.

¹¹ 18 de enero de 1908 – 6 de junio de 1992. Fue un editor de historietas estadounidense y uno de los responsables de dar vida a Timely Comics quien sería conocida a partir de 1961 como Marvel Comics gracias a su primo político, Stan Lee, disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Martin_Goodman, visitado el 07 de septiembre de 2015,

¹² Este formato hace referencia a un tipo de encuadernación en rústica, barato y de consumo popular, de revistas especializadas en narraciones e historietas de diferentes géneros de la literatura de ficción. Las publicaciones contenían argumentos simples con grabados e impresiones artísticas que ilustraban la narración, de manera similar a un cómic o una historieta, disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Pulp_\(literatura\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Pulp_(literatura)), visitado el 07 de septiembre de 2015.

dibujantes especializado en crear cómics para editoriales que no tenían el dinero o el tiempo suficiente para crear su propia plantilla (cómic shop).

Para 1941, Jaume Vidal, (1999) explica que durante la Segunda Guerra Mundial Jack Kirby, junto a Joe Simon, considerados como grandes maestros del cómic crearon al *Capitán América*, donde apelando a sentimientos nacionalistas antes de la entrada de Estados Unidos a la Segunda Guerra Mundial logra que muchos jóvenes sintieran la llamada de la patria mediante sus lecturas y después durante la Guerra Fría, hasta los años 60's donde *Marvel* lo rescata; y lo transforman del "furibundo defensor de los valores más rancios de la sociedad estadounidense, el *Capitán América* pasó a defender un talante liberal" (Vidal, 1999: 27).

Vidal (1999) explica que fue también durante esa época que otros personajes como *Flash Gordon*, *Popeye* y *Mickey Mouse* hicieron su aparición en nombre de los sentimientos nacionalistas durante la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría. Para comienzos de los 50's aparecerían también otros personajes de la *Warner Bros*.

En la primera mitad del siglo XX Vidal (1999) explica cómo el comic americano ejerce un control hegemónico a nivel internacional, pero el monopolio del cómic va a variar sustancialmente a partir de los años 60 con la irrupción en el mercado internacional de las historietas provenientes de Francia, Italia, Alemania, Bélgica, España, Argentina y Japonesa. Los temas marginales y aquellos que denuncia una sociedad cada vez más deshumanizada y consumista, son el motivo principal de la historieta *underground* que, en la década de los 80, constituyen el punto de atención de los nuevos lectores del cómic.



Ilustración II.1 Marvel vs DCⁱⁱ

2. El manga/anime japonés

Por otra parte el *manga* y el *anime* son dibujos impresos y animados respectivamente, provenientes de Japón. Por esta condición de productos extranjeros, resulta no sólo pertinente sino incluso necesario realizar una descripción etimológica e historiográfica que permita contextualizar este tema.

Pablo Gómez (2014) en su blog explica que *manga* es un término japonés cuya traducción literal es “dibujos encadenados”, es decir la historieta impresa que en occidente es conocido como cómic. En japonés se emplea para denominar este tipo de obra artística, sea cual sea su procedencia. Sin embargo, en occidente se ha establecido la moda de llamar *manga* a cualquier cómic de procedencia japonesa. Varios son los medios de comunicación que han equivocado su definición, situando al *manga* en el sentido de cómic erótico, violento, etc. demostrando poco conocimiento del tema.

El término de la misma manera el termino para Gómez (2014) *anime* es utilizado para referirse a los trabajos de animación o caricatura hecha en Japón. Para ampliar el concepto de *anime* es necesario tomar en cuenta su definición

etimológica: el término japonés es una palabra escrita en tres caracteres: katakana (a-ni-me) y quieren decir animación en general.

Tanto el *anime* como el *manga* contienen temáticas de la cultura japonesa, pues toman como referencia cuentos, leyendas y mitos de la tradición de dicho país; sin embargo, algunas de las temáticas no están lejanas de la cotidianidad en occidente, pues se apropian de todas las vivencias del ser humano. Podemos encontrar una gran gama de temas y adaptaciones que van desde los cuentos de los hermanos Grimm y tradiciones germano-nórdica. El *anime* no solo se ha quedado dentro del formato para televisión, sino también en juegos de video. Pero para poder ser considerado como tal es indispensable que sea creado por los propios japoneses puesto de que de otra manera no puede ser reconocido como tal, como en el caso de los “*manwhas*” coreanos.

El *manga* como tal tiene una característica particular de distinción entre otro tipo de historietas: su formato de lectura es de derecha a izquierda, de forma oriental, contrario a la forma occidental.

Clasificación del anime y manga

De acuerdo con las historias que se presenten, se puede establecer la siguiente clasificación:

Tabla II.1 Clasificación del *manga* y el *anime*

Shōjo: (mujer joven) Son historias dirigidas principalmente a público femenino, suelen tener historias de romances, dramáticas, chicas mágicas o *magic girl*, las cuales tienen súper poderes para luchar. Como característica del género sus temas abarcan la amistad, comedia ligera y aunque generalmente suelen ser historias de modernas, también dramatizan relatos de corte histórico.



Ilustración II.2 Akatsuki no Yonaⁱⁱⁱ

Shōnen: (muchacho) Son historias dirigidas a jóvenes donde se incluyen historias donde el personaje principal es un hombre, se encuentran llenas de acción, artes marciales, deportes y de corte fantástico. Este tipo de animaciones es especialmente dirigidas al público masculino.



Ilustración II.3 D. Gray Man^{iv}

Seinen: (hombre joven) Cuyo contenido está planteado para el público adulto. Son historias más profundas y elaboradas, con personajes más complejos, historias en algunos casos crudas y violentas dirigidas a una audiencia madura.



Ilustración II.4 Psycho Pass^v

Kodomo: (niño) Son series con contenido específicamente infantil y educativo y de valores, dirigido en gran medida a los niños.



Ilustración II.5 Doraemon^{vi}

Hentai: (pervertido/perversión) Son historias con contenido pornográfico.



Ilustración II.6 Bible Black^{vii}

Dentro de la clasificación existen sub-clasificaciones que describen particularidades dentro de los mismos géneros como el *spokon* que se refiere a los deportes, el *yaoi* y el *yuri* que son historias con personajes homosexuales.

En este aspecto hay que señalar que una gran cantidad de personas han incursionado en el mundo del dibujo, ya sea profesionalmente o como aficionado, ya que todos en algún momento hacen algún dibujo de su personaje favorito. El *dibujo* hecho por un *dibujante* puede ser artístico, documental, técnico, o una base para el trabajo de otros profesionales. En el mundo *friki*, es posible especificar y distinguir si nos referimos a un dibujante o a un *mangaka*¹³, al estilo oriental.

3. La cultura *friki*: Identidades y productos

Si bien dentro de este complejo universo no existen tipificaciones exactas ni categorías definidas; todas han sido construidas desde perspectivas generales, tanto como de la autora e información que se ha logrado recopilar para éste trabajo, es casi inimaginable que, a pesar del desarrollo de la industria del comic occidental, éste no cuente con un nombre bien definido para aquellos sujetos que, en teoría practican la lectura de cómics occidentales; como es el caso de los *otaku* que leen *mangas* japoneses, los *gamer* que juegan videojuegos, o los *cosplayers*.

A continuación explicaré brevemente algunos productos e identidades del mundo *friki*:

a) Lectores de Comic occidental

En algunos sitios de Internet he localizado que a estos sujetos se les puede llamar Comic *fanboy's* o comiqueros, pero más recientemente estas mismas palabras adquieren significados diferentes, pues un "*fanboy*" es aquella persona que solo

¹³ Mangaka (漫画家) es la palabra japonesa designada para referirse al creador de manga. Fuera de Japón, principalmente en Occidente, la palabra se usa para referirse a autores de manga. La palabra está compuesta por el prefijo Manga que quiere decir "cómic" y el sufijo -ka que es un agregado y quiere decir "creador de", dándole a la palabra un grado honorífico que indica un dominio de técnicas de dibujo, disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Mangaka> , visitado el 5 de marzo de 2015.

tiene conocimientos muy mínimos sobre cómics en general o solo se envuelve en el medio por moda, pero no perdura en el medio y un de acuerdo con el testimonio de *Átomo* un *comiquero* se le considera a las personas que se dedican a la venta y/o comercialización de cómics occidentales.

Como parte del nuevo boom de los cómics, prácticamente todos los personajes de cualquiera de las 2 principales editoriales de cómics, *Marvel* o *DC Comics* han tenido una o varias series tanto animadas como con actores de carne y hueso, diversas películas y toda una campaña de mercadotecnia que permite a todos estos personajes un proceso de continua renovación para cada generación, permitiendo así a la cultura del cómic occidental una reestructuración generacional, la cual se puede entender desde la necesidad humana de nuevos mitos.

b) Juegos de Rol

Como parte del fenómeno de los cómics donde muchos de los personajes y situaciones se encuentran basados en mitologías, principalmente occidentales, esta industria inició la producción de varios sistemas de juegos, tales como lo son los juegos de rol, los juegos de cartas y posteriormente los juegos de figuras dónde es importante señalar que estos fueron desarrollados con base, en primer lugar a la literatura fantástica, mitos y leyendas de todo el mundo, así como también al juego de ajedrez, con una rica tradición y que funge como una parte importante, sobre todo como el juego de figuras con mayor reconocimiento y practicantes a nivel mundial.

Para Héctor Sevillano (2009) en su tesis doctoral sobre juegos de rol explica que un juego de rol podría definirse de modo sencillo como un juego en el que varias personas construyen una historia imaginaria adoptando el papel de personajes ficticios. Los juegos de rol son una forma de entretenimiento que permite a gente corriente vivir aventuras en mundos lejanos y exóticos a través de su mente.

Uno de los primeros juegos de rol y de mayor reconocimiento es *Dungeons & Dragons* o Calabozos y Dragones, donde de acuerdo con la fuente *Wikipedia* (2006) fue objeto de diversas controversias durante la década de los años 80's cuando algunos opositores declararon que causaba efectos espirituales y psicológicos negativos; pero de igual manera, como parte de las posturas positivas algunos educadores apoyan a los juegos de rol como una manera saludable de mejorar las técnicas de lectura y aritmética.

Desde entonces, los juegos de rol en general han pasado de tener unos pocos adeptos y producir pequeñas publicaciones hasta ser una parte económicamente significativa de la industria de los juegos, donde el esfuerzo de editoriales independientes y la pequeña empresa siguen siendo substanciales. Es así como la empresa de juguetes *Hasbro*, compró a la compañía de juegos de fantasía *Wizards of the Coast*¹⁴ en un estimado de 325 millones de dólares en el año de 1998.

Siguiendo la información de Sevillano (2009) sobre la historia de los juegos de rol estos inician bajo la tradición de los *Wargames*, o juegos de guerra, que aparecen en Prusia en el siglo XIX, dónde se introducen las marcas de tablero y los dados para determinar elementos aleatorios y después de la guerra Franco-Prusiana, estos juegos son adaptados por los ingleses como forma de entrenamiento militar. En 1915 H. G. Wells publica una serie de reglas para estos Juegos de Guerra llamado "Pequeñas Batallas" y que hoy día se conoce como la "Biblia de los Juegos de Guerra". También sugirió la colección de pequeñas figuras representativas para la ambientación y darle sentido de conexión al juego.

De acuerdo con los datos de Sevillano, en los años 70's ya existía una fuerte y establecida corriente de jugadores para éstos Juegos de Guerra, lo cual le permitió un favorable desarrollo a sus jugadores en cuanto a creatividad y experimentación. El principal factor detonante para la transformación de los

¹⁴ Wizards of the Coast es una editorial estadounidense fundada en 1990 por Peter Adkison y dedicada a la creación y la publicación de toda clase de juegos, ya sean juegos de tablero, de rol o de cartas coleccionables. Es subsidiaria de la empresa juguetera Hasbro Inc, disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Wizards_of_the_Coast, visitado el 16 de marzo de 2015.

Juegos de Guerra a los juegos de rol sin duda alguna es que los principales jugadores, jóvenes de clase media que habían leído “El señor de los anillos”¹⁵ en su momento prefirieron recrear las batallas épicas de R. R. Tolkien a las batallas históricas.

Factores de corte fantástico para estas nuevas adaptaciones hicieron que Gary Gygax, Jeff Perren en conjunto con su círculo inmediato de Juegos de Guerra desarrollaran *Chainmail: rules for medieval miniatures*,¹⁶ el predecesor inmediato de lo que sería *Dungeons and Dragons*.

El primer juego de rol comercializado fue *Dungeons & Dragons*, publicado en 1974 por la editorial TSR¹⁷, la cual abrió el camino de los juegos de rol en el ámbito lúdico. El creciente éxito del juego provocó la aparición de industrias de mercadotecnia y otros productos periféricos.

Sevillano (2009) explica que las referencias literarias y mitológicas ayudaron a atraer nuevos fans a *Dungeons & Dragons*, pero la demanda de otros sistemas de juegos y variedades de ambientaciones favorecieron la creación de otros juegos como Caballería y Hechicería en 1976 por Ed Simbalist y Wilf Backhaus considerado como uno de los juegos de rol sumamente complicado por sus rasgos realistas de adaptación de roles. Otro juego menos conocido es “El Imperio del Trono de Pétalo”, diseñado por M.A.R. Barker¹⁸ con ricas descripciones de todo un mundo con sus lenguas, dioses, religiones, rituales, gobiernos, trajes, costumbres hasta el más mínimo detalle en el mundo de Tekumel. Por otra parte relata Sevillano (2009) Steve Jackson creó otro juego de rol orientado al combate

¹⁵ *The Lord of the Rings* es una novela de fantasía épica escrita por el filólogo y escritor británico J. R. R. Tolkien. Su historia se desarrolla en la Tercera Edad del Sol de la Tierra Media, un lugar ficticio poblado por hombres y otras razas antropomorfas como los *hobbits*, los elfos o los enanos, así como por muchas otras criaturas reales y fantásticas, disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/El_Se%C3%B1or_de_los_Anillos, visitado el 16 de marzo de 2015.

¹⁶ Se puede traducir como Cota de malla: reglas para miniaturas medievales

¹⁷ *Tactical Studies Rules* fue fundada en 1973 por Gary Gygax y Don Kaye, disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/TSR,_Inc, visitado el 16 de marzo de 2015.

¹⁸ Muhammad Abd al Rahman Barker (1929 - 2012) cuyo nombre real es Phillip Barker, fue un profesor jubilado de urdu, una lengua Pakistani y estudios del Sur asiático que escribió varias novelas fantásticas bajo el nombre de M. A. R. Barker, disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/M._A._R._Barker, visitado el 16 de marzo de 2015.

llamado *Melee* y la lista de juegos que se fueron desarrollando aumento considerablemente, ya no solo fueron relatos fantásticos y medievales, sino también a la ciencia ficción como *StarFaring* en 1976, *Starships & Spacemen* en 1978.

Para la década de los 80's juegos como *Rolemaster*, La llamada de *Cthulhu*, *Stormbringer*, James Bond 007, el propio juego de El Señor de los Anillos, el juego de rol de la Tierra Media, *Star Wars* o *Ars Magica* hicieron su aparición enriqueciendo la escena de los juegos de rol.

Ya que las traducciones permitieron que los juegos de rol en inglés se extendieran a otros países. Traducciones como al japonés, el francés y el español son comunes para su difusión y consumo. Pronto otros países también comenzaron a desarrollar sus propios juegos. Los juegos de rol comenzaron a introducirse en otros ámbitos de entretenimiento. En el mundo informático pronto comenzaron a surgir primitivas imitaciones de juegos de rol como *Akalabeth* y *Rogue*, que aparecieron en 1980; los videojuegos adaptaron muchos de los escenarios y sistemas de juego, así como los nombres.

Otro juego de importante dentro del universo de los juegos de rol es *Vampiro: la mascarada* de 1991, un *juego de horror Gótico-Punk* cuya ambientación tomaba muchos elementos de la subcultura gótica moderna; el juego resultó un enorme éxito y provocó la aparición de varios otros juegos que conformaron las líneas del llamado Mundo de Tinieblas. Este estilo de juego narrativo resultaba muy adaptable a la interpretación en vivo.

Con los avances informáticos y su divulgación doméstica, los juegos de rol y aventuras gráficas en ordenador incrementaron su popularidad. Estos juegos, si bien estrictamente estaban mucho más limitados que los juegos de rol tradicionales, utilizaban escenarios y sistemas de juego de rol, y no requerían de un Director de Juego o de un grupo de jugadores. Aunque ayudaron a introducir a nuevos jugadores al hobby, con el tiempo los jugadores de rol dividieron sus preferencias entre el ámbito informático y el tradicional.

La diversidad en los juegos de rol, así como la aparición de los juegos de rol informáticos y los juegos de cartas coleccionables produjeron una enorme competencia y una reducción de beneficios, y la industria de los juegos de rol comenzó su declive.



Ilustración II.7 Juegos de Rol^{viii}

c) Juegos de Cartas (TCG)

En 1993 Peter Adkison y Richard Garfield, publicaron un juego de cartas coleccionable con un escenario fantástico similar al de los juegos de rol de fantasía llamado *Magic: The Gathering*¹⁹. El juego tuvo un enorme éxito y *Wizards of the Coast*, la empresa que lo creó y distribuyó experimentó un repentino y espectacular crecimiento; así emergió el género de los juegos de cartas coleccionables. La aparición y popularidad de *Magic* tomó a muchos jugadores y editoriales por sorpresa, por lo que trataron de mantenerse al ritmo de la moda y los cambios en la opinión pública.

Los juegos de cartas coleccionables son un tipo de juego de cartas no predefinidas y existentes en gran cantidad y de variados tipos y características, que otorgan individualidad a cada carta, y con las cuales puede construirse una baraja, o mazo, libremente de acuerdo con las reglas de cada tipo de juego en particular.

¹⁹ Magic: el encuentro

El concepto de “juego de cartas coleccionables” del inglés como *trading card game* nace en 1993 con “*Magic: el encuentro*”, aunque anteriormente existía ya un tipo de juego de cartas denominado como juego de baraja de colección, que presentaba reglas más simples y una menor complejidad, jugándose a partir de una baraja con cartas predefinidas y en el que cada carta traía generalmente una imagen con un tema específico según el tipo de baraja y juego.

Así, en 1993 Richard Garfield, profesor de matemáticas, va más allá del concepto que tenía el juego de baraja de colección clásica y desarrolla el actual concepto de juego de cartas coleccionable, Garfield tenía una visión muy distinta de los juegos de cartas, logrando así diseñar el concepto básico de todos los juegos de cartas y crear su propio juego.

En el ámbito de los juegos de cartas coleccionables aparecen continuamente nuevos juegos basados en licencias de cine, series televisivas, cómics o libros, existiendo un juego de cartas para prácticamente cada ambientación posible. Las cartas pueden ser concebidas como objetos de colección además de poder ser jugadas. Los más famosos y jugados a nivel mundial actualmente son: *Magic: The Gathering* y *Pokémon, Yu-Gi-Oh!*, solo que estos últimos son licencias japonesas.



Ilustración II.8 Partida de Magic^{ix}

d) Juegos de figuras

Mage Knight

De acuerdo con la página oficial de la empresa *WizKids*²⁰, *Mage Knight* es un juego de miniaturas donde se trata de armar un ejército por participante de ciertos puntos, con la ayuda de dados, además de usar habilidades que se representan con figuras como círculo y cuadros de colores en los diales en las bases de las figuras.

En la opinión del *blog* del usuario Lukus (2013), se puede decir que es un juego de construcción de mazos, de estrategia, de rol. En *Mage Knight*, el jugador puede elegir a uno de los cuatro héroes a elegir, ya sea un brutal guerrero, un poderoso mago, un general de ejército o ser polivalentes como seña de identidad. Con cada personaje se nos entregará un mazo de cartas, unas de movimiento, otras de ataque, etc. y una carta propia de nuestro personaje. Según avance la partida conseguiremos nuevas cartas, ya sean artefactos, habilidades o hechizos que nos ayudarán a ser más poderosos en el peligroso mundo que nos rodea.

Lukus (2013) explica que una vez tengamos el personaje empezaremos a explorar el mapa, muy grande en algunos casos. Ya que de manera aleatoria se irán abriendo hexágonos que nos dirán si ante nosotros tenemos un vasto desierto con una tumba para explorar o un espeso bosque que oculta una torre de magia. El movimiento queda marcado por las cartas de movimiento que tengamos en mano y por el día, la noche. El objetivo del juego es eliminar, desmoralizar y/o capturar todas las figuras del oponente en un tiempo menor al dado, o al cabo de este tiempo, quien obtenga el mayor número de puntos por muertes y/o capturas.

En este juego existen figuras de diversos tamaños, desde las más pequeñas hasta las más grandes, como en el caso de los Dragones de Fuego, Hielo y Veneno, figuras conocidas como *Chariot*, *Behemoth*, las Catapultas entre otras más. Este juego es básicamente un concepto lúdico sobre estrategias de guerra regida por

²⁰ *WizKids*, Inc. es una empresa de Juegos de tablero y miniaturas establecida en Seattle y fundada en 2000 por Jordan Weisman, un veterano de la empresa de juegos FASA Corporation, disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/WizKids> , visitado el 16 de marzo de 2015.

puntos y tiempo. Se acostumbra hacer equipos de 2 o 3 personas por lado y se otorga 1 turno por cada 400 puntos de ejército.



Ilustración II.9 Mage Knight^x

Heroclix

Otro juego de miniaturas creado por Wizkids en 2002 a propósito de *Mage Knight*, pero a diferencia de este último, son las figuras de *Heroclix* que están modeladas según un personaje de *Marvel*, *DC* o de alguna de las otras licencias cuya inclusión ha negociado con éxito Wizkids, como *El Señor de los Anillos* o *Star Trek*. También otras sagas más recientes como *Pacific Rim* o *El Llanero Solitario* e incluso videojuegos como *Gears of Wars*, *Street Fighter* o *Assassin's Creed*.

En el blog de Juan Palacios (2014), explica que la figura está sujeta a un dial circular giratorio con un número de puntos de vida o *clicks* según el personaje, por cada punto de daño que reciba giramos un *click* y en el momento que lleguemos al *KO* esa figura muere. En cada *click* hay unos puntos de movimiento, ataque, defensa y daño que van variando según gire el dial, también en el dial giratorio se

muestran sus puntuaciones. Combinando la información que aparece en la base, el dial y la tarjeta de personaje, se encuentran sus respectivos poderes representados con colores cuya explicación aparece en la tabla de poderes estándar o en la propia carta de la miniatura, en donde también se reflejan aquellos poderes y habilidades especiales que a modo personal posea la figura en cuestión.



Ilustración II.10 Heroclix^{xi}

Star Wars

Como parte de la franquicia *Star Wars* de George Lucas, basado en su obra, no solo se han desarrollado las famosas películas, sino también cómics con todo un universo de personajes dentro de esta saga, dicho lo cual, como parte de su mercadotecnia también cuenta con juegos de cartas, videojuegos y su propio juego de figuras.

En el sitio oficial de *Star Wars Miniatures* se explica de manera sintética que es un tipo de juego de rol rápido también creado por *Wizards of the Coast* con miniaturas a escala de 34mm de personajes y vehículos de la saga de *Star Wars*.

Su uso primario se encuentra con las reglas especiales de *Star Wars Miniatures*. Este juego enfrenta a dos o más escuadrones unos contra otros en un rápido combate a muerte. Cada unidad cuesta una determinada cantidad de puntos por incluirlo en un escuadrón, los jugadores deben acordar un total de puntos y crear

un escuadrón que no exceda los puntos totales escogidos para alguno de los siguientes formatos:

- Juego libre: Cada jugador crea un escuadrón de una sola facción para la batalla. Las facciones pueden enfrentarse a facciones de distintas eras o incluso a la misma facción. Este es el formato utilizado para los torneos sancionados.
- Juego por era: Los jugadores escogerán una era, entonces decidirán qué jugador será la facción del lado luminoso y cuál será la facción del lado oscuro de esa era. Los personajes del borde pueden mezclarse en el escuadrón de cualquier facción.
- Lado luminoso vs. Lado oscuro: Los jugadores crean un escuadrón con varias facciones con uno representando el lado luminoso y el otro representando el lado oscuro. El borde (*Fringe*) puede pertenecer a cualquier lado.

Como se puede observar, dentro de estos juegos se utilizan diversos elementos que van unidos a una gran cantidad de conocimientos sobre literatura fantástica, *cyber punk* y gótica, juegos de mesa, matemáticas aplicadas y por supuesto disimuladas en conjunto con artes plásticas y visuales para llamar la atención de personas en todos los rangos de edad posible, en la mayor cantidad de países posibles. Este fenómeno tiene su cuna en Estados Unidos principalmente y donde los juegos de mesa similares a los ya descritos tienen una amplia variedad, aunque su comercialización a nivel global no tiene el mismo éxito, aún en el caso de México, donde la proximidad geográfica lo permitiría, estos juegos son difíciles de encontrar, por no hablar de posibles contrincantes.

e) El mundo *otaku*

El término *otaku* se dio a conocer en la primera mitad de los años ochenta en Japón. Hoy día la palabra es más conocida, pero en aquel entonces tenía un eco muy especial, ya que designaba a los verdaderos maniáticos, gente exaltada y cerrada, del *manga* y del *anime*. En su origen, la palabra *otaku* es una expresión

japonesa honorífica que significa “su casa”, o “su familia”. En general, los jóvenes en Japón que pertenecen a esta identidad no usan esa palabra, pero sí lo hacían para referirse a personas realmente maniáticas y la gente acabó llamándoles *otaku* en tono de burla. Dado el significado original de la palabra (casa, domicilio), muy pronto se relacionó con la imagen que se tenía de estas personas, la de que tendían a quedarse en su habitación y encerrarse en su mundo, y la palabra ha arraigado para designar a jóvenes inseguros en cuanto a su capacidad de adaptación a la sociedad.

Actualmente también en la cultura japonesa se utiliza el término *hikokimori*²¹, el cual se ha convertido en un fenómeno social de gran impacto para dicha sociedad, pues estas personas se encierran en sus habitaciones, es decir se encierran en su propio mundo, no trabajan y dependen económicamente de sus padres o familiares para su subsistencia, se puede decir que estas personas sufren de fobias a la convivencia en sociedad, timidez extrema entre otras problemas de adaptación social. Actualmente en Japón se considera un problema en ascenso que ha sido tomado en cuenta por las autoridades correspondientes para su estudio.

La palabra *otaku* en lengua japonesa se instaló en el resto del mundo con el significado de aficionado al *manga*, *anime*, etc., y no esta palabra no contiene las connotaciones negativas y despectivas que tiene para las personas en Japón.

Akiba-kei

Dentro de este ‘mundo’, otro de los personajes en esta identidad son los *Akiba-kei*. Esta palabra japonesa designa una persona con el “estilo *akihabara*”, Akihabara es un distrito en Tokio conocido por tener varios centros comerciales especializados en *manga/anime*, se puede afirmar que Akihabara es el corazón de esta industria en Japón. El término *Akiba-kei* funciona como un sinónimo de *otaku*, pero sin las cargas negativas que pesan sobre el anterior; en Japón es un término

²¹ ひきこもり o 引き籠り literalmente significa "apartarse, estar recluso": es decir, "aislamiento social agudo.

aceptable para referirse a los fans de la Industria, pues como productos culturales son consumidos por una gran cantidad de personas, solo aquellas personas que sobrepasan enfermizamente su gusto, se quedan encerradas su casa y no tienen relaciones sociales se les denomina *otakus*.

En América Latina por otro lado, el termino *akiba-kei* existe, pero no hace gran diferencia con el término *otaku*, pues este no representa lo mismo y sin embargo funciona como sinónimo; es por esto que el nombre representativo para los fans de la industria del *manga* y el *anime* es el de *otaku* pues designa parte de su identidad.

Fujoshi

Así mismo, otra identidad dentro del universo *otaku*, son las *fujoshi*, que viene de la palabra japonesa 腐女子, la cual significa “chica podrida”; está una joven a la que le gusta los *mangas* de temática homosexual entre hombres. Una *fujoshi* es una variedad del *otaku*, muchas *otakus* se consideran *fujoshi*, principalmente las jovencitas; el nombre para los jóvenes es *fundashi* y pueden ser tanto jóvenes heterosexuales como homosexuales. Los *mangas* y *anime* de este tipo se denominan *B-Love*.²² La industria cultural ha visto un mercado en estas fans y han creado grupos, juegos y multitud de series para ellas.

Algunas de las actividades favoritas de estas *fujoshi* van desde actuaciones en la que se interpretan a estos personajes y actúan para ellas. Imaginar y escribir historial alternas sobre personajes, sean o no personajes homosexuales, dibujar escenas de sexo entre hombres, traducciones de estos materiales, reuniones, etc.

Debido a su particular gusto, incluso en México, las chicas *fujoshi* suelen generar cierto rechazo debido a su gran pasión por mostrar y difundir materiales sin censura sobre relaciones homosexuales entre hombres, e incluso por presionar a jóvenes a realizar *yaoi* en espacios públicos.

²² Boy's Love, la cual se traduce como Amor entre chicos

Ilustración II.11 Fujoshi^{xii}

J-Pop / J-Rock y Visual Kei

Tanto como el J-Pop y el J-Rock como su nombre lo indican estas palabras son la contracción de *Japanese Pop* y *Japanese Rock*, géneros musicales altamente ligados a los *animes* debido a los *opening* y *ending*²³ de estos, los cuales son temas musicales que generan gran expectativa.

El J-Pop moderno tiene sus raíces en la música tradicional japonesa, pero significativamente en la música popular de los sesentas y la música rock, como *The Beatles* y *The Beach Boys*, los cuales llevaron a bandas de rock japonés como *Happy End* funcionando el rock con la música de Japón a inicios de los setentas.

De acuerdo con el *blog* del usuario Jordan V Rock (2012) en *Wikia*, el *Visual Kei*, por otro lado es una tendencia que aunque engloba muchos tipos de música diferentes todos tienen en común una cosa: el cuidado por el aspecto visual.

²³ Estos términos se refieren a la secuencia musical de apertura y cierre en dichas animaciones.

En la traducción al inglés del artículo *Tokyo's live house music scene set to go global* por parte de Kevin Mcgue (2009) de la revista japonesa *Metropolis magazine* definen que se empezó a llamar *visual kei* a todas las bandas que eran parte de la “*livehouse scene*”²⁴ a finales de los setenta y principios de los ochenta. Este movimiento nace a partir de ciertas influencias occidentales como el *Glam metal*²⁵, además del teatro *Kabuki*²⁶ donde los hombres interpretan también personajes femeninos.

Las bandas de *Visual Kei* usan mucho maquillaje, ropas muy elaboradas que no pasan desapercibidas y peinados de lo más excéntrico, todo muy cuidado, muy elaborado. La música *Visual Kei* es bastante variada, desde el estilo más gótico y oscuro hasta el clásico *J-Pop*, pasando por el *rock and roll*, el *punk* y el *techno* acelerado.

Muchos de estas agrupaciones, ya sean femeninas o masculinas han realizado giras mundiales de las cuales obtienen reconocimiento facilitando el acceso a los fans fuera de Japón.

También en Japón, algunos jóvenes, aunque generalmente son mujeres, reciben el nombre de *Idols*, estos regularmente son cantantes que han adquirido fama por su forma de vestirse, bailar, cantar y se les reconoce por considerarse un buen modelo de ciudadano, por sobresalir en diferentes ámbitos de la vida cotidiana por su belleza y carisma.

²⁴ Eventos en centros nocturnos donde bandas independientes y nuevas pagan un espacio donde presentar su propuesta musical en Japón, disponible en: <http://www.japantoday.com/category/arts-culture/view/tokyos-live-house-music-scene-set-to-go-global>, visitado el 15 de enero de 2015.

²⁵ El glam metal, también llamado hair metal o pop metal, es una derivación del hard rock y del heavy metal y se inspiró en el glam rock de la década de 1970. Su época de mayor auge se dio entre 1982 y 1991, disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Glam_metal, visitado el 3 de marzo de 2015.

²⁶ El kabuki (歌舞伎) es una forma de teatro japonés tradicional que se caracteriza por su drama estilizado y el uso de maquillajes elaborados en los actores únicamente masculinos, disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Kabuki>, visitado el 4 de marzo de 2015.



Ilustración II.12 'D' Visual Kei^{xiii}

Harajuku

*Harajuku*²⁷ es el distrito de la moda de Tokio. En el *blog* de turismo DisfrutaTokyo se describe como es este distrito, pues en sus calles principales se pueden encontrar las boutiques más prestigiosas del mundo. Además de ser el centro neurálgico de la moda, *Harajuku* también es el lugar de reunión de los personajes más pintorescos de Tokio.

Entre sus vestimentas se pueden apreciar cadenas, vendajes, maquillajes extravagantes, trajes oscuros e incluso tradicionales como los kimonos, los ávidos seguidores de la moda de Harajuku asisten todos los domingos para enseñar estilos poco usuales y según sus propias inclinaciones; entre las tendencias que allí se pueden hallar se destacan:

²⁷原宿 Palabra japonesa que literalmente significa “alojamiento de la pradera”, disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Harajuku>, visitado el 28 de abril de 2015.

Tabla II.2 Identidades juveniles en Harajuku

<p>Lolita: Chicas vestidas con ropas al estilo victoriano, en colores rosas y pasteles, otra variedad son los tipo gótico</p>	 <p>Ilustración II.13 Lolita^{xiv}</p>
<p>Kodona: Chicos vestidos con ropas al estilo victoriano.</p>	 <p>Ilustración II.14 Kodona^{xv}</p>
<p>Visual Kei: Estilo androgino y llamativo. Basado en el Glam Rock, Post-punk y el teatro Kabuki. Uno de los estilos más antiguos en Japón.</p>	 <p>Ilustración II.15 Visual Kei^{xvi}</p>
<p>Decora: Estilo tierno, aunque el uso recargado de accesorios es su principal característica como calcomanías, clips, ganchos para pelo entre muchos otros objetos y el color rosa predomina en los atuendos.</p>	 <p>Ilustración II.16 Decora^{xvii}</p>

Ko-gals estilo *Ganguro*: Un estilo que busca imitar a las 'chicas californianas' es decir con el cabello oxigenado, piel muy bronceada, uñas y pestañas postiza.



Ilustración II.17 Ganguro^{xviii}

Rockabilly. Se visten al estilo de los rocanroleros de los años 50 como *Elvis Presley* y se congregan en el Parque Yoyogi para bailar al son de música *rockabilly* generalmente en japonés.



Ilustración II.18 Rockabilly^{xix}

Cosplay. Se disfrazan de sus ídolos de música, *manga*, *anime* o personajes de Occidente.



Ilustración II.19 Cosplay^{xx}

Estos estilos han salido de Japón, por ejemplo, empiezan a tomar notoriedad en la Ciudad de México, donde la Frikiplaza realiza pasarelas de este estilo y también se han documentado reuniones en el Parque Hundido, donde suelen organizar pasarelas pero también proyectos como *photobooks*²⁸ que suelen comercializar, en algunos casos para costear su indumentaria y en otros casos también para dar a conocer su trabajo en líneas de ropa.



Ilustración II.20 Mina del Angel^{xxi}

f) *Cosplay*

La palabra *cosplayer* viene de la palabra nipona *Kosupure*²⁹ y para occidente es la combinación de las palabras *costume* ó *costumbre* y *roleplay* ó *juego de rol*; indica la actividad de disfrazarse del personaje de un manga o anime, videojuego

²⁸ Libro de fotos

²⁹ Del japonés コスプレ

o personaje real, por el que se siente favoritismo o resulta similar a la morfología de quien va hacer *Cosplay*. Los *cosplayers* a menudo interactúan para crear una subcultura centrada en el juego de roles.

Esta actividad comienza con la construcción del disfraz, en muchas ocasiones de manera artesanal y en la que los *frikis* explotan su creatividad como artistas plásticos, seguido de esto viene la preparación de la psicología del personaje, para este momento el *cosplayer*, como se le denomina a quién realiza constantemente esta actividad, prepara una escena, frase, o actitud de uno de los personajes para escenificarlos en encuentros *frikis* y concursos *cosplay*. La finalización de este trabajo es dada por el encuentro con otros *cosplayers* y si resultan ser de la misma serie, película o videojuego, se unen para hacer lo que se denomina un *cosplay* grupal.

Los *cosplayer* tienen una tipología bastante bien definida para catalogar el tipo de disfraz:

El *crossplay* viene de la contracción de *cross-dressing* y *cosplay*; es un término popular que refiere a una variante del *cosplay* en el que una persona se disfraza de un personaje del género opuesto.



Ilustración II.21 Crossplayer^{xxii}


El *Kigurumi*, es el nombre para los disfraces de personajes animales. Por ejemplo, en *Disneylandia* personajes disfrazados tales como *Mickey Mouse* y otros personajes en encuentros deportivos serían referidos como *kigurumi* en japonés. Por otra parte un *animegao*, adaptación de las palabras anime + cara, es una variante del *cosplay kigurumi*. Aunque en Japón aun no es reconocido formalmente llamó la atención recientemente en otros países, como los Estados Unidos y Canadá. Otro motivo *cosplay* puede ser también el deseo de emular un personaje de anime en la apariencia exacta, y en la personalidad. Por vestir un traje de cuerpo entero o una máscara, los *cosplayers* del *kigurumi* pueden conseguir más acercarse a la apariencia del personaje original, especialmente en el caso de los personajes animales o personajes sumamente estilizados.



Ilustración II.22 Cosplay Animegao^{xxiii}

El *kemonomimi* es un elemento muy común en el anime y manga, además es un tipo de *cosplay* muy popular. El *kemonomimi* suele ser dividido en diferentes especies animales.

Tabla II.3 Cosplay con características animales

<p><i>Nekomimi</i></p> <p>Palabra japonesa que literalmente significa orejas de gato</p>	<p>Se refiere a la presencia rasgos felinos como orejas, cola y garras en un cuerpo humano. En éste tipo se incluye el gato doméstico y otros felinos salvajes como el león y el tigre.</p>	
--	---	--

<p><i>Kitsunemimi</i></p> <p>palabra japonesa que significa orejas de zorro</p>	<p>Es el término que se refiere a la presencia de rasgos de zorro en un cuerpo humano.</p>	<p>Ilustración II.23 Nekomimi^{xxiv}</p>  <p>Ilustración II.24 Kitsunemimi^{xxv}</p>
<p><i>Inumimi</i></p> <p>palabra japonesa que literalmente significa orejas de perro</p>	<p>Este cosplay presenta características caninas. El <i>inumimi</i> es frecuentemente relacionado con el <i>kemonomimi</i> masculino, es decir, no es frecuentemente visto entre mujeres.</p>	 <p>Ilustración II.25 Inumimi^{xxvi}</p>
<p><i>Usagimimi</i> o <i>Usamimi</i></p>	<p>Es un término menos común que se refiere a la presencia de características de conejo en un cuerpo humanoide.</p>	 <p>Ilustración II.26 Usamimi^{xxvii}</p>

El *cosplay* no se limita a personajes orientales, el *cosplay* de personajes de cómics, películas, videojuegos y relatos fantásticos, reciben el mismo nombre y compiten bajo los mismos estándares de confección, destrezas entre otros atributos calificables.

El torneo mundial de *cosplay*, el *World Cosplay Summit*, el cual se realiza en la ciudad de Nagoya en Japón y se ha venido celebrando desde el 2003 y a partir del 2007 México ha participado activamente; en el presente año, 2015, el equipo que representó a México, *Twin Cosplay*, resultó ganador del WCS con disfraces del videojuego "*The legend of Zelda, Majoras Mask*".



Ilustración II.27 Equipo Mexicano Twin Cosplay^{xxviii}

g) Corea del Sur y el *K-Pop*

Otro de los fenómenos orientales que ha tomado gran importancia a nivel mundial y que sale de Japón es el *K-pop* abreviación de *Corean pop* es el término que se usa para denominar a jóvenes que bailan coreografías de una música pegajosa al ritmo de dance, electrónica, rap, hip-hop, y *R&B*³⁰. De acuerdo al *blog* de Carlos Olivares, este género musical nace en los años 90 en dicho país, con artistas

³⁰ *Rhythm and blues*, a menudo abreviado como R&B o RnB, es un género de música popular afroamericana que tuvo su origen en EEUU en los años 1940 a partir del blues, el jazz y el gospel. Se la describió como "una música basada en el jazz, movida, urbana y con un ritmo insistente". Constituyó la base musical para el desarrollo del rock and roll, disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Rhythm_and_blues, visitado el 14 de octubre de 2015.

como *H.O.T.*, *Sechs Kies*, *Shinhwa*, *S.E.S.* y *g.o.d.*; sin embargo, el auge del *k-pop* empieza sobre todo con el nuevo milenio, a partir del año 2000 con el surgimiento de grupos como: *SS501*, *Big Bang*, *1TYM*, *Bi Rain*, *2PM*, *MC Mong*, *Super Junior* y *DBSK*.

Los artistas coreanos se organizan en compañías de entrenamiento, que gestionan todos sus movimientos. Así, cada uno de los artistas de *k-pop* pertenece a alguna empresa que, en la mayoría de los casos, son quienes descubren sus talentos y los lanzan al estrellato.

Existen varias compañías en Corea, Olivares, describe que se encargan de controlar el mercado de la música, tanto dentro de dicho país como fuera de este, algunas compañías pueden ser públicas; sin embargo otras son empresas privadas en sus servicios de entretenimiento. A su vez estas también se asocian directamente con otros músicos internacionales para sus presentaciones en Corea del Sur. En el *blog* de la usuaria Mrs. Park describe estas empresas entre las cuales se encuentran *SM Entertainment*, *YG Entertainment*, *JYP Entertainment*, *Pledis Family*, *J.Tune Camp*, *Starship Entertainment*, *Cube Entertainment*, *T.O.P Media*, *WM Entertainment*, *LOEN Entertainment*, *WOOLLIM Entertainment*, *TS Entertainment*, *DSP Media Entertainment*, *Star Empire Entertainment*, *Star Empire Entertainment*, *Nega Network Entertainment*, *Mnet Media Entertainment*, así mismo estas empresas tienen varias filiales para incrementar sus alcances.

En Corea existen varios programas musicales en los que los artistas del momento actúan para el público. Estos son semanales y cada una de las cadenas coreanas más importantes emite uno en los fines de semana.

El impacto de este fenómeno a nivel mundial es la reciente y creciente tendencia de copiar y ejecutar, no solo el canto y la imagen de dichos artistas, sino también el de imitar las coreografías de estos e incluso organizar competencias.



Ilustración II.28 K-Pop^{xxix}

En el artículo *Japanese Women Catch the 'Korean Wave'* de Anthony Faiola (2006) para el periódico *The Washington Post* describe a los *doramas* coreanos, los cuales son dramas o su equivalente occidental en su formato de mini series producidos principalmente en Corea del Sur, Japón y en menor grado en Corea del Norte y China y el cual ha tenido un enorme impacto a lo largo no solo de Asia sino a nivel global. Estas miniseries tocan temas comunes como la pareja, intereses económicos, relaciones familiares, entre otros; sin embargo estos no tocan temas sobre la sexualidad y las historias no suelen parecerse a los dramas occidentales; esto de alguna manera es lo que llama la atención en gran medida, pues en lugar de que los protagonistas sientan una atracción sin precedentes, los *doramas* asiáticos en cambio suelen tener protagonistas “malos” o “inútiles”, su variedad no tiene comparación.

Otra característica de los *doramas* asiáticos son las historias de corte histórico, los cuales se basan en dramatizaciones ambientadas en determinadas épocas de su respectivo origen, pues también son producidos por Japón y China en menor medida. Este formato tiene historias más complejas y los productores suelen utilizar trajes elaborados, decorados, efectos especiales, además de incluir artes marciales, esgrima y equitación.

Este fenómeno se ha hecho particularmente famoso por las transmisiones que ha logrado el canal 34 de la televisión mexiquense, el cual ha comprado los derechos de transmisión para México y doblado la gran mayoría de estos al español desde aproximadamente el año 2004 a la fecha, pero los *dramas* tienen un alcance de fama a nivel nacional e internacional. En consecuencia de su difusión también han alcanzado una gran demanda de la música que los acompaña es decir, bandas de *K-pop*, tanto que la cadena TV Azteca abrió durante un tiempo un programa dedicado a la difusión del *K-pop* en televisión abierta, mientras que el canal de televisión de paga Telehit siguió los mismos pasos durante algún tiempo.



Ilustración II.29 Dramas Coreanos^{xxx}

El último fenómeno integrado al K-pop es la máquina de baile conocida como *Pump It Up!* la cual fue lanzada en 1999 como un juego de simulación de baile, con un panel de 10 botones, luces neón y un gran contenido musical, donde se destaca la utilización de la música coreana e internacional. Actualmente cuenta con 29 versiones animando a las personas a realizar ejercicio. Su popularidad es cual que se realizan torneos mundiales reconocidos y ningún *k-poper* deja de lado tal actividad como parte de su identidad.



Ilustración II.30 Maquina de baile Pump It Up!^{xxxi}

h) Gamers

Gamers es el término usado, tanto en inglés como en español para definir al tipo de jugadores que se caracterizan con gran dedicación e interés a los juegos de video y por tener una gama diversificada de conocimiento sobre estos mismos.

Este fenómeno, no se puede catalogar dentro un espacio geográfico determinado, debido a que las grandes compañías desarrolladoras de videojuegos son estadounidenses, así también como japonesas en su mayoría, muchas veces trabajan en el desarrollo de nuevas tecnologías de punta en cuanto al avance de sus respectivos dispositivos, sistemas de juego y enriquecimiento educativo.

Simone Belli y Cristian López (2008) en el estudio realizado para el análisis de los videojuegos señalan que los videojuegos son la puerta de entrada de niños y jóvenes a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) es mediante el videojuego; donde los niños adquieren capacidades y desarrollan habilidades diversas, una de las más importantes suele ser la familiarización con las nuevas tecnologías, su aprecio y su dominio. Por este motivo el videojuego, consideran Simone y López (2008), es en estos momentos un elemento determinante para socializarse en el mundo de las nuevas tecnologías.

Se destaca el hecho indiscutible de que los videojuegos son la puerta de entrada al mundo de las tecnologías de la información y la comunicación. Se puede pensar en los videojuegos como herramientas de relación y no de aislamiento. Es decir, al entramado de relaciones, de diálogos y emociones que se pueden fomentar a través de estas prácticas de juego, tanto en el ámbito familiar como en otros. Se juegan videojuegos desde lo público a lo privado, ya sea desde casa o en cibercafés. Esta actividad se puede 'compartir', pues los videojugadores utilizan estos espacios para la socialización del conocimiento entre ellos y lugar donde tener la oportunidad de expresar las emociones reales en un contexto virtual. Los videojuegos son un conjunto de todas estas 'artes'; existe el aspecto gráfico, una historia, una música, y sobre todo, el aspecto lúdico y de jugabilidad.

En la historia del videojuego, como lo exponen Simone y López (2008) en su investigación, el primer videojuego fue el *Nought and crosses*, también llamado OXO, desarrollado por *Alexander S. Douglas* en 1952. En 1958 *William Higginbotham* creó *Tennis for Two*: un simulador de tenis de mesa para entretenimiento de los visitantes del *Brookhaven National Laboratory*. En 1966 *Ralph Baer* empezó a desarrollar junto a *Albert Maricon* y *Ted Dabney* un proyecto de videojuego llamado *Fox and Hounds* dando inicio al videojuego doméstico.

En el inicio de los videojuegos en 1971 cuando *Nolan Bushnell* comenzó a comercializar *Computer Space*, una versión de *Space War*, en Estados Unidos, *Space Invaders* se presentó en 1972 y fue el principal conector del videojuego como industria. Durante los años siguientes se implantaron numerosos avances técnicos en los videojuegos como los microprocesadores y los chips de memoria, aparecieron en los salones recreativos juegos como *Space Invaders* o *Asteroids* y sistemas domésticos como el *Atari 2600*. Mientras aparecían estos sistemas domésticos, en las máquinas recreativas triunfaron juegos como *Pacman* y *Pole Position* de *Namco*, *Battle Zone* de *Atari*, *Tron* de *Midway* o *Zaxxon* de *Sega*.

Por otra parte en Japón se apostó por el mundo de las consolas domésticas con el éxito de la *Famicom*, consola lanzada por *Nintendo* en 1983 y conocida en

occidente como *Nintendo Entertainment System* (NES), mientras que Europa se decantaba por los microordenadores como el *Commodore 64* o el *Spectrum*. A principios de los años 90's las videoconsolas dieron un importante salto técnico gracias a la competición de la llamada 'generación de 16 bits' compuesta por la *Mega Drive*, la *Super Famicom* de *Nintendo*, cuyo nombre fue cambiado en occidente, pasando a ser *Super Nintendo Entertainmet System* "SNES", las computadoras con *Engine* de NEC, conocida como *Turbografx* en occidente y la *CPS Changer* de *Capcom*. Junto a ellas también apareció la *Neo Geo* de *SNK* una consola que igualaba las prestaciones técnicas de un *arcade*³¹ pero demasiado cara para llegar de forma masiva a los hogares. Esta generación supuso un importante aumento en la cantidad de jugadores y la introducción de tecnologías como el *CDROM*, además de una importante evolución dentro de los diferentes géneros de videojuegos, principalmente gracias a las nuevas capacidades técnicas.

Mientras tanto diversas compañías habían comenzado a trabajar en videojuegos con entornos tridimensionales, principalmente en el campo de las computadoras, obteniendo diferentes resultados como el juego *Doom*, *Boxing* y *Alone in the Dark*, los videojuegos en 3D fueron ocupando un importante lugar en el mercado, principalmente gracias a la llamada "generación de 32 bits" en las videoconsolas: *Sony PlayStation*, *Sega Saturn*; seguida por la 'generación de 64 bits' en las videoconsolas: *Nintendo 64* y *Atari jaguar*. En cuanto a las computadoras, se crearon las aceleradoras 3D los videoconsolas portátiles, producto de las nuevas tecnologías más potentes, comenzaron su verdadero auge, uniéndose a el *Game Boy* de *Nintendo* máquinas como la *Game Gear* de *Sega*, la *Lynx* de *Atari* o la *Neo Geo Pocket* de *SNK*, aunque ninguna de ellas pudo hacerle frente a la popularidad del *Game Boy*.

Hacia finales de la década de los 90's la consola más popular era la *Playstation* con títulos como *Final Fantasy VII* producida por *Square*, *Resident Evil* de

³¹ *Arcade* es el término genérico de las máquinas recreativas de videojuegos disponibles en lugares públicos de diversión, centros comerciales, restaurantes.

Capcom, *Gran Turismo* por *Polyphony Digital* y *Metal Gear Solid*. Una revolución se sobrevino a la forma de jugar pues las conexiones entre ordenadores mediante Internet facilitaron el juego multijugador, convirtiéndolo en la opción predilecta de muchos jugadores, y fueron las responsables del nacimiento de los *MMORPG*.³² Finalmente en 1998 apareció en Japón la *Dreamcast* de *Sega*, la cual llegaría a occidente en 1999 y daría comienzo a la 'generación de los 128 bits'. Para el 2001 *Microsoft* entra a la industria de las consolas creando la *Xbox*. Otras dos nuevas consolas portátiles con desarrollo técnico importante lanzadas en 2004 fueron la *Nintendo DS* y la *PlayStation Portable (PSP)*. El final de 2005 vio el lanzamiento de la *Xbox 360*, la primera de la séptima generación de consolas de videojuegos. En el año 2006 marca la continuación de lanzamientos de la nueva generación en la forma de 2 nuevas consolas. *Sony* con su *PlayStation 3* y *Nintendo* con el *Wii*. Hoy en día, las consolas más recientes, por parte de *Sony*, el *PlayStation 4*, por *Nintendo* la *Wii U* y por *Microsoft* el *Xbox One*.

Para asignarle un género a los videojuegos se designa poseen una serie de elementos comunes. A lo largo de la historia de los videojuegos aquellos elementos que han compartido varios juegos han servido para clasificar como un género a aquellos que les han seguido, de la misma manera que ha pasado con la música o el cine. Los videojuegos se pueden clasificar como un género u otro dependiendo de su representación gráfica, el tipo de interacción entre el jugador y la máquina, la ambientación y su sistema de juego, siendo este último el criterio más habitual a tener en cuenta.

Entre algunos de sus géneros se encuentran los de aventuras, los *arcades*, con temática deportiva, de estrategia, juegos de rol, de simulación, disparos FPS o en primera persona y TPS o disparos en tercera persona, juegos de sigilo o de plataformas.

³² MMORPG: por sus siglas en inglés *Massive Multiplayer Online Rol Playing Games* o Juegos de rol multijugador masivos en línea

En la opinión de Simone y Beli (2008), algunos medios de comunicación han formado la idea generalizada de que los videojuegos tienen, mayoritariamente, una temática violenta y sexista. A su vez, se le han asociado comportamientos antisociales y de aislamiento, incluso una etiqueta de adicción no tóxica. Pero los datos arrojados por una investigación de ventas en España, incluso de forma más general en la lista de las 20 sagas más vendidas en la historia, los videojuegos violentos son minoría o directamente no aparecen.

Los juegos de video integran diferentes especialistas para su consolidación que va desde la creación de una historia original, diseño gráfico innovador, que incluso puede llegar a rosar la categoría de arte para algunos, la música e incluso el cine; esto no solo para crear nuevos sistemas de juego, sino también para implementar sistemas lúdicos de aprendizaje, tanto lógico-matemático, como musical, histórico, habilidades y destrezas físicas y todo aquello con lo que se logre actualmente apropiarse a una consola.



Ilustración II.31 Videojuegos^{xxxii}

4. Espacios de desarrollo de la cultura *friki* en la Ciudad de México

Los individuos que consumen estas mercancías, históricamente hablando de una construcción temporal en la Ciudad de México he logrado identificar 4 etapas importantes sobre el desarrollo de los espacios donde conseguir las mercancías especializadas a partir de los años 80's, donde algunos informantes accedieron a aportar información al respecto.

El primer informante con mayor edad de donde se obtuvo parte de la información responde al apodo de *Átomo* de 35 años, el cual aportó importantes datos sobre el cómo desde niño existieron editoriales que trajeron cómics americanos traducidos y los espacios donde más adelante él mismo buscaba sus materiales; por otra parte, el segundo informante de apodo *Lance*, con 28 años también aportó información relevante sobre los primeros espacios donde él se adentró a la cultura *friki*.

Átomo por una parte relata que sus primeros acercamientos al cómic en los años 80's fueron a través de la editorial Novedades³³ con cómics de tamaño oficio del superhéroe de *Marvel comic's Spiderman*, y los únicos productos originales que se podían conseguir durante ese periodo de tiempo era a través de la tienda comercial Gigante. Después de esa experiencia el relata que sólo los puestos de revistas eran la única opción con la que contaba para adquirir los productos que consume hasta la fecha.

Es a principios de los 90's, *Lance* relata que uno de sus familiares que viajaba constantemente a Estados Unidos, era quien le facilitaba el acceso a estas lecturas y que, aunque no sabía porque medio se enteraba su familiar de los proyectos que en México que iban publicando, es a través de estos productos importados cuando el empieza su acercamiento a la cultura *friki*.

³³ Novedades Editores, es una editorial mexicana. Cobro importancia por publicar en México a "Chanoc" y, durante los 80's y principios de los 90s, los cómics de Marvel. También tuvo una importante contribución original con El libro vaquero, Hombres y Héroe, Joyas de la Literatura y Novelas inmortales, disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Novedades_Editores, visitado el 14 de octubre de 2015.

Complementando la información para avanzar en el contexto, *Átomo* relata que entre 1996 al 2000 él empieza a visitar tiendas ubicadas entre los metros Zapata a Ciudad Universitaria y aunque no recuerda todos los nombres, estas tiendas, aún con otros nombres y otras sedes siguen en el medio de la distribución, como el ejemplo de *Cómicastle* la cual cambió su nombre a *Decomixado* y ahora su sede es en Insurgentes; puesto que uno de los integrantes, *Ratón* menciona que es el lugar donde él compra sus productos. Por supuesto, durante el periodo de tiempo que menciona *Átomo*, también había otras tiendas pero que casi no frecuentaba por los lugares en las que se encontraban, como es el caso de Santa Fé, Condesa y más céntricas como en Insurgentes y la Zona Rosa.

Con la entrada del Tratado de libre comercio, se marca un punto importante también en la historia de la cultura *friki* en México, puesto que, tanto *Átomo* como *Lance* concuerdan que entre 1997 y 1998 se produce un *boom* en México, no solo de cómics sino también la fuerte entrada de productos japoneses como el *manga*, lo cual provoca que surjan las primeras convenciones de cómics como lo es el *Mecyf*, *La Conque*, *La Mole* y algunos otros eventos relacionados. Es en el año 2000 donde la apertura del *Comics Rock Show* que marca el tercer momento de apertura a la cultura *friki* en México, pues también se realiza la primera TNT, esta última es el producto de la organización de una de las tiendas especializadas más importantes en estos productos localizada en la calle de República de Colombia en la colonia Centro.

Hablar de un cuarto momento, sería hablar de la apertura y expansión de la *Frikiplaza*, pues de ser parte del concepto de Plaza de la computación pasó al concepto sobre el cual actualmente existe y se le conoce, como la *Frikiplaza* y así extender el concepto sobre el cual, hoy en día se consiguen productos de la cultura *friki* en general. Se destacan los dos últimos momentos para hablar de los espacios *frikis* que existen en la actualidad como centros de socialización para los *frikis*.

- Comic Rock Show

Como ya se mencionó, el *Comic Rock Show* fue uno de los primeros centros de reunión para todos los *frikis*, abierto en el año de 1999, en la calle Basilio Badillo #4 esquina con Dr. Mora, a las afueras del metro Hidalgo. Inicialmente se abrió como un tianguis del cómic por Samuel Shapiro, que rápidamente se convirtió en un lugar emblemático para adquirir una gran cantidad de artículos relacionados, pero de igual manera se convirtió en un foro para dar a conocer lo más nuevo de dicho medio.

Debido a que la atmósfera del edificio, pequeña y con un aire antiguo era el lugar ideal para recitales de poesía y literatura gótica o crónicas épicas y de fantasía. También se podía disfrutar de conciertos de rock y música gótica, ópera rock, ballet y varios tipos de producciones de corte alternativo para jóvenes y no tan jóvenes. Se invitaba a participar en una gran variedad de presentaciones culturales, como presentaciones de revistas, presentaciones de cine, para acaparar la atención de sus visitantes.

En sus inicios, la entrada fue gratuita hasta aproximadamente en el año 2009 empezaron a pedir una contribución a los visitantes, primero de \$5 pesos y después de \$10 hasta la fecha.



Ilustración II.32 Comics Rock Show^{xxxii}

- Bazar del videojuego y el entretenimiento “La Frikiplaza”

El bazar cuenta con un terreno amplio frente avenida Eje Central, importante avenida en la ciudad de México, justo en frente de la torre Latinoamericana y a un costado del Palacio de Bellas Artes. El edificio tiene 4 niveles y cuenta con unos 250 locales en su interior, con todo tipo de mercancía para los visitantes.

En la plaza abunda la cantidad de productos pero se puede distinguir que cada planta tiene un elemento particular de venta, pero no exclusiva. Prácticamente todos los productos que ahí se comercializan son de procedencia extranjera en su mayoría, si bien no todos, algunos comerciantes hacen propaganda de ‘productos nacione’”, pero en particular los artículos son de procedencia asiática, y la mayor demanda es la venta de series, películas y objetos relacionados con Japón y Corea, pero no exclusivamente, puesto que se comercializa también tecnología, consumibles tecnológicos, reparaciones y servicios variados en computación y celulares, consolas de videojuegos (primera planta), compra/venta de TCG, figuras coleccionables extranjeras basadas en películas, series y videojuegos tanto americanos como orientales, comida oriental, accesorios de culto de diferentes tribus urbanas, ropa, *cosplay* y alimentos, entre una infinidad de productos.

En el mismo cuadro de la ciudad, se ha expandido el fenómeno de las plazas especializadas en la cultura *friki*, como lo son Athenas Plaza, la Pika shop, el Freak Center y más recientemente abierta la Frikiplaza de Uruguay, que es una extensión de la propia Frikiplaza para dispersar a la enorme cantidad de personas que la visitan, principalmente los fines de semana.

Convenciones

Como ya se mencionó, la primera convención en la Ciudad de México, fue el Mecyf, la describe *Lance* en su testimonio y la cual inicia la tradición de convenciones en México durante los 90's, la cual buscaba acercar a los fans de la cultura *friki* en México con los autores, dibujantes y otros implicados en el

desarrollo de los productos *frikis*, pero también acercar mercancía que, en su momento aún eran difíciles de conseguir.

Varias convenciones fueron moldeando el concepto de convención de cómics, muchas de las cuales han desaparecido o salido de la Ciudad de México, como lo son la Conque, etc.

- TNT

La expo *manga-comic* de la Ciudad de México tuvo su primer evento los días 28, 29 y 30 de abril del 2001, este evento se convirtió rápidamente en uno de los eventos representativos para esta identidad juvenil, pues al proveer de un espacio seguro para la convivencia de jóvenes y adultos, un punto de encuentro para todos los aficionados, encontrar contactos y grupos de aficionados para entablar todo tipo de relaciones.

La principal actividad que se ha desarrollado por años en los encuentros de la *TNT* ha sido la venta de productos especializados de cómics, productos orientales, películas de ciencia ficción, accesorios y otros productos que difícilmente se conseguían en un principio.

La *TNT* se realizaba originalmente 2 veces al año, una en primavera y otra en otoño, en el Centro de Convenciones de Tlatelolco, ubicado en Eje 2 Norte, esquina con Eje Central, en la Delegación Cuauhtémoc, muy cerca del metro Tlatelolco; sin embargo, debido a su cada vez mayor cantidad de asistentes, actualmente se realizan 2 *TNT* en el Centro de Convenciones de Tlatelolco, además que actualmente se llevan a cabo 1 *TNT* navideña y 2 especializadas, una en doblaje de voces y dibujantes la cual se realiza en el Expo Reforma y otra versión llamada GT especializada en *cosplayers*, en el WTC, sin embargo esta desapareció.

- *La Mole*

Bajo el mismo concepto de la *TNT*, *La Mole* se caracteriza por ser el segundo evento más importante para esta identidad juvenil; sin embargo *La Mole* ha tenido una evolución diferente.

Originalmente *La Mole* fue un evento diseñado para jóvenes dibujantes, grafiteros y otras identidades juveniles de la época (1996 aproximadamente), entre los cuales se encontraban dibujantes de comics, pero estos últimos fueron quienes se la apropiaron y para el 2001, fecha para la cual conocí dicho evento ya contaba con el nombre de “VIII Festival de cómics y entretenimiento *La Mole*”, los días 2, 3, 4 y 5 de agosto fue llevada a cabo en Centro de negocios y comercio de la Ciudad de México “CENEYCO”, el cual tiempo después fue llamado Expo Reforma, ubicado en la avenida Morelos número 67, colonia Juárez, cerca del metro Juárez.

Debido a la gran afluencia de visitantes, aunque ha cambiado de nombre y sede, *La Mole Comic.Con* se sigue realizando 2 veces al año, en el *Word Trade Center*, en el Centro Internacional de Exposiciones y convenciones ubicado en la calle de Filadelfia S/N, colonia Nápoles, en la Delegación Benito Juárez, a una cuadra de la estación Poliforum de la línea 1 del Metrobus.

El cambio de organizadores se debe a que ahora el evento al ser una extensión de la *Comic.con* realizada en la ciudad de San Diego California en Estados Unidos, esta regresa a la idea inicial sobre el cual se busca acercar a los jóvenes con los artistas y es así como la asistencia de famosos dibujantes, escritores de cómics americanos y reconocidos *cosplayers* se reintegra a la idea de original sobre qué es una convención. En el evento también aparece como parte de la organización la cadena Disney, la cual promociona sus recientes adquisiciones como el caso de *Marvel comic's*, la franquicia *Stars Wars* y su canal de televisión de paga *Disney XD*.

- J-Fest

El *J'Fest*, el cual se inició en el 2011 y se viene organizando como un festival de música, moda, anime y manga del Japón y Asia en México. El *J'Fest* se divide en dos ediciones; una en formato expo, de tipo convención para la comercialización

de artículos relacionados como ropa, accesorios, pelucas, comida y otros. Sin embargo este festival como tal no se encuentran productos sobre cómics americanos, está firmemente dirigido al mercado oriental.

El formato *Live* se desarrolla con la presentación de conciertos en la Ciudad de México y Guadalajara de diferentes agrupaciones, principalmente japonesas, pero también coreanas, en el presente año se han presentado la *boy-band* Coreana *Boyfriend*, la solista japonesa *LisA*, en el mes de octubre se presentó la banda de rock japonesa *Asian Kung-Fu Generation*, el grupo *Idoll °C-ute* y la lista de artistas sigue ascendiendo con cada convención.

El Embajador japonés en México Akira Yamada está dispuesto a difundir más ampliamente la cultura pop del Japón en México como quedó demostrado en la conferencia en la Facultad de Ciencias Políticas de la UNAM el 17 de abril de 2015 con la presentación del conferencista Takamasa Sakurai con la presentación del tema *Anime, Manga, Cosplay, J-Pop, Harajuku Fashion*. La competitividad internacional de la cultura pop en Japón con un gran éxito y la cual continuo dentro del *J-Fest*.

Esta convención en particular, en el presente año también sufrió una modificación, pues separa los ejes musicales y busca la disociación de las corrientes orientales, pues separa al movimiento del *K-pop* de Corea del Sur al *J-pop* de Japón, realizándose así la primera convención dedicada 100% a la música Coreana, la cual fue llamada *K-Fest*.

Actualmente, en prácticamente todos los estados de la República Mexicana se llevan a cabo convenciones de este tipo, como lo señala una de las participantes de este estudio, *Oni*, quien relata que ha asistido a varias de ellas en diferentes estados y *Átomo* quien también, al ser comerciante ha asistido a varias más. Incluso en la misma Ciudad de México se realizan otras convenciones de menor tamaño, auge y antigüedad.

- El *friki* y el uso de Internet

Para la cultura *friki*, el Internet y sus diferentes usos pueden funcionar también como espacios de socialización, como en el caso de este estudio acerca del noviazgo, pues dos de las parejas entrevistadas se conocieron a través del Internet, *Mako* y *Oni* por medio de una transmisión de radio por Internet y finalmente *Bruce* y *Gigi* los cuales se conocieron por sus redes sociales, lo cual demuestra que dentro de los espacios de socialización el uso del Internet se ha convertido en 'un lugar' de encuentro.

El uso de Internet para un *friki* puede significar el medio por el cual obtener acceso a todo lo relacionado con la cultura *friki* en el mundo entero; como puede ser noticias, lanzamientos de productos, información técnica y sobre todo interacción con otros usuarios a escala global.

El uso de Internet y otras TIC se convierten en uno de los modos de socialización de los *frikis*, puesto que en estas pueden experimentar lo que Castells (2000) describe como la identidad *on line*, donde los juegos *on line* y las comunidades virtuales construyen dicha identidad, y, principalmente los jóvenes, quienes se encuentran en un proceso de descubrimiento de su propia identidad, esta identidad *on line* se convierte en una extensión de la vida común tal como es en todas sus dimensiones y modalidades.

Debido a que el fenómeno *friki* es una cuestión global, en gran medida todos los individuos han socializado, en menor o mayor medida, con personas de diferentes nacionalidades, desde 'seguir' ya sea por *twitter* o *facebok*, hasta jugar en línea con otras personas alrededor del mundo o en comunidades virtuales que mantienen informados a los participantes sobre eventos, lanzamientos, traducciones, entre varias actividades lúdicas más.

Dentro de este fenómeno es impensable que, al menos en México lleguen fácilmente todos los productos que se desean conseguir y hay que pensar de la misma manera sobre traducciones y ventas legales, las cuales serían comercializados a altos precios; es por esto que dichas comunidades virtuales se dan a la tarea, muchas veces por gusto y otras tantas por lucro, de organizar

compras masivas, es decir, a través de sitios en Internet de compras hacen pedidos para enviarlos a un intermediario quien lo distribuirá a particulares, todo esto sin pagar los respectivos impuestos generados. Muchos de estos materiales se encuentran en su respectivo idioma de origen, ya sea japonés o inglés y que muchas veces, son traducidos por los mismos fans y subidos a la red para el consumo de miles de personas. Finalmente, para consumir esta mercancía lo mínimo que se necesita es una conexión a Internet y conocimientos suficientes para su descarga, descompresión y uso.

Dentro de los juegos *on line* la variedad de personas que interactúan es, literalmente un mundo de opciones, pues la interacción de jugadores puede ser a nivel mundial. De nueva cuenta todo lo que se necesita es una computadora, una consola o un dispositivo móvil inteligente, una conexión a Internet y cierto dominio del idioma inglés, aunque la interacción oral no es un requerimiento necesario pero si para el manejo de dichos juegos.

El uso de tecnologías que requieren uso de Internet es el mínimo necesario para poder acceder a la cultura *friki*, en mi caso particular, gracias a las comunidades virtuales *frikis* he contactado con diversas personas en todo México y algunas otras a nivel Latinoamérica y España y sin duda algunos de mis artistas japoneses favoritos a quienes simplemente 'sigo'. Por otra parte, dentro de las entrevistas realizadas a los participantes de este estudio, la mayoría de ellos manifiesta que cuenta con redes sociales, realizan búsquedas y descarga gran cantidad de materiales digitales.

5. Que es ser friki

La identidad Otaku/Akiba-kei en Japón

Como ya se explicó con anterioridad la diferencia entre el término *otaku* que en Japón se utiliza con una connotación peyorativa hacia las personas introvertidas, o con aficiones enfermizas al *anime*, el *manga*, las computadoras, la música, los videojuegos, los cómics, libros de ciencia ficción, el cine y otras aficiones relacionadas con un comportamiento ocioso y antideportivo; es decir lo que

llamaríamos en occidente “*friki, geek o nerd*” (Cantón, 2012) con respecto al termino *Akiba-Kei* que se utiliza para expresar que está el gusto por el fenómeno *manga*, pero sin cargas negativas.

Es indiscutible que Japón es una de las 2 cunas de este fenómeno a nivel mundial, por lo que podría verse, incluso como una fuente de identidad nacional, ya que lo *kawaii*³⁴, lo *moe*³⁵, el *Visual Kei* y otros términos semejantes han formado un estandarte a nivel mundial con cuna en el país *Nipón*.

Toda la expresión cultural japonesa en cuanto *manga* y *anime*, juegos de cartas, videojuegos que exportan contienen una gran cantidad de datos del cómo se ven desde su propia realidad e incluso como ven a otros países, puesto que al conocer la realidad en la que viven son capaces de representarla de diversas maneras.

Todas estas expresiones culturales, actualmente representan una fuente de adoración entre los *otaku* de otros países; dicha adoración se expresa por medio de la imitación, en todos los sentidos, moda, música etc., los cuales inyectan grandes sumas de dinero al mismo país que lo produce. Ésta es una de las razones por la cual la industria ha tenido no solo aceptación sino gran éxito.

Este éxito se refleja en la elaboración de la gran cantidad de productos, ya no solo para consumo interno, sino pensando en una exportación a gran escala de estos productos que pueden ser comercializados en grandes cantidades de dinero.

La identidad otaku/freaky en Occidente

En un inicio se habló del estereotipo del *freaky* basados en el modelo de los personajes de la serie *The Big Bang Theory* en la cual se narran las aventuras del Dr. Sheldon Cooper y su poca habilidad social, su gran entusiasmo por los cómics,

³⁴ Palabra japonesa que significa “lindo o tierno”

³⁵ Del japonés 萌え que literalmente significa florecimiento, es una palabra del argot japonés que originalmente se refiere a un fetiche por los personajes de videojuegos, anime o manga. Por ejemplo, *meganekko-moe*, “moe de chicas de gafas”, describe a una persona que se siente atraída por personajes ficticios que usan gafas. Desde entonces, ha tendido a ser utilizado como un término más general que describe pasatiempos, manías o fetiches (no sexuales), disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Moe>, visitado el 14 de octubre de 2015.

expresando así el modelo americano para señalar a un *freaky*, ya que en Estados Unidos ha marcado dicho estereotipo a través de muchas series similares a lo largo de varias décadas, o al menos desde los 70's donde surgen las primeras convenciones a gran escala en Estados Unidos.

A modo de comparación con un *otaku* también existe la imagen representativa como estereotipo del "Gordo *friki*" pues se muestra a *Butthurt Dweller*, un adulto joven, el cual sufre de sobrepeso, acné y se le puede ligar al estereotipo del *otaku* japonés a manera de burla pero en Estados Unidos y se ha convertido en una imagen representativa para hablar en modo *friki*.



Ilustración II.33 Butthurt Dweller "El gordo friki"^{xxxiv}

El hablar de la identidad *otaku/freaky* entre Norte América y Europa es hablar de un híbrido donde no se marcan muchas diferencias entre lo que es un *otaku* y un *freaky*, puesto que son dos partes de la misma moneda, ya que en las grandes convenciones alrededor del mundo existen grandes similitudes, como lo expuso Takamasa Sakurai en su ponencia sobre la competitividad internacional de la cultura pop en Japón. "Solo basta decir *otaku* para encontrar personas, no importando su nacionalidad para hacer amigos". Este testimonio reafirma el hecho de que no hay solo una identidad y que más bien todas las identidades han aceptado ciertos términos para identificar, al menos de manera muy sencilla a otros integrantes de la cultura *friki*.

La identidad friki/otaku en América Latina, el caso de la Ciudad de México

Por otra parte, la palabra *otaku* fuera de Japón ha sido la palabra preferida para designar a jóvenes apasionados por los productos culturales relacionados al *manga/anime* provenientes de Japón. Estos jóvenes suelen coleccionar grandes cantidades de datos sobre las series y las mismas series, sus autores, editoriales, casas productoras, estilos e involucrarse en actividades culturales que los acerquen lo más posible a conocer Japón, hasta el punto de idealizarlo como un país perfecto y digno de admiración, lo cual ciertamente también dista de la realidad.

Actualmente los jóvenes que recién se integran al movimiento le han inyectado características más desinhibidas y mayor difusión gracias, en mayor medida a las TIC, hablando en concreto del contexto mexicano y en general a nivel latinoamericano, han llamado la atención por su alta demanda, ya no solo de espacios, sino también por integrar propuestas culturales alternas como en el caso del proyecto *Kinoko power*, una emisión de radio por Internet apoyado por el gobierno de la Ciudad de México.

Para hablar del contexto latinoamericano retomaré de nuevo la conferencia de Takamasa Sakurai (2015) en la UNAM, pues desde la perspectiva del ponente, el embajador japonés más allá de mantener relaciones diplomáticas con México, se pretende romper barreras culturales y de idioma a través de la importación de productos culturales, es decir y en propias palabras de Sakurai, el propio embajador es un embajador *friki*.

También debido a la cercanía geográfica de México con Estados Unidos es impensable que dicha industria no penetrara al país, puesto que también en México ha existido una cercanía con la historieta de corte cómico, una fuerte tradición gráfica desde el pasado y un proceso de sátira política gráfica de gran impacto en México.

Pensar de nuevo en un modelo de *friki* es hablar de una estandarización mundial llena de diferentes identidades, que han generado formas de ser *friki* a donde se

ha instalado fuertemente este fenómeno, como en este caso México, ya sea por generaciones, por entusiasmo o por propia filiación.

Es así, como de esta manera la cual fue la más sencilla para abordar el tema propuesto el cual se ha tratado de exponer para describir la identidad *friki*, al menos en la Ciudad de México, identificando las diferentes categorías acerca del ser *friki* y estar ligado a una o a varias afiliaciones con respectos a los gustos, e incluso a las generaciones.

Hablar de ser *friki*, al menos en la Ciudad de México, pero considerando las palabras de Takamasa Sakurai (2015) sobre la estandarización de la cultura *friki* en general, hablamos de jóvenes que manejan con gran habilidad TIC's, poseen grandes conocimientos sobre los temas de su particular gusto y que invierten grandes cantidades de dinero para poder distinguirse de manera particular de lo que es 'ser común', pues el eslogan de la Frikiplaza para apoyar el movimiento dice que: Ser *friki* es ser chido, diferente, sexy y totalmente fuera de lo normal.

Otro punto importante surgido de la temática generacional como parte del fenómeno *friki* en México, pues el gran éxito que ha alcanzado entre los jóvenes fuertemente arraigados a esta parte de la identidad, principalmente en el rango etario del estudio, es gracias a un fenómeno en particular a inicios de los 90's en la televisión abierta, pues es precisamente en esta década cuando un programa emblemático fue transmitido por la naciente cadena TV Azteca. El programa "Caritele" conducido por Adriana de Castro fue el programa de entretenimiento televisivo dirigido a niños y adolescentes con una programación rica en *anime*, como fue el caso de "Sailor Moon", "Los caballeros del zodiaco", "Guerreras Mágicas", y en caso de súper héroes estadounidenses "Los X-men", también, dentro del mismo programa se transmitía el primer espacio dedicado a los videojuegos 'Nintendomanía' entre muchos otros contenidos, ya que el programa contaba con varias secciones de entretenimiento al grado de convertirse en un fenómeno de alta demanda para la naciente televisora y el cual influyó en toda una generación de jóvenes, como en el propio caso de la investigadora.



Ilustración II.34 Caritele y Adriana de Castro^{xxxv}

El mundo de los cómics actualmente, más allá de ser productos culturales consumidos por toda una variedad de individuos, ya sea en sus formas nacionales o internacionales, el cómic también tiene una característica en particular: ser un reflejo social; el cual le permite a los individuos, no importando factores como la geografía, el idioma y la cultura, generar una identificación entre los individuos que lo consumen y una forma de experimentación para estos, no solo con las artes, ya no solo gráficas, sino también sonoras, cinematográficas e incluso literarias, las cuales se han expandido a nivel global gracias a las tecnologías digitales de información.

Estos jóvenes, los cuales han asimilado de manera muy eficaz las tecnologías a su alcance, las cuales unidas a la globalización de la información han generado diferentes identidades, producto del intercambio global de la cultura, la cual genera una hibridación de las prácticas sociales y que como consecuencia ha generado tensiones en los procesos de socialización de los individuos.

III. EL NOVIAZGO FRIKI

Para todo roto hay un descosido

La institución social del noviazgo, como ya se explicó, conlleva prácticas estandarizadas y elementos novedosos, los cuales provienen en gran medida por las libertades adquiridas por los jóvenes en los sistemas educativos de mayor duración después de la revolución industrial, lo cual permite el incremento y la transformación de las formas de socialización de los y las jóvenes fuera de las relaciones económicas sobre las cuales históricamente se había institucionalizado esta práctica. En este capítulo presentaré un análisis de los datos obtenidos en mi trabajo de campo y pretendo mostrar como el noviazgo entre un grupo de jóvenes experimenta tensiones al día de hoy en la Ciudad de México dentro de una identidad juvenil fuertemente ligada a la modernidad líquida, como lo son los *frikis*.

El objetivo general de esta investigación se centra en entender cómo practican el noviazgo los *frikis*, cómo funcionan sus lugares de socialización y analizar las tensiones que supone el *friki* como un individuo en un contexto líquido con respecto a la institución social del noviazgo; es por esta razón que la información se ha ordenado de la siguiente manera. En primer lugar se explican cuáles son las características generales de los noviazgos, su situación en México, cuáles serían parte de las actividades estandarizadas esperadas por los sujetos en una relación de noviazgo y finalmente como se pretende relacionar el noviazgo con la identidad *friki*.

En segundo lugar, se analizaron las respuestas de los participantes de este estudio y se contrastaron los testimonios en cuanto a la relación que existe entre la identidad *friki* y su concordancia respecto a su relación de noviazgo, las tensiones que se detectaron y la situación del noviazgo con respecto a la postura de Bauman sobre la liquidez. Para cerrar la investigación se hace un recorrido por parte del imaginario sobre las relaciones de noviazgo entre los *frikis*.

1. El noviazgo friki: Elementos para el análisis.

A partir de los datos del INEGI sobre población y vivienda, en el 2012 se estima que había un total de 18.7 millones de jóvenes en un rango de edad de entre 20 a 29 años y de acuerdo con la Encuesta Nacional de Valores en Juventud realizada en 2012, el 93.5% de los encuestados ha contestado afirmativamente sobre el tener un novio, pero el tener novia (o) es una decisión propia, sin embargo los matices propios vistos desde una cuestión de género, arrojan que en general los hombres gozan de una mayor libertad que las mujeres, todavía sujetas en gran medida a la voluntad familiar.

Por otra parte, también en dicha encuesta se identifican 5 factores fundamentales para que una relación sentimental sea exitosa; el principal es la fidelidad, seguida de la disposición a resolver problemas de pareja, un entendimiento sexual y finalmente un ingreso económico adecuado. Una de las expectativas de los integrantes es, aunque principalmente femenino, es el desarrollo de una compatibilidad con su respectiva pareja.

Otra de las cuestiones que impactan directamente sobre las funciones del noviazgo es la aceptación de relaciones erótico-afectivas, donde los jóvenes empiezan a tener relaciones sexuales cada vez desde más temprana edad; sin embargo esta es una tendencia a la alza también entre los grupos de jóvenes con mayor edad. Los grupos de jóvenes que han tenido relaciones sexuales han aumentado significativamente desde el año 2000 en comparaciones realizadas con las encuestas de 2005 y la de 2010.

El formalizar un noviazgo implica factores como “el gustar” de alguien; sin embargo las presiones sociales y el insistir mucho en ello por parte de uno de uno de ellos también influyen en el establecimiento de los noviazgos. Otro aspecto importante es sobre en donde se frecuentan las parejas, pues los lugares más comunes son la escuela, en la calle y en las fiestas.

Por otra parte, en términos de la reproducción de los roles sexo-genéricos, históricamente, en las parejas heterosexuales los rasgos infantilizados que

obtienen la mayor atención son los de las mujeres que buscan una seguridad y protección, “La sociedad percibe los rasgos faciales aniñados, o incluso infantiles, como atractivos” (Ackerman, 2000: 237) como en el caso de los niños pequeños y el noviazgo reproduce estos tipos de características generales. Los hombres tienden a tener parejas de su edad o menores, la tendencia femenina también se adecua a la masculina, es decir, las mujeres generalmente buscan relaciones con personas mayores las cuales les aportan sentimientos de seguridad y protección con respecto a situaciones de peligro; sin embargo estos aspectos se han ido transformando en las sociedades contemporáneas.

Para entender el fenómeno del noviazgo como práctica social se describen brevemente algunos de los comportamientos estandarizados que se esperan por parte de los implicados, esto a diferencia de otras prácticas sentimentales las cuales, a pesar de su existencia y práctica común, actualmente la institución noviazgo ha ido estandarizando para que, como práctica no pierda completamente parte de sus funciones a nivel social.

El siguiente cuadro tiene por intención exponer la relación que existe entre diferentes elementos para conformar una relación de noviazgo, iniciando por los lugares de encuentro, hallar elementos en común para compartir, realizar un cortejo y formalización para entender que se trata de un noviazgo, las actividades que les permitan seguir conociendo a la pareja. Por otra parte se analizan tensiones sobre los elementos de cambio y la reproducción de comportamientos asociados al noviazgo, así también como la influencia de la revolución sexual y por último se aborda el tópico sobre el cual ha trabajado la presente investigación, como estos jóvenes interpretan lo que es un noviazgo visto desde su propia identidad en un contexto de pares.

Tabla III.1 Estandarización de los comportamientos asociados al noviazgo que se han identificado durante la investigación

Prácticas sociales estandarizadas del noviazgo	Lugares de socialización	→	Los espacios de convergencia de los sujetos de investigación, como grupo de pares, así también como los espacios se focalizan con respecto a las actividades que realizan.
	Compartir gustos Diferencia de gustos	→	Las actividades que realizan y que permiten conocer si se tienen similitudes o diferencias, para formalizar un noviazgo.
	- Atracción - Declaración - Formalización	→	<ul style="list-style-type: none"> - Debido a la gran cantidad de personas en los lugares de convergencia, uno de los atributos que favorecen las relaciones son cuestiones estéticas y en segundo plano las actividades diarias que se realizan. - El cortejo y la expresión de los sentimientos tradicionalmente son asociados a la figura masculina; sin embargo, ésta ya no es una formalidad necesaria - La formalización de los noviazgos es una de las pautas aceptada desde la misma institución como forma estándar de estratificación de las relaciones sentimentales.
	Actividades acompañamiento	→	Como parte de la relación diádica y las actividades conjuntas implican que a través del conocimiento se desarrollan valores como el respeto, la reciprocidad, la confianza y comunicación.
Elementos de tensión	Reproducción de estereotipos Cambio en los estereotipos	→	El confrontar la realidad del contexto moderno, las percepciones que se pueden tener con respecto a la institución puede señalar algunas de las tensiones sobre las cuales el noviazgo se ha transformado.
	Opinión de la apertura sexual	→	La apertura sobre la aceptación de la sexualidad influye en los jóvenes quienes aceptan estándares fuera de la propia institución.
	Ideal de la construcción imaginaria de lo que es un novio friki "ideal"	→	Entre los grupos de pares se espera que exista cierta afinidad por las actividades que se realizan en pareja, ya que si no, algunas veces puede carecer de sentido el estar con alguien que puede no entender parte de las actividades .

Dentro del contexto friki se ha desarrollado una tendencia a fabricar un estereotipo o ideal sobre el cómo funciona una relación sentimental, es decir los modelos de cómo vivir un noviazgo entre los integrantes de esta identidad; parte de su imaginario lo han plasmado en mini cómics los cuales suben a sus redes sociales, lo cual ha creado una idea general que permite a gran cantidad de jóvenes sentir esa afinidad al imaginario:

Si tuviera un/a novio/a otaku



Ilustración III.1 Estereotipo de noviazgo friki^{xxxvi}

Entonces que dentro del estereotipo del *friki*, las actividades que definen una relación sentimental, como lo es el noviazgo y su relación con las prácticas estandarizadas se puede intuir que han adaptado las actividades que realizan en el ámbito *friki*, pues todas reflejan los puntos señalados en el cuadro anterior.

Con base en los datos de los participantes, uno de los primeros patrones de análisis para investigar cómo funcionaba el noviazgo como práctica social fue el tiempo de duración de las relaciones, se pueden distinguir que existen 3 etapas principales dentro de las relaciones; la amistad que lleva la cortejo y se propicia una declaración; después viene un periodo de conocimiento de ambas partes para establecer que se trata de una relación seria y este puede abarcar desde algunos meses, hasta un límite de 1 año aproximadamente, para dar paso a una etapa prolongada que puede desembocar o no en un matrimonio o en una separación; ya en esta etapa se han cimentado valores como la confianza, la reciprocidad y que ambos comparten una importante conexión sentimental.

Para el correcto análisis del noviazgo entre esta identidad se elaboró una tabla en la cual se toman en cuenta los testimonios de los propios participantes, donde se pretende tomar en cuenta tanto los datos del cómo influyen sus gustos en el eje de sus relaciones de noviazgo, para esto se tomaron en cuenta aspectos como:

- Los lugares donde se conocieron.
- Las situaciones que los llevaron a consentir un noviazgo
- Que actividades realizan juntos.
- Cuanta influencia existe en su relación a partir del compartir o no sus gustos.

Por otra parte, también se analizan aspectos relacionados sobre el cambio de costumbres o en el caso contrario en cómo se sigue reproduciendo sobre el noviazgo.

Su opinión sobre la apertura sexual y su posible influencia sobre sus relaciones de noviazgo y finalmente desde su propia experiencia, cuánto ha impactado en su

noviazgo pertenecer al mismo grupo de pares, es decir, si su noviazgo sería diferente al no estar emparejado con otro *friki*. (Tabla IX Noviazgos frikis)

Para analizar cómo influyen las prácticas *frikis* en los comportamientos del noviazgo, en las entrevistas realizadas para este estudio se tomaron en cuenta los siguientes indicadores para señalar como intervienen estos en su vida cotidiana que se asocian a ciertos colores.

- Prácticas *frikis* altas (rojo).

Este tipo se caracteriza porque la cultura *friki* un lugar en su vida cotidiana, es decir, en su vida cotidiana tiene una fuerte relación con su afición. Destaco que aunque estas personas no tengan exactamente problemas para entablar relaciones sociales con otros, en el contexto mexicano es imposible aislarse completamente, como el ejemplo de su homólogo japonés al referirse a un *otaku* (recordando que la palabra como tal tiene significados sociales diferentes de Japón a México) o a un *hikokimori*. Muchas veces en estos casos lo que se necesita es un detonador para que estos individuos puedan sentirse como ellos mismos sin presiones sociales que los limiten. En estos casos se señalan que aunque puedan mantener relaciones sociales éstas son distantes o limitadas fuera de su ámbito *friki*. Buena parte de su tiempo y sus relaciones se encuentran conectadas a la cultura *friki*.

- Prácticas *frikis* intermedias (Naranja)

En este tipo existe una mediación entre los gustos *frikis*, en otras palabras que pueden mediar tanto su afición, así sea grande con otros aspectos de su vida cotidiana sin que les afecte negativamente, estos individuos podrían considerar las características de la clasificación de Balderrama y Pérez como un *otaku* “doble vida”:

Este *Otaku* típicamente se remite a desempeñar su identidad *Otaku* únicamente en los espacios seguros del *Otaku*. Algunos de sus otros inmediatos desconocen que se trata de un *Otaku* precisamente porque el entrevistado así lo ha querido. El entrevistado separa exitosamente las distintas esferas de su vida (sobre todo en los casos de estudio y

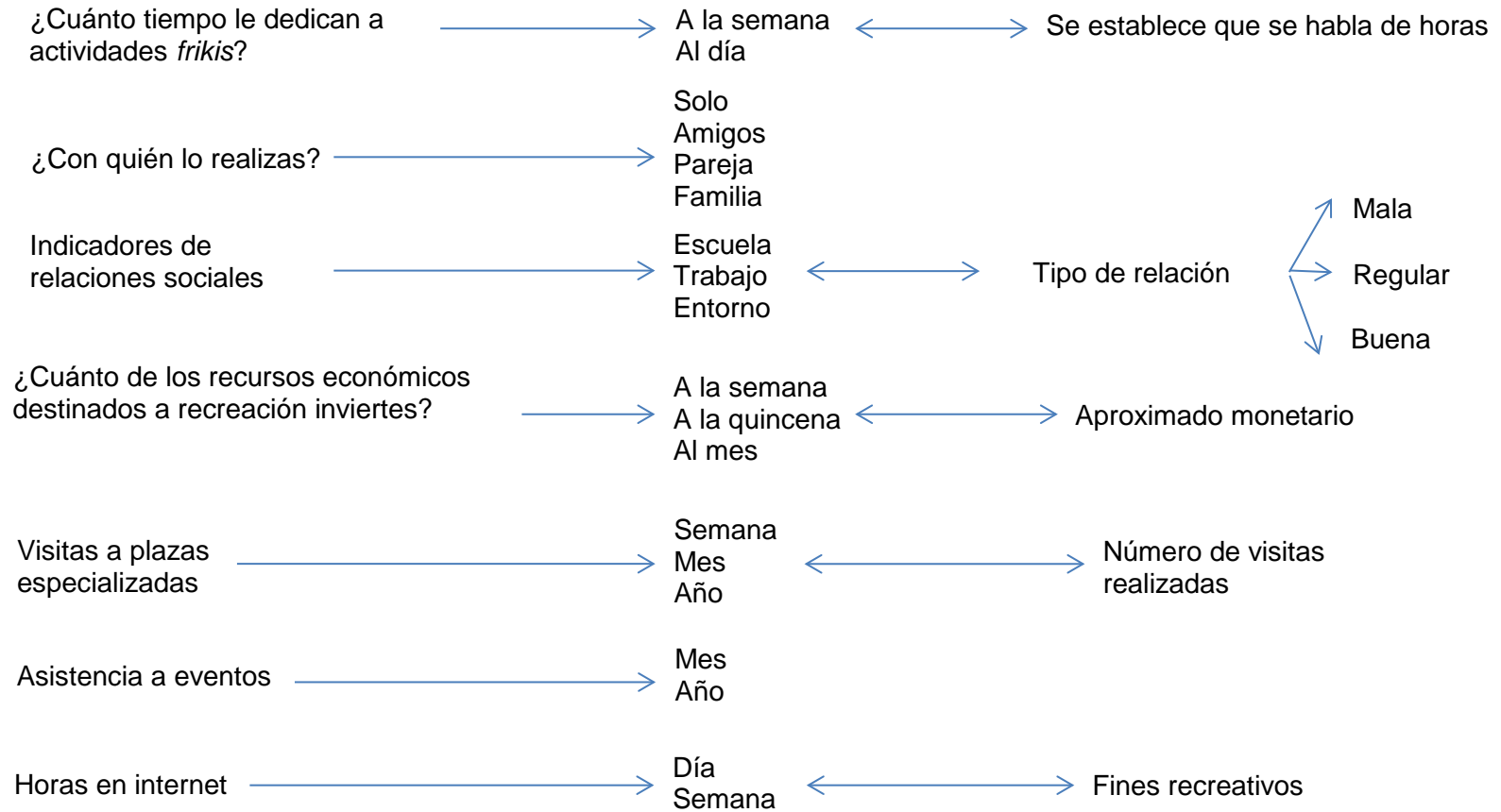
trabajo) aunque viva la cultura *Otaku* con gran intensidad. El *Otaku* doble vida diferencia los espacios seguros del *Otaku* de los que no lo son, esto es lo que le permite mantener esta “doble vida”. (Balderrama, 2009: 142)

- Prácticas *frikis* moderadas (Amarillo)

En este tipo la cultura *friki* no influye en su vida cotidiana o lo hace de manera muy sutil, sus habilidades sociales son altas, pues sus círculos sociales son tan amplios como se deseen. Pueden compartir sus gustos con otras personas, pero esto no es una necesidad para relacionarse con otros ni un elemento importante en su vida diaria.

En la siguiente tabla se explican las características sobre las cuales se desarrolló el sistema de medición para las prácticas *frikis*, todos los indicadores son derivados de las entrevistas, donde se describen las actividades que realizan, cuánto tiempo y recursos económicos invierten, con quien suelen realizar sus actividades, sus visitas a lugares de interés *friki* e incluso como manejan sus relaciones sociales, ya sea en la escuela o en el trabajo.

Tabla III.2 Grado de inmersión en la cultura friki entre los casos de entrevistas



2. El Noviazgo friki

Una vez realizado el análisis de las entrevistas realizadas y la señalización de los puntos clave sobre su nivel de inmersión en el mundo *friki*, las entrevistas quedan organizadas de la siguiente manera con respecto a sus prácticas en el mundo *friki*.

Tabla III.3 Entrevistas

Fecha de elaboración	Entrevista	Practicas frikis
18/10/2014 TNT 28 Tlatelolco	Wizard, 24 – Publicista – Heterosexual, D.F. Hikaru, 21 – Estudiante – Bisexual, D.F. 1 año, 2 meses de novios	
7/11/2014 MoleComic.con WTC	Mako, 22 – Estudiante – Heterosexual, Veracruz Oni, 24 – Estudiante – Heterosexual, Veracruz Casi 3 años	
7/11/2014 MoleComic.con WTC	Ratón, 19 – Estudiante – Heterosexual, D.F. Ratona, 20 – Estudiante – Heterosexual, D.F. 2 años, 10 meses de novios	
7/02/2015 DaisukiDay Frikiplaza Uruguay	Blesher, 25 – Ingeniero – Heterosexual, Edo. Méx. Hachidori, 27 – Estudiante – Heterosexual, D.F. Declaración el mismo día	
14/02/2015 TNT GT Expo Reforma	Taric, 26 – Ingeniero – Heterosexual, Veracruz Sivir, 19 – Estudiante – Bisexual, D.F. 2 meses de novios a larga distancia	
14/02/2015 TNT GT Expo Reforma	Bruce, 37 – Labor social – Heterosexual, D.F. Gigi, 33 – Empleada – Heterosexual, D.F. 1 mes de novios	
23/05/2015 Burger King Madero	Zombie, 29 – Hogar – Heterosexual, Edo. Méx. Usagi, 28 – Asistente Médico – Heterosexual, D.F. 1 año de novios	
01/07/2015 Biblioteca Vasconcelos	Spiderman, 22 – Estudiante de comunicación, Bisexual, D.F. Naruto, 21 – Estudiante de comunicación, Bisexual, Edo. Méx. 2 años, 1 mes de novios	

De acuerdo con los testimonios y los códigos de colores con los que se pretende identificar el grado de inmersión *friki* y su posible relación con el noviazgo se han logrado las siguientes interpretaciones cuyo objetivo es sintetizar de manera objetiva los resultados obtenidos.

Con respecto al análisis de la relación entre las preguntas de la entrevista y las respuestas de los integrantes se presentan las siguientes preguntas/hipótesis:

Tabla III.4 Hipótesis

Cuestionario	Categorías de análisis	Hipótesis
¿Dónde se conocieron? ¿Cómo se conocieron?	Lugares de socialización	¿Qué tanto influyen los espacios de socialización <i>friki</i> en la constitución y/o desarrollo de una relación de noviazgo?
¿Cómo te diste cuenta que te gustaba? ¿Cómo te pidió ser su novio/a? ¿Qué crees que hizo para que se fijara en ti?	Atracción, declaración y formalización	¿Cuánto influye la cultura <i>friki</i> para lograr una formalización de noviazgo?
¿Compartes tus gustos?/ ¿Por qué te (o no) gustaría que compartiera tus gustos? ¿Si comparten los mismos gustos, en cuales difieren? ¿Han discutido por sus gustos?	Compartir gustos y diferencias de gustos	¿Cuánta influencia tienen la cultura <i>friki</i> en el eje de la relación sentimental?
¿Qué actividades realizan juntos? ¿Qué lugares suelen visitar?	Actividades y acompañamiento	¿Qué lugar de importancia ocupan las actividades <i>frikis</i> en las actividades de pareja?
¿Por qué crees que sean diferentes los noviazgos de antes?	Reproducción de estereotipos Cambio en los estereotipos	¿Qué opinión les genera el cambio y la reproducción de estereotipos en la institución noviazgo?
¿Qué opinas de las parejas que uno de sus integrantes se considera bi-sexual? ¿Qué opinas de las relaciones heterosexuales? (pregunta solo realizada a <i>Spiderman</i> y <i>Naruto</i>)	Opinión acerca de la apertura sexual	¿Se han transformado los estereotipos de género y los roles sexuales para los <i>frikis</i> ?
¿Sería diferente si tu novi@ no fuera <i>friki</i> ?	Ideal de la construcción imaginaria de lo que es un noviazgo <i>friki</i> 'ideal'	¿Qué tan influyente puede ser la idea de las relaciones sentimentales en un contexto de pares?

La información de la siguiente tabla se encuentra ordenada en primer lugar, como ya se mencionó, de acuerdo con los tiempos de relación, desde el momento de la declaración y como el único caso de *Blesher* y *Hachidori*, la segunda etapa de formalización hasta el límite de un año con los casos de *Zombie* y *Usagi*, *Sivir* y *Taric* y la pareja conformada por *Gigi* y *Bruce*, finalmente los noviazgos con mayor duración, *Mako* y *Oni*, *Spiderman* y *Naruto*, *Hikaru* y *Wizard* y el caso de *Los Ratonés*. En segundo lugar de acuerdo con el código de colores ya establecido para interpretar cual es el grado de inmersión de los participantes en la cultura *friki*, se presentan los siguientes criterios para el análisis de datos obtenidos y cómo influyen sobre los casos y sus noviazgos:

Rojo	Afirmativo (+)	Muy relacionado (MR)	Ha cambiado (HC)
Naranja	Afirmativo/Negativo condicionado (+) cond/(-) cond	Es importante pero no lo principal (ElpnIP)	Ha cambiado, pero (HC,p)
Amarillo	Negativo (-)	Sin relación (SR)	Sin cambio (SC)

Los datos expresados en la tabla demuestran que hay una relación directa entre las actividades *frikis* de los entrevistados y sus prácticas de noviazgo. Dentro de las 3 etapas del noviazgo los patrones muestran que las parejas que viven dentro de un primer modelo en color rojo, el cual muestra prácticas *frikis* altas y su estrecha relación con su noviazgo son las parejas, en orden son:

- *Blesher y Hachidori*
- *Zombie y Usagi*
- *Sivir y Taric*
- *Mako y Oni*
- *Spiderman y Naruto*

Con prácticas intermedias, las cuales buscan una mediación entre sus prácticas *frikis* de sus otros contextos de su vida cotidiana, en este caso sobre el noviazgo son:

- *Gigi y Bruce*
- *Hikaru y Wizard*

Dentro de las características que se identifican en general por los casos se pueden distinguir ciertas pautas, el único caso identificado como poco *friki*, al menos marcadamente por parte de la parte femenina es el caso:

- *Los Ratones*

Cuyo caso de noviazgo se considera una guía para marcar los contrastes entre lo que se puede decir que es un “noviazgo común” frente a los casos de noviazgos marcados como *frikis*.

En los lugares de socialización, solo los casos de *Zombie y Usagi*, y de *Los Ratones*, quienes se conocieron en otros espacios; en el caso de *Los Ratones* en la escuela y *Zombie y Usagi* en un curso, todos ellos se conocieron en lugares de socialización *friki*, aunque en el caso de *Mako y Oni* junto con el de *Gigi y Bruce* fueron realizados por medios electrónicos y el uso de Internet.

Para entender un poco el proceso sobre el cual se estratifica la institución sobre otras relaciones sentimentales; esta comprende de un período exploratorio conformada de tres fases, una de atracción, la cual justifico de una manera más química-biológica, pues de acuerdo con Ackerman (2000), el amor romántico, al menos como hecho biológico es la forma que tiene la evolución por la que puede asegurarse de que los compañeros sexuales se conozcan adecuadamente ya que el cuerpo segrega naturalmente feniletilamina, una sustancia química que produce excitación al cuerpo la cual responde al enamoramiento y al encaprichamiento.

Este comportamiento es seguido de una declaración de sentimientos, en la cual se expresa la intención de formalización, la cual difiere ampliamente de otros casos de socialización de corte sentimental que no implican una formalización de una relación, como en el caso de los *free*, los cuales no implican una exclusividad por parte de ambos integrantes y finalmente la formalización propiamente dicha, pues esta confirma que ambos integrantes, en la cual se entiende que hay una exclusividad por parte de ambos y esperan ciertos comportamientos estandarizados del noviazgo, seguido de un desarrolló de confianza, reciprocidad y buenos tratos por parte de ambos. Lo cual viene a evidenciar que la práctica del noviazgo ha institucionalizado los comportamientos aceptados, es decir el protocolo que hay que seguir para considerar que existe un noviazgo.

Para entender cómo funcionan lazos de unión entre los grupos de pares se les realizaron algunas preguntas para saber cómo influye que el compartir o no los mismos influyen en la práctica del noviazgo. De ellos se rescata que en general están de acuerdo en compartir sus prácticas, solo en el caso de *Los Ratonés*, *Ratona* sólo expresa que le llama la atención y es suficiente con acompañar a su pareja.

Entre las actividades que suelen realizar juntos en todas se presentan como principales el ir a ver películas al cine, parques, museos, los ratones incluso señalan conciertos. En contraste, en el caso de *Oni* y *Mako* ellos señalan que también les gusta estar en casa de alguno de ellos para ver series o leer cómics aparte de cocinar, mientras que *Gigi* y *Bruce* señalan su edad como un asunto

generacional con respecto a sus gustos. En el caso de *Sivir y Taric*, este señala que es duro para él no estar cerca de ella y que hacen lo que pueden para estar juntos por medio de teléfono e Internet.

Cuando se les cuestiona acerca de las posibles diferencias entre los noviazgos de “antes” a los de ahora, considerando que esta pregunta fue desarrollada durante la segunda fase de la investigación, existe un cerco de información, pues no existen las respuestas de *Oni y Mako* y la de *Los Ratones* quienes no contestaron esa y otra pregunta. En general todos coinciden que el desarrollo de la tecnología ha influido ya sea de manera positiva o negativa como *Hikaru* hace su apreciación:

Hikaru: antes las cosas eran más formales y ahora todo se hace por Facebook, Twitter o redes sociales. He visto muchas parejas que "salen" pero se la pasan con el teléfono en la mano tomándose fotos y publicándolas para presumir, pero realmente no disfrutan el tiempo juntos.

En cambio de *Gigi y Bruce* apelan, él a la revolución sexual y al cambio de valores con respecto a la mujer, y *Gigi* a la equidad de género.

Bruce: porque ahorita ya hay, desde la... que se dice, la liberación femenina y las mujeres han cambiado sus hábitos, los hombres han cambiado sus hábitos, a lo mejor nos hemos vuelto más baquetones, más... insensibles a ciertas cosas.

Gigi: sí, de hecho sí, o sea, bueno antes la mujer era como “yo te sigo”, “yo te hago”, ¿no? y ahorita ya es como una igualdad, ¿no? [...] de hecho por ejemplo en las relaciones, por ejemplo siempre antes todo al hombre, para todo, es tu obligación, no sé, ahora yo creo como que debe de haber como una igualdad entre los dos.

El testimonio de *Bruce*, puede interpretarse a partir de las observaciones de Ackerman (2000) quien postula que hoy en día se espera que los hombres se comporten más sensiblemente, vulnerables, cariñosos y próximos con sus parejas y semejantes. Considerando que *Gigi* acepta que uno de los factores más importantes en la conformación de su noviazgo es la labor altruista de ayuda a niños con cáncer en hospitales por parte de *Bruce* demuestra, al menos de manera sutil, que Bruce es inconsciente de alguna manera sobre el cambio dentro

de este comportamiento, el cual ya no concuerda con el estereotipo tradicional asociado a la masculinidad y al no entrar en este estereotipo, el mismo descalifica a su propio género.

Usagi es la única de todas las entrevistas que manifiesta desagrado por las relaciones de noviazgos 'de antes' y lo focaliza al tiempo de sus abuelos, pues considera que al no mantener una relación sentimental romántica como en el presente, ella considera que no era placentero casarse sin conocer a la otra parte:

Usagi: ¡ay! no me gusta! era bien difícil... a mí nunca me ha gustado esa época, porque en esa época no se puede considerar, si estamos hablando de mis abuelos, no se podría ni considerar ni siquiera... un bonito noviazgo... porque yo pienso en mis abuelos y pienso es que en ese entonces los querían casar con otros que ni siquiera querían, entonces no eran novios, no era una relación, los casaban y ya, nunca habría... no había un noviazgo perfecto.

Es entonces donde el noviazgo como institución ya no se basa en relaciones económicas ni al régimen paternal que como principal finalidad se culminaba en un matrimonio arreglado con beneficios para las partes interesadas y es ahí donde el discurso de la modernidad y los ideales sobre el amor romántico enfatizan una serie de estándares que permite, primero el cortejo, en segundo lugar un noviazgo y sin la necesidad de establecer una relación conyugal como finalidad.

Siguiendo las tensiones venidas del fenómeno de la modernidad, la aceptación que hay sobre la apertura sexual también existe una postura más o menos compartida, todos los participantes que respondieron esta pregunta hablan sobre la comunicación y como afecta esta elección; al respecto *Zombie* menciona que en realidad a él le gustaría que *Usagi* fuera bisexual, pues como hombre le gustaría experimentar un trio y viceversa la respuesta de *Usagi* con respecto a *Zombie*; debido a la evasiva de *Taric* durante la entrevista parece suponer una posición similar ya que el mismo menciona que es algo muy personal y lo califica como algo "muy enfermo" ya que dentro del estereotipo del *friki*, tomando como ejemplo una postura *otaku*, "un *otaku* que no es perverso, no es *otaku*" y esta

generalización no responde propiamente al género masculino, al menos dentro de esta identidad.



Ilustración III.2 Otaku Pervertido^{xxxvii}

El caso de *Spiderman* y *Naruto*, nos permite reflexionar acerca de los cambios que las generaciones en el rango etario de esta investigación han afectado de manera directa con los comportamientos relacionados con la sexualidad con respecto a lo que ha cambiado de lo que no, el considera que:

Spiderman: abiertas, este, *swingers*, o sea, creo que nos tocó como esa época en donde ya hay un amplio espectro, ¿no? y puedes conocer ciertas partes pero como fuimos como la generación de la transición, entonces si nos llevamos muchas cosas de, de la vieja escuela por así decirlo y reproducimos inconsciente y a veces no tan inconscientemente mucho de su, de sus valores o de sus dinámicas de relacionarse o de noviazgo [...]

Finalmente, para determinar si existe una relación directa entre las prácticas *frikis* con el noviazgo se les preguntó acerca de esto, todos a excepción de *Los Ratones* coincidieron que sería diferente en menor o mayor grado; además también hay una postura general donde los participantes coincidieron que no les ha gustado la experiencia de no compartir gustos con otra persona en una relación de noviazgo. Varios coinciden en que los restringirían, como en el caso de *Gigi* quien declara lo siguiente:

Gigi: porque a él no le gusta, o sea por ejemplo, me diría (ella se refiere a la práctica del *cosplay*): - ay yo no quiero que andes en eso, o mejor ya salte de esto— y es mi gusto, a lo mejor pues me diría —esto no, esto no, esto no – y la verdad como lo que a mí me gusta, lo que yo disfruto que es el *cosplay*, este, tendría que dejarlo, y así como que... mmhh no.

Por su parte *Wizard* habla acerca de los espacios, los cuales al ser reducidos al número de personas que los visitan y en general de las actividades, *Oni* incluso habla de que “sería aburrido” no estar en sintonía con alguien que no comparta sus gustos; mientras que *Zombie* explica que en una relación anterior el no poder dedicarle tiempo a sus pasatiempos “fue horrible”.

Las tensiones y conflictos sobre la institución noviazgo de los casos analizados

Uno de los conflictos más importantes de los cuales, aunque es difícil de identificar; sin embargo resulta ser uno de los más importantes es una cuestión asociada al género, pues las formas de ser “femenina” o “masculino” dentro de los comportamientos *frikis* tienden a ser sutilmente diferentes, con eso no se trata de visualizar que, lo que en México y principalmente entre esta identidad juvenil los roles asociados a lo femenino y masculino sean diferentes de lo planteado, simplemente se han adaptado ciertos comportamientos gracias a aspectos como el empoderamiento de la mujer.

En el artículo “11 cosas que una chica *otaku* ha vivido”(S/A, 2015) se señalan al menos 9 aspectos relacionados con los roles de género, es decir, tocan temas como los estereotipos femeninos frente a los videojuegos, los cuales implican temas asociados a la masculinidad como la violencia, las peleas, la sangre, armas, entre muchos otros elementos asociados a lo masculino, mientras que el comportarse *kawaii* como una *maid*³⁶ la cual es dócil y sabe hacer de todo, implica

³⁶ La palabra *maid* se puede traducir como criada o sirvienta, aunque en el particular de esta investigación y dentro del contexto, la palabra *maid* se utiliza para describir a jóvenes que utilizan un atuendo de sirvienta al estilo inglés de la época Victoriana; el cual se ha estilizado e incluso rediseñado para quien utilice estos trajes se comporte como una sirvienta agradable, el cual se ha

ciertas pautas de socialización esperadas por parte de las jóvenes en este tipo de ambiente, lo cual, si bien es parte del modelo tradicional ya no es totalmente aplicable a la realidad contemporánea y sin embargo se sigue esperando. Durante la entrevista de *Sivir* y *Taric* se obtuvo el siguiente testimonio:

Sivir: (risas) este jugamos [...] entonces como jugamos o cómo podemos platicar o cosas por el estilo, para empezar si no fuera *gamer* no nos hubiéramos conocido y... no tendríamos muchas cosas de que hablar porque a veces si hablamos de nosotros y todo eso pero, por ejemplo él es mi *support*, (risas), entonces como yo voy en *adc*³⁷ el como que va conmigo y nos damos como dos horas para jugar juntos, así en el poquito tiempo que tenemos, es lo que hacemos.

En este dialogo *Sivir* expresa que ella es la que se encarga de infringir los daños a los oponentes, mientras que el rol de *Taric* dentro del juego es de recibir los daños del enemigo. Esto a la vista de *Taric* no afecta a la femineidad pues en su caso, sólo se la demuestra a él a través de sus acciones.

Siguiendo estas tensiones, debido al ambiente de las plazas especializadas, como la Frikiplaza, son ambientes seguros, durante la investigación se observó, de igual manera un comportamiento que sale de los estándares tradicionales de socialización con respecto a ser femenina, lo cual se produce desde el nacimiento. Durante la investigación se documentó cómo dos niñas de aproximadamente diez a trece años se encontraban jugando 'maquinitas' de pelea, ambas niñas con un excelente dominio del juego. Debido también en gran medida gracias a la seguridad que experimentan los visitantes al visitar dicho lugar, se han ido construyendo modelos de aceptación sobre los comportamientos y la socialización, pues el hecho de que dos niñas se encuentren jugando es simplemente admirable y común, a diferencia de otros sitios donde se encuentran estas 'maquinitas' pues esto sería mal visto y catalogado como una conducta propia de 'marimacho'.

convertido en un estereotipo en los café maid japoneses y que han extendido la práctica a México en particular.

³⁷ ADC son las iniciales de *Attack Damage Carry*, que traducido sería el Carreador de Daño de Ataque, es decir el personaje dentro de tu equipo que se centrara específicamente en realizar daño físico puro



Ilustración III.3 Género, edad y videojuegos^{xxxviii}

Otro de los aspectos, como bien señala Lizbeth Cervantes (2007) en su tesis sobre los mangas *yaoi* y su influencia en la educación sentimental de las mujeres en México, Cervantes señala que el gran auge de estos se debe a que un hombre toma un rol femenino, sumiso (*uke*) frente a otro dominante (*seme*) reflejando que el papel 'débil' o 'dócil' de la mujer también puede ser compartido por el hombre bajo una serie de circunstancias, es decir, que permite a la mujer experimentar una identificación con un *uke* y de la misma manera, las jóvenes que en general han entrado en contacto con este tipo de material han tratado de asumir o imitar una actitud dominante en una relación, es decir, tratar de convertirse en un *seme* y *ukear* a un hombre, lo que puede evidenciar un comportamiento empoderado.

Este comportamiento queda evidenciado durante la entrevista de *Mako* y *Oni*, pues después de cuestionarlos sobre que gustos no comparten:

Mako: realmente los dos, porque a veces, ella va a la costumbre como de "¡ah no te gusta cabrón!" (Imitando a *Oni*)... ¡ah! bueno si está bien, si me gusta (risas) y entonces creo que eso afecta

Oni: ¡forever sometido! (risas)

Durante la entrevista realizada a *Spiderman* y *Naruto* también queda evidenciado este comportamiento por parte de las *fujoshi*, pues tanto *Spiderman* como *Naruto* al comentar un poco sobre su vida sentimental a algunas conocidas, estas

jovencitas muestran un gran interés por saber sobre los comportamientos comunes de las parejas homosexuales entre hombres. En opinión propia, este comportamiento se debe a que se ha mostrado dentro de estas series *B-Love*, una conducta por parte de los personajes el cual reproduce un estereotipo de alguna manera regulado por la heteronormatividad. Siguiendo la idea se rescata el siguiente testimonio de *Spiderman*:

Spiderman: [...] tengo una amiga que trabajaba en la Frikiplaza, [...] fan del *yaoi* y cuando comentamos y se lo dije... entonces, pues sí creó esta expectación y dice – ¡ay! qué bueno tú y él, los veo y felices – porque aparte conocía nuestra historia desde la prepa, al principio no nos caímos bien, terminamos por azares del destino en la misma universidad, en el mismo salón, ya nos volvimos amigos, enton's, no sé era como el guion perfecto de un *yaoi* para ella.

Rescatando una anécdota personal, en una plática, un joven me comentaba que es importante conocer este tipo de jergas *frikis*, pues “él” no quería ser el *uke* de una mujer, pues era él quien debía tener el papel dominante; personalmente consideré el comentario como misógino, sin embargo hay que entender en general este contexto para reafirmar que es lo que tradicionalmente se espera del rol femenino frente al masculino y las tensiones que esto genera.

Siguiendo el perfil de los conflictos y tensiones, en la misma línea sobre cuestiones de género, varios de los participantes masculinos no tuvieron problemas en hablar de sus sentimientos por su respectiva pareja, aunque este comportamiento fue más enfatizado en las parejas de *Blesher* y *Hachidori*:

Blesher: ...y que es muy buena persona, es de muy buenos sentimientos, eso me gusta mucho

También se evidenció este comportamiento de *Taric* hacia *Sivir* quienes al tener poco tiempo de formalización esto también implica que necesitan que sus sentimientos alcancen a su pareja para tejer todo un entramado romántico, el cual es asociado generalmente a la mujer.

Taric: más que nada igual agarro las palabras porque con ella siento mucha confianza, siento, este, un querer mutuo, la verdad, que es algo en lo que principalmente estaba buscando en una persona que, el querer que yo necesitaba fuera devuelto y ella lo ha demostrado de una manera, este, que me sorprende, y por eso la verdad la quiero mucho.

La modernidad ha traído una serie de transformaciones, las cuales aún no pueden ser tan fáciles de distinguir, dentro de este estudio poco a poco ha ido demostrando que la institución noviazgo no ha entrado a una fase de cambio sobre el propio modelo considerado como tradicional, sin embargo ha ido acumulando pequeñas transformaciones que señalan que el ser novios hoy, no es estrictamente lo mismo que haber sido novios en generaciones pasadas.

Si bien se pueden identificar esta serie de cambios en las prácticas, también se tiene cierta añoranza por el modelo tradicional al cual consideran como “romántico”, pero en el caso de *Usagi*, considera que no es así y que prefiere las libertades de ahora. Mientras que en los casos de los noviazgos entre *Oni - Mako* y *Bruce - Gigi* debido a que su primer contacto se realizó a través de Internet, tal parece que les gusta más el contacto personal, mientras que *Taric*, el cual mantiene una relación a distancia agradece que las tecnologías de hoy lo mantengan unido a *Sivir* en contacto directo todos los días, pues aunque se aprecian las cartas románticas de antes, estas no llegaban al instante.

Tensión generacional de los casos analizados

Aunque inicialmente se inició este estudio pensando en analizar un aspecto diferente, el estudio, por sí mismo fue guiando ciertos aspectos de la investigación. Uno de estos aspectos fue el centrarse en un rango de edad específico, entre los 20 y 30 años, es decir, a los sujetos de estudio les ha tocado vivir una época de constantes cambios tanto sociales como culturales, donde los casos estudiados responden “a las condiciones históricas, políticas, sociales, tecnológicas y culturales” (Margulis, 2011: 109). De acuerdo con Margulis (2011), actualmente las generaciones cambian tan rápido que cada generación es portadora de diferentes rasgos culturales que obstaculiza el dialogo, incluso de padres a hijos.

Cada generación incorpora nuevos códigos. En el caso de la generación en particular en la que se ha centrado el trabajo, como se expuso desde el inicio del trabajo, la cual ha quedado atrapada entre un modelo infantilizado, dependiente económicamente de los padres hasta edades cada vez más elevadas, pero que maneja hábilmente las nuevas tecnologías, en el caso particular de los *frikis* sucede que este modelo infantilizado es de alguna manera parte del modelo, pues muchas veces las actividades realizadas se pueden suponerse como infantiles, aunque solo sea en apariencia y solo en los lugares de socialización apropiados.

Es entonces donde también se puede hablar de una extensión de la juventud, como se puede apreciar en el caso en particular de *Gigi* y *Bruce*, donde incluso su edad no es impedimento para realizar las actividades de su particular gusto y esto no hace ninguna distinción con respecto a la identidad juvenil, donde su edad ya no se puede interpretar propiamente como 'joven'.

Algunas de las características de estas generaciones vienen sobre todo del cambio de ideas en que quedan atrapados, entre la caída de valores conservadores transmitidos por la familia y el desarrollo de mayores libertades y experimentación con ellas. De esta forma, las personas que crecieron en este tipo de ambigüedades, aprecian e idealizan la institución del noviazgo, sin embargo también han aceptado que existen nuevas formas de practicar el amor líquido de Bauman (2005), cuyo resultado resulta en una práctica "fangosa", pues mantiene sus funciones como un sólido, mientras que la acumulación de cambios sobre su práctica dan una idea de liquidez, logrando así un modelo de noviazgo que no es rígido y conservador en el funcionamiento y sus fines sobre el que se practica tampoco son líquidos totalmente.

3. El noviazgo friki: entre lo normal y las formas frikis de expresarlo y/o vivirlo

El simple hecho de adscribirse a cualquiera de las actividades *frikis* anteriormente descritas, significará cargar con ciertos prejuicios, al menos en la sociedad mexicana; de esto dependerá una infinidad de factores, la pasión por el gusto, las habilidades de socialización de cada persona, incluso el apoyo familiar, los ingresos económicos, entre toda una infinidad de factores, pero uno de los más singulares descubrimientos de esta investigación es el hecho que el ser *friki* tiende a limitar de manera singular las expectativas de noviazgo.

Si bien los participantes en este estudio coinciden en que en realidad les gustan las personas reales, sin la necesidad de buscar algún estereotipo basado en personajes ficticios de su agrado, esto también tiende a generar ciertas expectativas del cómo debe de ser aquella persona ideal, ya sea física o emocionalmente; en el cómo debe de vivirse la práctica noviazgo dentro del mismo contexto. A esta relación de factores se le unen las formas de socialización, tanto virtual como física sobre el imaginario del noviazgo, el vocabulario adecuado y en pocas palabras como ser aquel *friki* que consiga una relación sentimental y que viva algo, que al parecer puede ser toda una odisea en este contexto.

Es común encontrar en comunidades virtuales determinadas imágenes que pueden ejemplificar lo anterior, mientras que los hombres buscan de alguna manera hacer encajar el modelo de la femineidad, idealizando a una joven que pueda resultar atractiva, ya sea físicamente o emocionalmente y se podría hablar de todo el entramado romántico tradicional asociado a la mujer, pero que se maneje dentro del mismo ambiente que el interesado, lo cual, como se ha documentado sale de la femineidad entendida de manera tradicional; al mismo tiempo una joven capaz de no depender en todo momento de su pareja. Las mujeres por su parte tienden a buscar la idealización romántica propiamente asociada a la educación sentimental de la mujer, de nuevo y de manera simple, un

príncipe azul que la acompañe en sus aventuras y en divertido juego de palabras, poder salvar a este de vez en cuando y ser salvada al mismo tiempo.

Por otra parte, existen posturas que median ambos bandos sobre estos ideales, lo difícil, al menos en la vida *on line* es encontrar ese alguien, de tu nacionalidad, del rango etario correspondiente y que genere la expectación adecuada, tanto *on line* como en persona, más concretamente en persona.

Imaginario femenino



Ilustración III.4 Porque no nací en un manga?^{xxxix}

Imaginario masculino

Mientras tanto...



La novia que jamás en mi puta vida tendré

Ilustración III.5 Novia gamer^{xl}

Como también se ha explicado, dentro del amplio contexto *friki*, una explicación sobre género visto tradicionalmente no es suficiente para hablar cómo estos jóvenes viven su sexualidad genérica y como aplican esto a sus estrategias de socialización enfocadas al noviazgo y como en una ambigüedad se espera que los modelos tradicionales sigan manteniendo su función sobre la institución.

Modelo femenino

El chico que me gusta.

Ilustración III.6 Triste realidad^{xlii}

Modelo masculino

La chica que me gusta.

Ilustración III.7 Hasta a nosotros nos ocurren estas cosas^{xliii}

Siguiendo con la exposición, en un contexto de pares el compartir las actividades se convierte en uno de los ejes sobre los cuales se cimientan los noviazgos en un contexto de pares; en el mundo *friki* esto no es la excepción, pues encontrar a esa otra persona con quien compartir gustos, e incluso como los casos analizados han descrito, se ha convertido hasta en una tendencia de estatus sobre otros individuos quienes no cuentan con una pareja en este contexto.

Ilustración III.8 Y así es como nos obligan a ver esto^{xliii}Ilustración III.9 Mi novia modelo^{xliiv}

Dentro de la jerga oral *friki* que se suele tener gran aceptación entre las comunidades es la tendencia a utilizar determinados juegos de palabras que mezclen tanto español, japonés e inglés, utilizar frases emblemáticas de personajes e incluso, como se pudo observar durante una de las bodas *frikis*, más allá del valor estético, su función social; una de las parejas se ‘casó’ sosteniendo una esfera del dragón, vistiendo playeras emblemáticas con simbologías de la serie *Dragon Ball*. En la entrevista con *Taric* se puede observar cómo él atribuye a ‘Dios’ de haber encontrado a *Sivir* y en caso de *Zombie* y *Usagi* como hubo la identificación por medio de una de las palabras japonesas favoritas del medio.

Taric: ¿cómo nos conocimos así?, ¿primeramente? este lo que pasa es que... fue, no sé si fue mágico o fue coincidencia, o fue así, ¿no?, quieres decirlo en palabras *frikis*, no sé, dios lo quiso, *Kamisama*³⁸ lo quiso, [...]

³⁸ Palabra japonesa que significa Dios

Usagi: hasta que le dije *Baka*³⁹

Como ya se ha hablado acerca de la diferencia entre los contextos, tanto estadounidense como japonés, existe un caso de análisis particular, el cual no responde a las expectativas de investigación de este trabajo, razón por la cual solo será brevemente mencionado: la estética. Así como se han formado ideales y estereotipos acerca de los comportamientos que esperan de alguna manera entre *frikis* y hasta las relaciones de noviazgo, también existe un estereotipo el cual es rechazado. Esto se relaciona con problemas de excesivo sobrepeso, acné y otros problemas físicos relacionados, los cuales no concuerdan favorablemente para el estereotipo propio del *friki*; también están relacionadas las prácticas excesivas, como ya se mencionó el caso de las *fujoshi*, pero también de aquellos sujetos que enajenan de manera negativa con los productos de culto.

Postura femenina



Ilustración III.10 Novio oriental^{xiv}

Postura masculina



Ilustración III.11 I love anime^{xvii}

³⁹ palabra en japonés que significa "idiota"

Con esto no se quiere expresar que las personas que son físicamente poco atractivas no tengan oportunidades de conseguir una relación sentimental, sin embargo suelen tener problemas relacionados con las burlas, pero nada que desemboque realmente en problemas serios, ya que todos los jóvenes tienen problemas para esta práctica como en cualquier otra identidad juvenil, pero en general suelen tomarlo con un poco de humor.



Ilustración III.12 Me gusta este árbol^{xlvii}



Ilustración III.13 Feo pero feliz^{xlviii}

Finalmente, como práctica social y que tradicionalmente cuenta con reglas establecidas, se espera que una relación de noviazgo, en algún momento como finalidad llegue a una consumación de una convivencia matrimonial. En el imaginario *friki* esto no es ajeno, sin embargo, más allá del imaginario común sobre establecer una vida conyugal, todavía como una aspiración general se encuentra la necesidad de dejar descendencia, bienes inmuebles, entre otros elementos de la vida matrimonial, en el imaginario *friki*, el *friki* pretende seguir dejando sus huellas, no solo con sus aficiones, sino también con su descendencia y su propia forma de ver su vida futura.

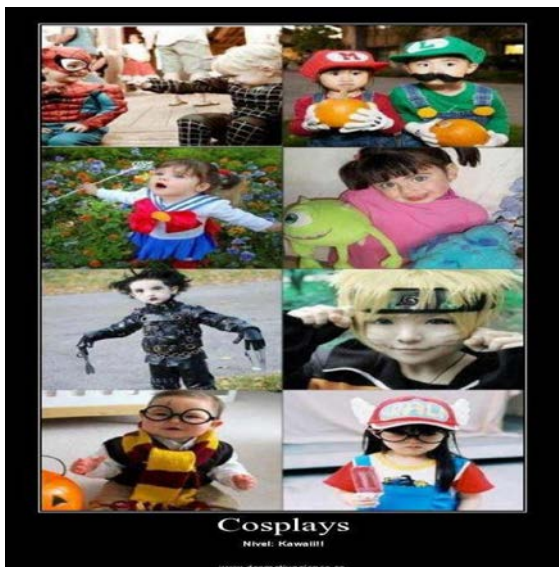
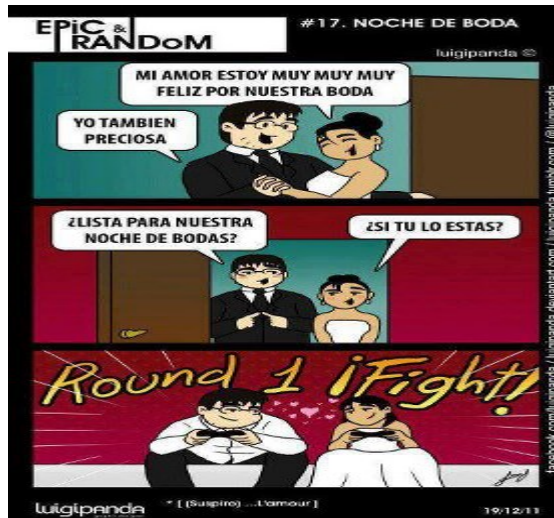


Ilustración III.14 Matrimonio, hijos y futuro^{xlix}

IV. CONCLUSIONES

Los *frikis* como identidad juvenil se pueden visualizar como una rica identidad que ha alcanzado mucho éxito entre los jóvenes en las últimas décadas, la cual ha sido ampliamente estudiada en gran medida por sus propios integrantes. Muchos de estos estudios abarcan elaboradas revisiones no solo de toda la industria cultural que los rodea, también a los propios sujetos y dentro de estas investigaciones se pueden encontrar descripciones detalladas de las actividades de culto y hábitos de socialización que permiten comprender de manera general las características de esta identidad juvenil.

La presente investigación, se centró sobre la práctica del noviazgo dentro de un grupo específico de jóvenes conectados directamente con la modernidad entendida desde occidente y encontrar aquello que ha cambiado, en la lógica de que algo tenía que haber cambiado en la forma en que estos jóvenes se han apropiado la práctica del noviazgo. Aún con todas las características aparentemente 'líquidas' de este grupo de jóvenes, el noviazgo como práctica social entre estos es considerado y apreciado desde las formas más tradicionales, es decir, realizar una declaración, formalizar la relación y realizar actividades en pareja. Dichas actividades forman parte de la estandarización de las prácticas del noviazgo, las cuales como costumbre reproducen patrones de conducta ya establecidas por la institución social del noviazgo en las sociedades.

Tomando en cuenta que tuvo como parte de la investigación, 1) describir a la cultura *friki* en la Ciudad de México, 2) explicar el funcionamiento de los espacios y las prácticas de socialización con respecto al noviazgo, 3) el análisis de la identidad *friki* sobre la práctica del noviazgo y las tensiones que esto genera entre los individuos de la cultura *friki*. Puedo decir que la cultura *friki* ha logrado un espacio entre jóvenes con determinadas características económicas, que se manejan dentro de medios masivos de comunicación como el Internet, frecuentan determinados sitios de reunión como lo son las convenciones y plazas

especializadas y adquieren una gran cantidad de productos culturales para distinguirse de otras identidades juveniles en la Ciudad de México.

En segundo lugar, sus espacios de socialización no se limitan por una localización únicamente geográfica determinada, sino también por espacios virtuales, los cuales explotan para mantener una red de información a escala global, lo cual les permite una amplia variedad de intercambios culturales. Esta conexión es fácilmente malinterpretada, pues se podría pensar que los *frikis* al tener una estrecha relación con estos procesos relacionados a la modernidad y el concepto de 'liquidez' de Bauman pueden impactar en las instituciones sociales, como en este caso el noviazgo y modificar las prácticas sociales a través de reajustes culturales que se empiezan a visualizar entre las juventudes en general.

En tercer lugar, se investigo acerca de cómo la industria cultural *friki* ha influido en la práctica del noviazgo; en este caso se habla de la adaptación de las costumbres del noviazgo, pues estos jóvenes, entre sus actividades se encuentra ir al cine, a parques, museos, asistir a convenciones y, al mismo tiempo compartir sus actividades *frikis*, pues el jugar videojuegos, disfrazarse de sus personajes favoritos, ya no están marcados por limitantes de género, ni de edad. En contraste, la idealización que tienen los *frikis* por hacer encajar el modelo tradicional del noviazgo sobre su propio imaginario resulta en una estructuración de los diferentes elementos del noviazgo, lo cual permite conjugar diversos comportamientos y modelos, entre lo tradicional y los reajustes asociados principalmente a la modernidad, por lo cual los lleva a idealizar un modelo por un lado romantizado y tradicional, pero lleno de dinamismos que permiten la constante renovación de la tradición sobre la práctica.

El noviazgo *friki* como fue estudiado en este trabajo y como ya se explicó, se inició bajo la lógica del cambio social y se esperaban resultados ciertamente diferentes, sin embargo al inicio de la investigación no se contaba con el claro entendimiento sobre los estándares del noviazgo y lo que se podía considerar como diferente de la tradición; es por esta razón que cuando el trabajo de campo arroja datos sobre cómo los *frikis* y su estrecha relación con la modernidad cómo identidad juvenil en

un contexto líquido descrito por Bauman, de manera general añoran y veneran de manera muy particular las costumbres más tradicionales en la forma de practicar el noviazgo, aunque existen tensiones con respecto a la tradición, ya que estas 'nuevas prácticas', particularmente en el ámbito sexual, son producto de reajustes a las demandas de la sociedad con el fin de que la tradición del noviazgo siga vigente. Finalmente la intención de este trabajo se centra como interviene una Industria Cultural y sus impactos directos sobre el noviazgo entre estos jóvenes.

Como parte de los cambios, o más concretamente los 'reajustes' que describe Nisbet (1988), se puede hablar que uno de hallazgos relevantes de la investigación es con respecto al género; pues los modelos tradicionales, de manera singular ya no son suficientes para esta identidad juvenil, pues como se ha descrito, el comportamiento femenino ya no está propiamente ligado a la mujer; mientras que aquello que puede considerarse masculino tampoco se liga al varón, dado que los jóvenes de esta identidad en particular rompen algunos de los esquemas sociales más tradicionales. Mientras que las mujeres empiezan a adoptar comportamientos rudos o asociados a la masculinidad, incluso tomando roles autoritarios que desembocan en un comportamiento empoderado sin perder de vista la educación sentimental tradicional; los varones toman actitudes y algunos comportamientos más sensibles, empiezan a expresar emociones ligadas a lo femenino con respecto a sus sentimientos, llegando a ser más empáticos, superando en gran medida el modelo tradicional de masculinidad en México.

Entonces, como resultado de la investigación y de acuerdo con los ejes marcados, se puede concluir que el noviazgo como práctica social en su estructura no ha cambiado su función socializadora entre los jóvenes, pero ha acumulado una serie de reajustes, los cuales entran en tensión con el modelo de la práctica tradicional. Estas tensiones permiten visualizar que la práctica del noviazgo ha adquirido algunos elementos que permiten a los individuos algunas libertades sobre la institución noviazgo y alivia las demandas de la sociedad para su satisfacción, lo cual permite percibir una idea de cambio y que en apariencia la práctica del noviazgo no es lo mismo incluso de una generación a otra.

Otro de los reajustes detectados y como una fuerte tendencia, no solo entre el grupo estudiado; al menos en los últimos años, se puede apreciar que el matrimonio como finalidad del noviazgo ya no forma parte central de la estructura y en particular dentro de esta identidad, esto unido a la extensión de la juventud hasta edades avanzadas. Algunos de los factores que intervienen en este punto son los proyectos individuales cuentan con mayor prioridad para los individuos, por otra parte también se encuentran los casos de enajenación negativa por las actividades *frikis*, las cuales llegan a ser motivos de rechazo y/o separación, dependiendo del caso.

El noviazgo, actualmente puede considerarse como una actividad lúdica, la cual permite a los individuos en contextos similares entablar relaciones sentimentales. El número de estas experiencias no tiene marcado un límite, aun teniendo en cuenta cuestiones de género en los individuos, lo cual muestra claramente otra de las tensiones con respecto al modelo tradicional, el cual limitaba de manera significativa a la mujer.

Es claro que los jóvenes tienden a la experimentación de las prácticas sociales y es por eso que nombres como *free* y *amigovios* son parte del lenguaje moderno para describir esta experimentación sobre el noviazgo tratando de evadir las reglas tradicionales; sin embargo, para estos jóvenes del contexto *friki* considero que el practicar el noviazgo desde sus formas más tradicionales es una forma de constituir hábitos que los integran como individuos al orden social; en contraste con las tensiones que provocan factores como el intenso uso de Internet y el aislamiento que esto produce, las diferentes formas de rechazo, que pueden ir desde el modelo infantilizado, su enajenación y todo el contexto asociado a la posmodernidad a la cual se encuentran ligados. Mantener un lazo firme, con reglas establecidas y claras dentro de las sociedades les permite seguridad y de la misma manera inseguridad al enfrentarse a reajustes en las prácticas, pues es más fácil tener el control sobre una computadora, un videojuego que sobre los sentimientos de las personas y las reglas sociales.

En el universo *friki*, las actividades descritas pueden ser entendidas desde la individualidad, pero en general no están pensadas para realizarse en solitario, sino en grupo, muchos de estos productos culturales están pensados para compartir, ya sea espacios físicos o virtuales, actividades lúdicas y estas pueden ser entre amigos, familiares, etc. Como también ya se ha descrito, las actividades, en muchos casos tienen un claro público de enfoque, sin embargo no existe una clara limitante o estándares clasificatorios para su venta y consumo.

Tomando lo anterior como base, y debido a la gran aceptación de esta Industria Cultural entre los jóvenes de diferentes generaciones, desde cada vez más tempranas edades, uno de los aspectos que debe ser tomado en cuenta son las propias características de los jóvenes que consumen esta industria cultural. Así, por medio de la investigación se sabe que estos jóvenes tienen recursos suficientes para comprar la mercancía de su particular gusto y debido a que estas mercancías son regularmente extranjeras suelen tener precios elevados, con eso se visualiza que se encuentran en un estrato social de media a alta y que su capacidad de adquisición es, o tiene la manera de ser sustentable, aunque hoy en día casi cualquier estudiante, al menos en las ciudades tiene acceso a Internet, equipos de cómputo y celulares inteligentes, pero esto no era así para las generaciones de *frikis* de mayor edad.

Otra de las características de estos jóvenes es el apego a la televisión, ya que los primeros acercamientos que muchos individuos tuvieron con esta industria, visto incluso históricamente fue por medio de la televisión, aunque paulatinamente ha ido siendo sustituido por las transmisiones de Internet y el escaso interés por parte de las televisoras abiertas por transmitir este tipo de contenidos; exceptuando por su puesto la televisión de paga, en particular la cadena *Disney*, la cual tiene los derechos sobre las marcas *Marvel*, *Star Wars* y algunos *animés*, especialmente dirigidos a público infantil y la empresa de transmisiones por Internet *Netflix*, la cual se ha dado a la tarea de transmitir este tipo de contenidos, incluido el *anime*.

Entonces, si estamos hablando que en general la industria cultural *friki*, en su gran mayoría viene a México del extranjero y de manera general los jóvenes la

consumen por medio de los diferentes usos del Internet, ¿el uso del Internet puede realmente cambiar las estructuras sociales? Es discutible. Sin duda alguna los usos del Internet han transformado diversos procesos sociales, pero su impacto, considero que aún se encuentra lejos, aunque no imposible, de transformar las estructuras sociales en el sentido del cambio entendido desde la sociología. Debido a que los medios de comunicación son indispensables para el gran auge, en caso particular de la cultura *friki* entre los jóvenes, donde complementan sus espacios de socialización, los intercambios culturales lo que promueven son cambios de mentalidad y educación en el sujeto, pues la rápida obtención de grandes cantidades de información le permiten transformar su inmediata realidad, pero no así la estructura social.

De la misma manera en que la presente investigación ha arrojado datos importantes, ya no solo de la identidad juvenil expuesta, si no en general de la situación del noviazgo; como parte del proceso natural de la investigación, más allá de resolver una inquietud se desarrollaron una serie de preguntas que, como investigación social simplemente expongo para consideraciones futuras en las investigaciones dentro de este amplio tema.

Al hablar de las muchas identidades juveniles en las grandes ciudades, como lo es la Ciudad de México, es evidente que contienen elementos culturales de distinción con respecto a otras, pero las prácticas sociales reguladas por las estructuras e instituciones plantean una estandarización de las prácticas para los individuos en general; tomando en cuenta esto, si el noviazgo es una práctica social estructurada, estandarizada e institucionalizada que permite a los sujetos mantener el orden y por ende el hábito y la tradición en las sociedades, ¿qué factores sociales intervienen para que se perciban de manera diferente los noviazgos de una identidad juvenil a otra en el mismo espacio temporal y geográfico?

Si tomamos en cuenta los elementos estudiados para esta identidad, tales como el espacio, la temporalidad, oportunidades de educación, los recursos económicos disponibles al alcance de los individuos, las relaciones entre el consumo, la

modernidad y las Industrias Culturales sumando los lugares de socialización; es posible decir que una práctica social como el noviazgo, ¿se vive de diferente manera entre otras identidades juveniles urbanas? La respuesta puede resultar ambigua, ya que algunos de estos elementos pueden considerarse como parte de la estandarización de la cultura, sin embargo es el sujeto el que puede decidir a qué tipo de cultura elige pertenecer y de manera inconsciente incorporarse a las estructuras en función a su elección.

Si tomamos en cuenta los elementos estudiados para esta identidad, tales como educación, los recursos económicos disponibles al alcance de los individuos, las relaciones surgidas entre el consumo, la modernidad y los lugares de socialización; es válido decir que una práctica social como el noviazgo, ¿se vive de diferente manera entre otras identidades juveniles urbanas? La respuesta puede resultar ambigua, ya que los elementos sociales que pueden considerarse como parte de la estandarización de la cultura no intervienen de manera directa es el sujeto el cual realiza sus elecciones en base a los elementos de la cultura a su alcance y de manera inconsciente incorporarse a las estructuras sociales en función a su elección.

Por otra parte, ¿Qué implicación tiene, socialmente, que entre grupos de pares reproduzcan de forma tradicionalista las estructuras y sigan fomentando, en algunos casos, problemáticas sociales? Con respecto a esto, resulta contrastante que a partir de las propias instituciones sociales que se encargan de estandarizar la cultura, como lo son la familia y los sistemas de educación regulados por las instancias gubernamentales, en México se permita la reproducción de problemas sociales en base a funciones socializadoras tomadas aún como 'útiles' las cuales se encuentran cara a cara con una diversificación de identidades heterogéneas que resultan en reajustes dentro de la sociedad sin entender claramente entre comportamientos que violentan a los individuos y reajustes en la performidad del género.

Como parte de las inquietudes que surgieron, se encuentran aquellas que intervienen directamente con aspectos económicos; pues desde la perspectiva de los productores de toda la Industria Cultural *friki*, es evidente que se las empresas productoras obtienen grandes ganancias ya no solo del consumo interno, sino también la inyección de grandes sumas logradas por medio de la exportación global, entonces ¿Cuáles son los impactos económicos para los países productores y que otras consecuencias económicas acarrearán de este tipo de comercio?

Para esta pregunta en particular se obtuvo información con respecto a la implementación de sistemas educacionales desarrollados a partir de este fenómeno económico, pues durante la conferencia de la Doctora Toku (2015) sobre cómo leer mangas *shoujo* en la Biblioteca José Vasconcelos, donde se expuso como el Ministerio Cultural de Japón, instancia encargada de asuntos de la educación, a partir del éxito obtenido por la producción de *mangas* y *animés*, bajo un apropiado control familiar y el impulso del sistema educativo, los jóvenes japoneses tienen la oportunidad de estudiar con la aspiración de ser *mangakas* como forma de profesionalización. La misión del Gobierno japonés se centra en la búsqueda de oportunidades de desarrollo y protección para los jóvenes envueltos en la industria cultural *friki*. La Dra. Toku también evidenció que en Estados Unidos existe una campaña similar en apoyo al estilo cómic. Entonces se puede prever que estos recursos se están destinando para continuar de manera indefinida la producción de esta poderosa industria cultural.

Siguiendo la línea de las inquietudes surgidas de los fenómenos económicos y visualizando el contexto nacional de la industria cultural *friki*; considerando el anterior punto, las estrategias culturales para la difusión y repercusión en las políticas públicas de educación y generación de espacios para difundir el trabajo nacional con respecto a esta industria cultural, por un lado tan lucrativa y por otro lado el fuerte impacto que produce en las juventudes ¿Por qué no se contempla como un asunto político-educativo para los aparatos de gobierno implicados, tanto en lo económico como en lo educativo?

Pasando de los aspectos económicos, regresare a revisar otras inquietudes que involucran de nuevo a los *frikis*, sus características en un contexto de identidades juveniles, pues muchas veces a estos jóvenes se les puede ligar con algunos problemas de socialización, en algunos casos, como también se documentó durante la investigación, algunos de los participantes hablan acerca de problemas familiares; también se puede hablar que estos jóvenes sufren, no solo en el particular caso de estudio, sino como ya se describió en general, pueden desarrollar desordenes psicológicos y aunque realmente se puede hablar de una gama de factores sociales patógenos, ¿Por qué estos individuos quedan fuertemente arraigados a esta Industria Cultural?

Con respecto a lo anterior y para finalizar, tomando en cuenta que las estructuras sociales son difícilmente alterables, los estudios que se realizan constantemente para averiguar sus posibles transformaciones, sea cual sea su área de investigación toman relevancia al pasar del plano teórico-descriptivo al activo y en muchas ocasiones, son los propios investigadores quienes buscan transformar dicha realidad. Uno de los retos como investigador es alcanzar propuestas que impacten en los sujetos de estudio, en este caso jóvenes de la ciudad de manera favorable para intervenir en problemáticas como deserción escolar, embarazos adolescentes, violencia solo por mencionar algunos ejemplos.

Uno de los grandes retos de este trabajo ha sido superar doctrinas académicas, su propósito: generar un cambio.

BIBLIOGRAFÍA

- Acevedo, E. (2011), *Historia de la caricatura en México*. España: Editorial Milenio.
- Ackerman, D. (2000), *Una historia natural del amor*. Barcelona: Anagrama.
- Esteban, A.(2006), *Historia del humor gráfico en Cuba*. España: Editorial Mileno.
- Balderrama, G. (2009), *La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno*, Caracas, disponible en: <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAR5086.pdf>, visitado el 18 de marzo de 2014.
- Bauman, Z. (2005), *Amor líquido*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bauman, Z. (2005), *Tiempos líquidos*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Benavides M. M. (2008), *La afición por el Anime y el Manga: los procesos psicológicos que la contextualizan en la sociedad contemporánea*. UAM, Unidad Xochimilco, División Ciencias Sociales y Humanidades: México.
- Berger, P. (1993), *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Burin, M. (2000), 1. "Género: una herramienta teórica para el estudio de la subjetividad masculina" en *Varones. Género y subjetividad masculina*. Argentina: Paidós, pp. 21-70.
- Butler, J. (1988), *Actos performativos y constitución del género*, disponible en: <http://www.debatefeminista.com/PDF/Articulos/actosp433.pdf>, visitado el 11 de febrero de 2016.
- Cantón, M, (2010) *¿Qué es un Otaku?*, disponible en: <http://www.imperioanime.com/cultura-pop/otaku/>, visitado el 6 de diciembre de 2013.

Castells, M. (2001), *La galaxia Internet*, disponible en: http://baseddp.mec.gub.uy/Documentos/Bibliodigi/La_galaxia_Internet.pdf, visitado el 02 de septiembre de 2015.

Castillo, B. (2007), *Entre magia, prodigios y seres oscuros: Manga en México*. México: UNAM.

Cervantes, L. (2007), *Manga Yaoi leído por mujeres mexicanas: material erótico y su discurso como influencia en la educación sentimental*. México: UAM Unidad Xochimilco División Ciencias Sociales y Humanidades.

Cobos, T. (S/A), *Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura otaku en América Latina*, disponible en: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf, visitado el 19 de marzo de 2014.

Coma, J. (1978), *Los comic's. Un arte del siglo XX*. Barcelona: Ediciones Guadarrama, Colección Universitaria de Bolsillo Punto Omega, pp. 28 – 36.

De Santis, P. (1998), *La historieta en la edad de la razón*. Argentina: Paidós.

Durkheim, E. (2000), *Representaciones individuales y representaciones colectivas*, disponible en: <http://www.revistasociologica.com.mx/pdf/5005.pdf>, visitado el 18 de febrero de 2014.

Estrella, M. (2008), *El estilo de vida de un Otaku: el anime y manga; su simbolismo*. México: UAM, Unidad Xochimilco, División Ciencias Sociales y Humanidades.

Faiola, A. (2006), *Japanese Women Catch the 'Korean Wave'*, disponible en: <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2006/08/30/AR2006083002985.html>, visitado el 11 de abril de 2015.

Feixa, C. (1998), *De jóvenes bandas y tribus*, Talleres Hurope, Barcelona.

Fichter J. (2000), "X. Instituciones" en *Sociología*. Barcelona: Herder, pp. 247 - 268.

- Fromm, E. (2012), *El arte de amar*, Paidós, México.
- García, C., (1983) *Los comic's, dibujar con la imagen y la palabra*. Barcelona: Editorial Humanitas.
- Gámir, A. (2004), *La industria cultural en el mundo. Estructura, composición y distribución territorial de los grupos multimedia en España*, disponible en: <http://cybergeogeo.revues.org/2549?lang=pt>, visitado el 16 de Mayo de 2015.
- Ganzo, J. (1973), *Historia general del ajedrez*, Madrid: Editorial Ricardo Aguilera.
- García, R. (2014), *Una aproximación a los estudios sobre los otakus en Latinoamérica*, disponible en: http://www.contextualizacioneslatinoamericanas.com.mx/pdf/Unaaproximaci%C3%B3nalosestudiosobrelosotakusenLatinoam%C3%A9rica._10.pdf, visitado el 22 de marzo de 2014.
- Geertz, C. (1992), *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.
- Giménez, G. (2012), *La identidad como cultura y la cultura como identidad*, disponible en: <http://estudioscultura.wordpress.com/2012/03/13/gilberto-gimenez-la-cultura-como-identidad-y-la-identidad-como-cultura/>, visitado el 22 de mayo de 2014.
- Giménez, G. (2004), "Culturas e Identidades" en *Revista Mexicana de Sociología*, disponible en: <http://www.jstor.org/discover/10.2307/3541444?uid=3738664&uid=2&uid=4&sid=21104116271557>, visitado el 25 de mayo de 2014.
- Gómez, P. (2014), *Historia y generalidades del anime y manga (Teoría general)*, disponible en: <http://www.ilustrados.com/tema/2384/anime-manga-Teoria-General.html>, visitado el 1 de febrero de 2014.
- Guzmán, R. (2008), "El amor en tiempos modernos", en Fonseca C. y Quintero M. (coords.), *Temas emergentes en los estudios de género*. México: Porrúa.

INEGI, (2011), *Encuesta nacional de juventud 2010. Resultados generales*, disponible en: [http://www.imjuventud.gob.mx/imgs/uploads/Encuesta_Nacional_de_Juventud_2010 - Resultados Generales 18nov11.pdf](http://www.imjuventud.gob.mx/imgs/uploads/Encuesta_Nacional_de_Juventud_2010_-_Resultados_Generales_18nov11.pdf), visitado el 13 de Mayo de 2015.

Jordan, V. (2012), *Visual Kei*, disponible en: http://es.visualkei.wikia.com/wiki/Visual_Kei#WikiaArticleComments 2012, visitado el 18 de abril de 2015.

Larraín, J. (2003), *El concepto de identidad*, disponible en: <http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/famecos/article/viewFile/348/279>, visitado el 14 de Mayo de 2014.

Lipovetsky, G. (2002), *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama.

Lukus, (2013), *Mage Knight*, disponible en: <http://www.coop-land.com/blog/2013/04/05/mage-knight/>, visitado el 23 de marzo de 2015.

Mafessoli, M. (2004), *El tiempo de las tribus y el ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas*. México: Siglo XXI.

Malinowski, B. (1970), "La estructura de una institución" y "El concepto de función" en *Una teoría de la cultura*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana, pp. 247 – 254.

Margulis, M. (2011), *Sociología de la cultura. Conceptos y problemas*. Buenos Aires: Editorial Biblos.

Martín-Barbero, J. (2001), *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. México: Editorial Gustavo Gili.

Martínez, P. (2006), *El método de estudio de caso. Estrategia metodológica de la investigación científica*, Pensamiento y Gestión No. 20. Colombia: Universidad del Norte.

Mattelart, A. (2006), *Diversidad cultural y mundialización*. Barcelona: Paidós.

Merino, A. (2003), *El cómic hispánico*. España: Ediciones Catedra.

Molina, I. (2009), *Tribus Urbanas, Manual para comprender las nuevas subculturas juveniles*. Buenos Aires: Kier.

Moix, T. (2007), *Historia social del cómic*. España: Editorial Bruguera.

Morales J. (2008), "1. El concepto de estructura social" en *Introducción a la sociología*. España: Tecnos, pp. 79 – 90.

Moscovici, S. (eds.). (1984), *Psicología Social Vol. II*, Barcelona: Paidós.,

Nisbet, R. (1988), "Introducción", *El Problema del cambio social*. Madrid: Alianza Editorial, pp. 12-74.

Olivares, C. (S/A), K-Pop, disponible en: <http://www.melodijeron.com.mx/articulos/ver/403>, visitado el 10 de abril de 2015.

Otsuka, E. (2015), "Cultura popular japonesa: Un encuentro con México a través del manga y la cultura otaku", durante el ciclo de conferencias *El escape a la saga en la subcultura japonesa*, Auditorio Javier Romero. México: ENAH, 30 de noviembre de 2015.

Palacios, J. (2014), *Conociendo Heroclix*, disponible en: <http://www.zonanegativa.com/conociendo-heroclix/>, visitado el 23 de marzo de 2015.

Parada D. (2010), *El Otaku dentro de las representaciones sociales, la identidad, el manga y el anime*, Bogota, Fundación Universitaria Los Libertadores, disponible en: <http://www.bubok.es/libros/197247/el-otaku-dentro-de-las-representaciones-sociales-la-identidad-el-manga-y-el-anime>, visitado el 19 de marzo de 2014.

Park, (S/A), Compañías Entertainment, disponible en: <http://kpopercute.tumblr.com/kpop%20Entertainment>, visitado el 10 de abril de 2015.

Pico, J. (1996), *Sociología y sociedad*. Madrid: Tecnos.

- Reguillo, R. (1994), *Las tribus juveniles en tiempos de la modernidad*, disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/316/31601508.pdf>, visitado el día 11 de mayo de 2014.
- Rodríguez, Sonia A., (2014), *Efectos del manga en la identidad de los jóvenes de la Ciudad de México desde la perspectiva de sus prácticas culturales, concretamente el cosplay*. México: UACM.
- Rojas-Solis, J. (2013), *El noviazgo y otros vínculos afectivos de la juventud mexicana en una sociedad con características posmodernas*, disponible en: http://www.revistauaricha.org/Articulos/uaricha_1023_120-139.pdf, visitado el 30 de mayo de 2014.
- Sakurai, T. (2015) *Anime, manga, cosplay, J-pop, Harajuku fashion. La competitividad internacional de la cultura pop de Japón*, Auditorio Ricardo Flores Magón, FCPyS. México: UNAM, 17 de abril de 2015.
- Sevillano, H. (2009), "3. Los juegos de rol" en *Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España: historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor*, España: Universidad de Salamanca, pp. 153 – 170.
- Simone, B. (2008), *Breve historia de los videojuegos*, disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>, visitado el 14 de enero de 2015.
- S/A, (2006), *Historia de los juegos de rol*, disponible en: [http://es.wikipedia.org/wiki/Historia de los juegos de rol#Advenimiento del rol](http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_juegos_de_rol#Advenimiento_del_rol), visitado el 20 de abril de 2015.
- S/A, (2010), *Juego de cartas coleccionables*, disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_cartas_coleccionables, visitado el 7 de enero de 2015.
- S/A, (2010), *Star Wars Miniatures*, disponible en: [http://es.starwars.wikia.com/wiki/Star Wars Miniatures](http://es.starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars_Miniatures), visitado el 23 de marzo de 2015.

S/A, (2011), *Las convenciones de comics en México*, disponible en: <http://la-sombra-del-murcielago.blogspot.mx/2011/05/las-convenciones-de-comic-en-mexico.html>, visitado el 30 de abril de 2015.

S/A, (2014), *La cultura "otaku" se proyecta al extranjero*, disponible en: <http://www.nippon.com/es/views/b00102/>, visitado el 06 de agosto de 2014.

S/A, (2015), *11 cosas que una chica otaku ha vivido*, disponible en: <http://arigatomg.com/11-cosas-que-una-chica-otaku-ha-vivido/>, visitado el 28 de marzo de 2015.

S/A, (2015), *Harajuku*, disponible en: <https://www.disfrutatokio.com/harajuku>, visitado el 3 de abril de 2015.

Sandoval, C. (2002), *Manual de investigación cualitativa*. Colombia: ARFO Editores.

Schutz, A. (1995), "Sobre las realidades múltiples", en *El problema de la realidad social*. Buenos Aires: Paidós.

Thompson, J.B, (1998), *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

Toku, M. (2015), *Cómo leer... manga shoujo*, Auditorio de la Biblioteca José Vasconcelos, México: 8 de octubre de 2015.

Urteaga, M. (S/A), *Los debates teóricos desde la perspectiva sociocultural sobre los derechos de las y los jóvenes*, disponible en: http://www.educiac.org.mx/pdf/Biblioteca/Juventud_y_DH/003DebatesTeoricos_desdela_PerspectivaSociocultural_sobrelos_derechos_delasylosJovenes.pdf, visitado el 11 de febrero de 2016.

Vargas, M. (2012), *Amores Chidos. Guía para docentes: sensibilización, prevención y atención básica de la violencia en el noviazgo con las y los jóvenes*. México: INMUJERES.

Vidal, J. (1999), *De Yellow Kid a Superman. Una visión social del Cómic*. España: Fundació JosepComaposada & Editorial Milenio.

Weber, M. (1998), "Conceptos elementales de sociología comprensiva", en *Economía y sociedad*. México: Fondo de Cultura Económica.

ANEXOS

Tabla IV.1 Noviazgos frikis

Etapas del noviazgo		Cortejo	Noviazgo corto			Noviazgo largo			
Casos de análisis	de	<i>Blesher</i> y <i>Hachidori</i>	<i>Zombie</i> y Usagi	<i>Sivir</i> y <i>Taric</i>	<i>Gigi</i> y <i>Bruce</i>	<i>Mako</i> y <i>Oni</i>	<i>Spiderman</i> y <i>Naruto</i>	Hikaru y Wizard	Los ratones
Categorías de análisis	de								
Prácticas sociales estandarizadas del noviazgo	Lugares de socialización	<p><i>Blesher</i>: de hecho, nos conocimos, yo comencé en esto, porque me gustaba el anime y el manga, pero más que eso, a mí me gusta fabricar cosas, cuando yo empecé a ver que la gente hacia cosplay (...) pero la verdad uno de los objetivos era conocer gente, específicamente conocer a alguien.</p> <p><i>Hachidori</i>: ok, si, este bueno yo estaba nos juntan a todos tras el escenario, estaba ayudando a otro amigo, link y mi mirada volteó y me</p>	<p><i>Zombie</i>: en un curso</p> <p>Usagi: un cuaderno... y que yo faltara a las clases</p> <p><i>Usagi</i>: es que al final de cuentas es el cómo nos empezamos a hablar</p> <p><i>Zombie</i>: nos empezamos a hablar por el curso entonces</p>	<p><i>Sivir</i>: (risas) en la final de League of Legends (risas)</p> <p><i>Taric</i>: (...) este lo que pasa es que... fue, no sé si fue mágico o fue coincidencia, o fue así, ¿no?, quieres decirlo en palabras <i>frikis</i>, no se dios lo quiso, Kamisama lo quiso, (...) salimos, (...) sé anexa a la conversación, -¡ah! ¡Que a mí también este campeón! – yo la verdad no, o sea no la había notado en ese aspecto, (...) no fue al</p>	<p>Gigi: pues... risas, por feis</p> <p>Bruce: hacemos visitas a niños que están en hospitales y están internados y hacemos donaciones entonces ella mandó una donación y ha hecho labores altruistas, entonces pus'</p> <p>Gigi: es que él,éel maneja así como</p>	<p><i>Mako</i>: como nos conocimos es un poco curioso porque yo tenía una estación de radio con un amigo, ella, es amiga de un amiga (...) ella nos escuchaba y 'ora sí que no nos conocíamos en persona pero pus ya sabes por la radio los saludos y x y luego nos dimos nuestros feis y por ahí empezamos a chatear, (...)</p>	<p><i>Naruto</i>: entonces este... un día (una amiga en común de la escuela) platicando porque ella entraba en la tarde, él iba en la tarde y nosotros estábamos en la mañana y nosotros íbamos de salida y la encontramos, entonces era así como ¡ay! hola María y no sé qué y estábamos platicando y luego llegó y ella dijo - ¡ah! mira les presento a mi amigo -, (...) entonces yo dije – ah!- hola mucho gusto, ¿no? y luego</p>	<p>Hikaru: Haciendo cosplay, lo que pasa es que... yo traía un cosplay de Fire Emblem, el también pero él venía con varios amigos que también traían cos (cosplay) del juego... a ver, ellos venían en grupo y yo no y de repente me jalaron y... y... sus amigos también son amigos míos, amigos en común pero no nos conocíamos nosotros</p>	<p><i>Ratón</i>: íbamos juntos en la vocacional y ahorita ya estamos separados cada quien en diferente escuela (...) pues en el salón de clases, nos empezamos a hablar y ahí empezó todo</p>

	<p>quedé mirando a un sitio, hacia él y fue así como segundos: ¡me gustó! fue como una cachetada así, de ¡Belem despierta!</p>		<p>momento así que me cayó bien, o sea de que –¡ah, chirrion! ah pues hay que hacerle plática– y estuvimos platicando y todo eso (...) entonces me porté medio sarcástico para ver cómo se comportaba ella, para pus' conocerla, (...) así juegos, se estaba anexando para caer bien y todo eso y me gustó de ella también porque este... ¡me devolvió el sarcasmo!</p>	<p>grupos para visitar, entonces este, así como también así como quien va y quien quiere hacer ... entonces como yo no podía ir a visitar, entonces yo tenía muchos juguetes y preferí mandárselos y así nos conocimos</p>		<p>me voltee a platicar con Luz, pero él dice, estoy seguro que no, pero él dice que cuando me voltee... lo... cerré el circulo y lo dejé afuera y que lo abrí y que no que no quería que hablar con él y que fui muy grosero y no sé qué... aww no es cierto</p>		
<p>Atracción Declaración Formalización</p>	<p>Video <i>Blesher:</i> Pues, primero fue, bueno, la verdad, cuando yo la vi ella iba de la princesa Amidala y me pareció muy bonita pero se me hizo un poco raro, desde mi perspectiva que te</p>	<p><i>Zombie:</i> sabes, simplemente llegué al salón y dije ¡ah! esa chica está bonita y es callada y ya, así <i>Usagi:</i> pero obviamente después del curso ya no nos hablamos, hasta era... como una</p>	<p><i>Sivir:</i> (...) yo tenía otro novio en ese entonces pero se estaba portando muy mal plan, una actitud súper negativa, súper feo y... él estuvo como ahí, como amigo yo lo veía, ¡ji! apoyándome, estaba en la</p>	<p><i>Gigi:</i> entonces es muy raro ver a una persona que le guste el cosplay y también tenga esa como... sentimiento de ayudar a la gente, entonces no es muy común ver a un chico hacerlo, entonces me llamo</p>	<p><i>Mako:</i> (...)nos caímos bien y luego ya la invite a salir a una fiesta y ahí nos conocimos y 'ora sí que se dio la química</p>	<p><i>Naruto:</i> (...) yo salía con ella, el caso es que me di cuenta después que, aunque la quería mucho y demás y si me gustaba, no era como mi cariño hacia esa persona, sino, realmente con quien a veces me gustaba pasar el tiempo era</p>	<p><i>Hikaru:</i> (...) teníamos una amistad muy padre, hasta que de repente él me dijo que le gustaba. Congeniamos mucho, salimos varias veces en "otro plan" -ya no tanto como amigos jajaja- y me di cuenta de que me gustaba.</p>	<p><i>Ratón:</i> pues en el salón de clases, nos empezamos a hablar y ahí empezó todo</p>

	<p>guste alguien que no estás seguro cómo es, la ventaja fue, para mí, que ella me contacto por facebook y todo, empezamos a platicar y ya más adelante la conocí mejor, entonces después me di cuenta que sí me gustaba</p>	<p>vez al mes (...)nos saludamos, pero ya y después así de repente una pequeña conversación, otra conversación <i>Zombie:</i> empezamos a tener otras actividades y simplemente yo le dije pues deberíamos ser novios, ¿quieres ser mi novia? y ella... no lo sé, déjame pensarlo... (Risas)</p>	<p><i>friendzone</i> (...), y ya después, estaba súper triste y un día le dije: – ¡no, voy a estar sola por siempre! Él y yo vamos a ser los mejores siempre – y de repente me la dejó caer así de: – es que me gustas – , y yo así de... aaahhh!!! Taric: entonces lo que pasa, fue, nos encariñamos en línea, todavía no tenemos nada en si formal y todo eso, yo nada más le gusto, (...) porque me estás depositando confianza, (...)entonces este, nuestra relación inicio, de que , formalmente, formalmente fue el 20 de diciembre</p>	<p>la atención Bruce: yo creo que desde la agregué me gustaron sus fotos, platica y platicaba mucho, entonces pus'</p>		<p>con <i>Spiderman</i>, porque era así como de, las personas se iban, (...) luego me di cuenta de que era más bien era por Spiderman y que no era por los amigos, (...)después de eso, luego lo invité a una fiesta (...) pues ya pasó algo, un beso por ahí y entonces este... ya después de eso fue así como de ¡ah!... ¡confusión! (Nota: hasta este momento, ninguno de los dos tiene completamente procesado una bisexualidad) (...)mira, así me siento y demás, pero ya había terminado con esa chica, (...) ya después como pasaron 2 semanas (...) y Spiderman-jay! lo voy a pensar y no sé qué – y ya, y lo pensó como un mes y luego ya (...)</p>		
Compartir	<i>Blesher:</i> yo siempre	<i>Zombie:</i> es que	Taric: este, ok, o	Bruce: porque no	Oni: porque es una	Spiderman: (...)	Wizard: Hacemos	<i>Ratona:</i> pues, no

<p>gustos</p> <p>Diferencia de gustos</p>	<p>he pensado desde que inicie con esto, me enamoré del cosplay, me encanta desde que lo estas fabricando, cuando estás en la convención todos quieren una foto contigo, como sus miradas te ven si fueras el personaje y mmhhh... yo, yo desde que soy pequeño, como mi papá le encantan los niños y yo tengo la misma idea, entonces yo sí quiero tener hijos y me gustaría que pues, ay' les guste algo que a mí me gusta y si podemos hacerlo en familia pues qué mejor, entonces por mí sí.</p> <p><i>Hachidori:</i> en dado caso, (...) en mi caso pues yo si ando buscando un ideal ¿no?, alguien que me complemente, alguien que tal vez, no en todo concuerdo sería</p>	<p>ella es como muy camaleónica, o sea le gusta lo que le llama la atención que a mí me gusta</p> <p>Usagi: es que a mí me llaman la atención muchas cosas y como solemos compartir el a ver qué te gusta a ti qué me gusta a mí, o sea a mí me gusta casi todo... creo que ahí entra más el carácter que cada uno tiene, eehhh, pues en carácter ambos somos muy diferentes, creo que cada uno está en un extremo</p>	<p>sea tenemos muchos gustos en común,(...) somos parecidos, lo que sí tenemos diferentes son nuestras formas de ser, pero no son formas de ser que digamos – ¡ah! es muy negativo – o algo así, tenemos diferentes actitudes, pero en el sentido en el que nos complementamos uno a otro</p> <p>Taric: yo la entiendo como es, yo la respeto como es y ella sabe cómo soy y me respeta como soy y pus' es lo bonito, porque al fin de cuentas o sea porque me gusta cómo es y es ella como me gusta cómo soy, nos complementamos</p>	<p>es parte del trato, si no de entrada ni hubiéramos estado de acuerdo en nada</p> <p>Gigi: bueno, es que si encierra todo, o sea él como persona, como es su personalidad, todo me llama mucho la atención, ya lo, o sea, de entrada, fue el sentimiento, ¿no? y ya después, este, pues viene la onda de los gustos, este, las acciones las ondas, o sea... los rumbos que tomamos son más similares entonces ya como que es un plus</p> <p>Gigi: no, realmente no, o sea yo respeto sus gustos, él los míos, cada quien, pero</p>	<p>bonita manera de conocer a tu pareja y apoyarla, yo siento que si no compartes lo que tienes con quien quieres, con quien te gusta, pues de qué sirve, de qué sirve de que te gusten esas cosas, de que sirven que estés enamorada de esa persona si no comparten las cosas, o sea... yo la verdad mi experiencia, yo le comparto mi mundo, lo hago parte de mi mundo, para que estemos bien los dos, (...), pero no te estoy diciendo ay! ven conmigo, no? te estoy invitando, siento que es necesario hacer parte a tu pareja de que te gusta, bueno esa es mi parte</p> <p>Oni: ¡oh!... diferimos en varios, porque por ejemplo, las amistades, esa es una, no tenemos amistades así que,</p>	<p>porque redescubro porque son mis gustos, en primer lugar, entonces este... lo que pueden ser gustos compartidos, por así decirlo, pero entre los gustos compartidos, no se tenemos diferencias, (...) entonces redescubro un poco porque me gusta, este, lo revaloro y me gustan más, (...) y también he conocido otras, me he abierto a cosas, pero me he empezado a involucrar más como en manga en anime (...)</p> <p>Naruto: pues en primera, la primera es precisamente por lo que él dijo al último, es que antes yo no me involucraba mucho con los comics, no había comprado comics(...) de... si había comprado arcos</p>	<p>muy buen equipo</p> <p>Hikaru: si la verdad, o sea no solo haciendo cosplay, sino fuera de Wizard: Y aun dentro de lo <i>friki</i> tenemos gustos muy similares, los mismos juegos, las mismas series y muchas cosas</p> <p>Hikaru: Quien sabe, no me había puesto a pensarlo (mira inquisitivamente a Wizard)</p> <p>Wizard: ¡ah bueno!, no me gustan series que a ti si</p> <p>Hikaru: ¡ah! sí, por ejemplo hay series que no nos gustan en común, a mí no me gusta X y a él sí, a mí no me gusta Z y a él si (en el sonido no se entienden los nombres)</p>	<p>sé, creo que... al principio a él gustaba esto, él me fue explicando cada cosa y a mí me llamó la atención, entonces, este, fue ahí cuando compartimos, porque realmente no compartíamos muchas cosas y yo creo que el estar juntos y el estar...</p> <p><i>Ratona:</i> mmmhhh... creo que en lo diferir, no, yo creo que yo ignoro cosas que a él le gustan como los videojuegos</p> <p><i>Ratona:</i> si, o sea, yo los veo y me llama la atención pero no me gusta jugarlos, entonces, no</p>
---	--	--	---	--	---	---	---	---

		aburrido, ¿no? pero sí en algún plano, por ejemplo en el cosplay, sería bonito llevarlo a un nivel elevado, sublime, (...)			nunca, hasta el momento no hemos tenido	que se pueda decir que nos llevamos, en eso, eso es una, los videojuegos a mí de plano no me pasan Mako: ella no se lleva con la tecnología Oni: no me llevo con la tecnología, soy totalmente ¡arrrg! anti tecnología, no me gusta y el, él la ama	pequeños		diferimos pero no es algo que nos atraiga
Actividades y Acompañamiento	<i>Blesher</i> : no nos hemos declarado, es la primera vez que salimos (risas) es la primera vez que salimos, las cosas fueron muy apresuradas, pero... no se, no me preocupa	<i>Zombie</i> : veníamos al centro a comprar cosas, (...) ahorita más o menos, pero antes más salíamos, íbamos al cine, comprábamos comida <i>Usagi</i> : íbamos mucho al cine, jugamos el dogle, veíamos anime en goggle... nos desvelábamos, jugando y viendo anime	<i>Taric</i> : o al aspecto de poder ayudarla, entonces este, a mí me he sentido pus' es doloroso en ese sentido, pero... es bonito porque... es este, siempre nos mantenemos mucho en comunicación y siempre me dice es muy transparente también ella conmigo, cosa que también me gusta y me cuenta todo como le van sus días, como esta y todo eso, los medios de comunicación que	<i>Gigi</i> : este, pues por ejemplo estas actividades altruistas que hacemos... el cosplay, este, ¿Qué más? <i>Bruce</i> : ¡ah! las pláticas, películas, lo más, este <i>Gigi</i> : es que como somos de la misma generación casi, entonces así como te acuerdas de este programa que pasaban, así en... ¡ah! sí y entonces los chistes... <i>Bruce</i> : museos,	<i>Mako</i> : cocinar <i>Oni</i> : ¡cocinar, amamos cocinar juntos! <i>Oni</i> : si, todo el tiempo <i>Mako</i> : generalmente es en su casa y hacemos de comer y come su mamá, o sea nos pone a hacer la comida a nosotros <i>Oni</i> : es algo que nos gusta mucho, ver series, ver películas, incluso leer comics, es algo que yo termino, él termina de leer un comic, me lo pasa, yo termino de leer un comic y se lo paso o me manda los links	<i>Naruto</i> : si, de hecho tenemos la costumbre, de que cada que se estrena, en la semana que se estrena, la película, (...) yo voy más a la (casa) de Spiderman ¿no? porque, por ejemplo vamos, venimos de la escuela, aja bueno, él dice que es por eso, pero por ejemplo, este la mía, la de Spiderman, a veces está sola, algo así, ¿no? pero también es porque queda más cerca, o sea, de regreso de la escuela, pues	<i>Wizard</i> : Ir al cine, vamos mucho a librerías también <i>Hikaru</i> : pero de que salimos mucho, vamos mucho al cine vamos a comer <i>Wizard</i> : bueno y hemos salido de viaje <i>Hikaru</i> : La librería (risas) <i>Wizard</i> : y vamos a casas de otros amigos	<i>Ratón</i> : si, vamos al cine o salimos a comer, también vamos a conciertos de música electrónica que es lo que más nos gusta...	

				tenemos son celular, whatsapp, ¿no?, (...) y este, en las noches es de que nos luego nos ponemos a este, a jugar o a ver películas por Skype y nos gusta tener conversaciones en cámara y todo eso para ver, las expresiones como tenemos y este es bonito y ... pero, le digo, o sea... me repito es algo doloroso porque no estás ahí presente, ahorita pues estoy aprovechando porque estoy con ella, estoy con mis días libres y todo eso y... los estoy disfrutando lo más que puedo con ella	este, Gigi: parques Bruce: el cine Gigi: pues es que realmente para mí, o sea puedo ir a cualquier lado, pero si estoy con él, o sea...	para leerlos así, entonces sí, es lo que hacemos más que nada Oni: ¡las tiendas departamentales! (risa) me gusta... compro sin medida, soy una gastadora compulsiva, entonces, él siempre va conmigo a comprar, siempre estoy comprando, siempre estamos comprando, vamos mucho al cine juntos, te puedo decir que vemos casi todas las películas que hay en el cine, película que sale, película que vamos a ver, si esta, o sea	llegamos a su casa y prácticamente es la mitad del camino, que yo tengo que hacer para llegar a la mía, enton's estamos ahí, este, si vamos a veces a comer china o comida japonesa o que vamos por un helado, este, lo que más hacemos es ir comics ¿no? y al cine, este, a veces por ejemplo yo lo acompaño, él me acompaña a hacer algunos pagos de tarjeta de mi familia, algo así, o yo lo acompaño a el		
Repro- ducción de estereoti- pos	<i>Hachidori</i> : yo pienso que sí, han cambiado, digo, son diferentes contextos históricos, no va a hacer lo mismo ¿hace que? 70 años, no sé, este, hay	Usagi: en los 20's ... ¡ay no me gusta! era bien difícil (...), porque en esa época no se puede considerar, si	Sivir: sí, porque no había amores online, para empezar Taric: había, habían cartitas <i>Sivir</i> : pero no se	Bruce: porque ahorita ya hay, desde la... que se dice, la liberación femenina y las mujeres han cambiado sus		Spiderman: si, (...) creo (...)que son diferentes, (...) por ejemplo nuestra generación se quiere vestir mucho de, "somos muy abiertos,	Hikaru: Supongo que porque antes las cosas eran más formales y ahora todo se hace por Facebook, Twitter o redes sociales. He		

<p>Cambio en los estereotipos</p>	<p>mucha libertad, pero también pienso que hay que ser responsables, ¿no? entonces, creo que es cuestión de madurez, con esto no quiero decir que las personas sean maduras en su totalidad, pero si hay niveles, de cómo quieres llevarlas. <i>Blesher</i> si, simplemente, desde el mundo globalizado, ¿no? o sea, un ejemplo, vivimos algo lejos, yo vivo en Cuautitlán Izcalli y ella aquí y gracias a ciertas facilidades nos podemos comunicar más, más directamente diario, este, entonces sí, eso ayuda</p>	<p>estamos hablando de mis abuelos, no se podría ni considerar ni siquiera un bonito noviazgo porque yo pienso en mis abuelos y pienso es que en ese entonces los querían casar con otros que ni siquiera querían, entonces no eran novios, no era una relación, los casaban y ya, nunca habría no había un noviazgo perfecto. Bueno pero si me hablas de hace unos 30 o 40 años... ¡ah! mi mamá... todavía ella era más liberal; o sea se podría decir que sí, hay se daban, ya empezaban a darse el chance de tener una relación, abiertamente y públicamente</p>	<p>podían... como skypear y cosas por el estilo Taric: no, yo, o sea yo concuerdo con ella, porque en primera no nos hubiéramos conocido, o sea ese es el primer punto, no la hubiera conocido de otra manera, o a la mejor si, porque entre contactos este, yo no sabía que, este (se acerca otra persona) pues, tenemos amigos en común, a pesar de la distancia, porque un amigo también, igual le hubiera interesado esa platica, que también un amigo vino desde México a vivir con un amigo que pus' vive en mi ciudad...</p>	<p>hábitos, los hombres han cambiado sus hábitos, a lo mejor nos hemos vuelto más vaquetones, mas... insensibles a ciertas cosas Gigi: si, de hecho si, o sea, bueno antes la mujer era como "yo te sigo", "yo te hago", ¿no? y ahorita ya es como una igualdad, ¿no? (...)de hecho por ejemplo en las relaciones, por ejemplo siempre antes todo al hombre, para todo, es tu obligación, no sé, ahora yo creo como que debe de haber como una igualdad entre los dos</p>		<p>muy <i>open mind</i>, tenemos otros tipos de acuerdo de amorosos, podemos establecer otro tipo de relaciones" (...) que invocan, que se yo... asexualidad abiertas, este, swingers, o sea, creo que nos tocó como esa época en donde ya hay un amplio espectro, ¿no? y puedes conocer ciertas partes pero como fuimos como la generación de la transición, entonces si nos llevamos muchas cosas de, de la vieja escuela por así decirlo y reproducimos inconsciente y a veces no tan inconscientemente mucho de su, de sus valores o de sus dinámicas de relacionarse o de noviazgo, que, que no está mal, (...)pues como no hacerle el</p>	<p>visto muchas parejas que "salen" pero se la pasan con el teléfono en la mano tomándose fotos y publicándolas para presumir, pero realmente no disfrutan el tiempo juntos. En sí creo que las relaciones actuales se basan nada más en la apariencia y no en el deseo de estar con otra persona o de compartir intereses, actividades o gustos.</p>	
-----------------------------------	---	---	--	---	--	---	---	--

			<p><i>Zombie:</i> yo siento que los noviazgos de ahora, época actual, 2015 tirándole a 20, son feos</p> <p>Porque dependemos ya mucho del Internet, dependemos mucho de lo que la otra gente piense de ti y de tu relación. A mí no me gusta, hubiera preferido tener una relación como la de mi mama o abuelitos que realmente salían mucho, o sea se conocieron desde que eran más chicos, o sea como que el amor era más puro y ahorita, no te importaba lo que dijeran, y ahorita es mucho de que así como la gente dice esto y tú lo ves porque tienes</p>				<p>feo a nada, reconocer que está ahí más bien</p> <p>Naruto: yo creo que si son diferentes porque (...)era así como de en primera lo de la, las relaciones homosexuales, pues no se tocaba mucho, era muy... creo que ni siquiera eran abiertas, (...) eran así como muy, por debajo del agua (...) eran así como de – nos vemos, nos gustamos – y ya pero cada quien en su vida distinta, (...)en segunda por toda la tecnología ¿no? porque ahora puedes estar más en contacto, que de visita y eso y andar que, que mandar muchos regalitos y así, como que andar cortejando, digamos y así y ahora más, a lo mejor ya no tanto se basa en eso, sino</p>		
--	--	--	---	--	--	--	--	--	--

			2000 seguidores y te mandan, (...)				se basa en el, pues en... en lo que compartes ¿no? en la conexión		
Opinión de la apertura sexual	<p><i>Hachidori:</i> bueno, yo respeto mucho las comunidades, llámese lo que sea, ¿no? yo creo que como personas uno tiene el derecho de decidir que quiere de su vida y con quien quiera vivirla, yo respeto esos puntos mmhh... respeto</p> <p><i>Blesher:</i> pues sí, yo también siento ese respeto, pero, desde mi perspectiva si hablas de una relación hombre-mujer y la mujer es bi-sexual o él es bi, pues no sé yo siento un poco raro, complicado</p>	<p><i>Zombie:</i> abiertamente nada, o sea, pues todos libres de hacer lo que quieran</p> <p><i>Zombie:</i> noo... ta' bien... o sea si ese fuera (miradas lascivas a Usagi)</p> <p>Usagi: ese es su sueño</p> <p><i>Zombie:</i> no, no si fuera una necesidad de ella, o sea es que a fuerzas quiero tener también tener una novia, wey, yo creo que así le puedo decir... pues tenla, podríamos interactuar (risas) o sea</p> <p>Usagi: ¿ves? es su sueño</p> <p><i>Zombie:</i> yo creo que también si ella... si yo fuera</p>	<p>Taric: mmhh.... en el sentido de que le vaya a gustar otra chica pus entonces primero me lo hubiera comentado</p> <p>Taric: este, yo ahorita tengo mucha confianza en ella y todo eso y pus o sea, son sus gustos y si te soy sincero pus' o sea... sería algo atractivo, de alguna manera enferma, porque también tenemos nuestro lado enfermo, entonces no quiero entrar en gran detalle en eso</p> <p>Taric: me puso pensativo, pero no así de que ¡ah! va a tener problemas con eso y todo eso, no</p> <p>Taric: es lo que le comento a cada</p>	<p>Gigi: pus' es que mira, todo funciona si se platica (...).si hay comunicación y todo eso, entonces como que, todo puede funcionar si las dos partes estás de acuerdo o aceptan, como son, entonces creo que todo puede funcionar</p> <p>Bruce: yo creo que sino... a lo mejor puedes ir como a lo mejor te quieres dar un resbalón con alguien y terminas arrepintiéndote y termina la otra chica gustándole más y ... no sé, es cuestión de platicarlo, o de ser de mente muy abierta, ¿no?</p> <p>Bruce: porque</p>		<p>Spiderman: pues que pisamos parejo en muchas cosas, no somos tan diferentes, nos preocupan las mismas cosas, tenemos los mismos problemas para relacionarnos en general, ¿no? hay especificidades (...) tampoco son como el modelo a seguir, ¿no? y eso es también como el error en los que caen muchas relaciones homosexuales o bisexuales, lo que sea, que este, que sí, ya lo somos todo eso y tratan como de apegar, o sea hace diferentes pero conducen su relación de una manera, por ejemplo, como heteronormativa, entontes</p>			

			algo así Usagi: si a mí me gustara el yaoi, a mí me encantaría si él estuviera con otro hombre	rato, me siento muy afortunado de que me hay elegido a mí, de tantas personas que ha tenido, o sea me siento muy afortunado	puedes rebasar una línea y de ahí ya no regresas y... ya las cosas no son iguales				
Ideal de la construcción imaginaria de lo que es un novio <i>friki</i> "ideal"	<i>Hachidori</i> : Si sería totalmente diferente, porque creo que cuando a uno le gusta... un cierto, una cierta actividad, al otro tal vez no, entonces habría como un desequilibrio, vamos a llamarlo así, entonces, creo que si a tu pareja le agrada algo de ti y se complementan hay equilibrio, creo que si funciona. <i>Blesher</i> : pues... si, porque no la hubiera conocido, entonces, exactamente, o sea yo, como yo te comento, yo comencé en esto porque yo	Usagi: tal vez no, porque me adapto, pero.... si me haría mucha falta ese lado en el que yo me siento cómoda con mis gustos, porque si lo he vivido, he vivido esa parte en la que alguien no le gusta nada, o sea ni los videojuegos, ni el anime, la vida cuadrada, y eso a mí como que me shockeaba porque, yo, yo siempre he visto anime, siempre me han gustado los videojuegos, y	<i>Sivir</i> : porque... cuando llego del trabajo, que por cierto es un restaurante <i>gamer</i> <i>Sivir</i> : (risas) este jugamos (...) entonces como jugamos o cómo podemos platicar o cosas por el estilo, para empezar si no fuera <i>gamer</i> no nos hubiéramos conocido y... no tendríamos muchas cosas de que hablar porque a veces si hablamos de nosotros y todo eso pero, por ejemplo él es mi <i>support</i> , risas,	Gigi: porque a él no le gusta, o sea por ejemplo, me diría: - ay yo no quiero que andes en eso, o mejor ya salte de esto - y es mi gusto, a lo mejor pues me diría –esto no, esto no, esto no – y la verdad como lo que a mí me gusta, lo que yo disfruto que es el cosplay, este, tendría que dejarlo, y así como que... mmhh no	Oni: sería una relación aburrida Mako: yo creo que sí, sería... Oni: ¿sería algo aburrido!, ¿te imaginas? Mako: es lo que nos llamó la atención, ¿no? o sea de que tenemos los mismos gustos y así Oni: no y aparte, nosotros vemos el mundo más allá, yo siento que, una relación normal, por así decirlo, una persona que es normal, que le gustan las cosas normales, que no le guste nada de esto, es aburrida,	Spiderman: mmmhhh pues creo que si cambiaría algo, pues porque al final sus gustos e intereses son parte de quien es el, (...), no quiero decir que es como 100% de lo que conforma su personalidad, su carácter, pero si es una parte importante de él, como él lo dice, se identificaba con ese tipo de personajes, (...) porque aparte como está el mucho en ese contexto ¿no? por su familia, sus hermanos mayores, su papa, este, sí, yo	Hikaru: quien sabe... Wizard: ¡Si, eh! Hikaru: Chance y si Hikaru: Como tenemos los mismos gustos en común, este, nos conocimos haciendo esto, entonces, probablemente si uno alguno no le gustara, no sería lo mismo, no nos habríamos conocido y... Wizard: si no, no estaríamos en convención juntos ahorita y tendríamos la jetota de ya me quiero ir y no sé que	Ratona: no lo creo, porque habría otra cosa que nos interesaría, no creo que sea diferente	

	<p>quería conocer a alguien que tuviera gustos similares a los míos, ya me había cansado</p>	<p>esta así con alguien pues no es no... no es.... no es cómodo Zombie: pues igual que Usachan yo también, antes de andar con ella, nunca había andado con alguien igual, o sea <i>friki</i> u <i>otaku</i>, realmente, mi relación pasada fue todo lo contrario de ahorita, no veía anime, no escuchaba música japonesa, no compraba mangas, era muy raro, incluso solo compre 1 en lo que estuve en esa relación, igual si salía al cine y esas otras cosas, pero no es lo mismo... si es diferente</p>	<p>entonces como yo voy en adc⁴⁰ el como que va conmigo y nos damos como dos horas para jugar juntos, así en el poquito tiempo que tenemos, es lo que hacemos</p>		<p>tienden a la llegar a lo que es, al... como se podría decir? algo... <i>Mako</i>: monótono <i>Oni</i>: ...monótono, si llegar a una rutina, llegan a una rutina en la que ya nada es nuevo, ya nada te sorprende, entonces dices que, que, que... te aburres de lo mismo de lo mismo de los mismo, y como nosotros no somos así, entonces todo el tiempo estamos cambiando</p>	<p>creo que sí, cambiaría algo, porque si es parte de quien es el, enton's no sé si no sé cómo sería si le gustaran otras cosas la verdad Naruto: yo también creo que si sería diferente porque también es parte de su personalidad y también lo veo porque no tendríamos, no haríamos tantas cosas en común (...), aunque no anduviera con él o si no hubiese andado con el yo no compraría comics, entonces muy probablemente (...)yo solo compraría nada más los mangas, y a la mejor no sé, hubiese conocido a alguien que le gustara más el manga y no tanto los comics y a la mejor</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--	--

⁴⁰ ADC son las iniciales de Atack Damage Carry, que traducido seria el Carreador de Daño de Ataque, o sea el personaje dentro de tu equipo que se centrara específicamente en realizar daño físico puro

							no conocería de los comics y me hubiese quedado, así, en el lado oriental		
--	--	--	--	--	--	--	---	--	--

Bibliografía de imágenes

ⁱ Rice, F. Philip, Adolescencia. Desarrollo, relaciones y cultura. Capítulo 2 Adolescentes desde el contexto teórico. Modelo ecológico de Bronfenbrenner para la comprensión de las influencias sociales, p. 49.

ⁱⁱ Castellini, Claudio y Dan Jurgens, Marvel vs DC cómics, Estados Unidos, 1996, Copyright Marvel y DC, imagen tomada del sitio: http://static.comicvine.com/uploads/screen_kubrick/0/40/2585706-marvel_vs_dc_640.jpg, visitada el 10 de noviembre de 2015.

ⁱⁱⁱ Kusanagi, Mizuho, Akatsuki no Yona, 2014, Copyright Studio Pierrot, imagen tomada del sitio: http://www.anime-zone.ru/inc/goods_wallpapers/yon_a_of_the_dawn/yon_a_of_the_dawn5.jpg, visitado el 20 de febrero de 2015.

^{iv} Hoshino, Katsura, D. Gray-Man, 2006, Copyright TMS Entertainment, imagen tomada del sitio: <http://livedoor.blogimg.jp/animemangainf/imgs/a/a/aabdd18a.jpg>, visitado el 22 de febrero de 2015.

^v Miyoshi, Hikaru, Psycho Pass, 2012, Copyright Productions I.G., imagen tomada del sitio: http://www.madman.com.au/wallpapers/psychopass_947_1680.png, visitado el 22 de febrero de 2015.

^{vi} Fujio, Fujiko, Doraemon, 1969, Copyright Shōgakukan, imagen tomada del sitio: <http://www.goodmanga.net/images/series/large/38.jpg>, visitado el 10 de noviembre de 2015.

^{vii} Kazuyuki, Hamuo y Honda Sho Hanebu, Bible black, 2001, Copyright Milky, imagen tomada del sitio: http://st-listas.20minutos.es/images/2013-12/373328/4266761_640px.jpg?1388410390, visitado el 10 de noviembre de 2015.

^{viii} NM Formación y Consultoría S.L., Datos y hoja de porcentaje para juegos de rol, 2011, Copyright 2008 NM Formación y Consultoría S.L., imagen tomada del sitio: <http://www.nmformacion.com/blog.asp?vcblog=394>, visitada el 10 de noviembre de 2015.

^{ix} Rasmussen, Blake, (N. del T.) ¡Partido de eliminación! Malasia (izquierda) vs Singapur es una especie de rivalidad amistosa. No hay duda de quién gane aquí tendrá derechos por algún tiempo para fanfarronear, 18 de agosto de 2012, © 1995-2015 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All Rights Reserved., imagen tomada del sitio: <http://archive.wizards.com/Magic/Magazine/Article.aspx?x=mtg/daily/eventcoverage/wmc12/s1fm2>, visitado el 10 de noviembre de 2015.

^x S/A, ©2012 NECA/WizKids LLC. All rights reserved. The marks and logos for Mage Knight, Pirates of the Spanish Main, Quarriors, HeroClix, Shuffling the Deck, Dice Building Game, Combat Dial, TabApp, and WizKids are trademarks of NECA/WizKids LLC. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners, imagen tomada de: <http://wizkidsgames.com/mageknight/>, visitado el 10 de noviembre de 2015.

^{xi} Drew, HeroClix Format Update: Mega-Mega Crossover, 1 de abril del 2010, ©2012 NECA/WizKids LLC. All rights reserved. The marks and logos for Mage Knight, Pirates of the Spanish Main, Quarriors, HeroClix, Shuffling the Deck, Dice Building Game, Combat Dial, TabApp, and WizKids are trademarks of NECA/WizKids LLC. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners, imagen tomada del sitio: <http://wizkidsgames.com/wp-content/uploads/2010/04/Mega-Mega-1.jpg>, visitado el 10 de noviembre de 2015.

^{xii} Estas imágenes fueron extraídas de: a) http://st-listas.20minutos.es/images/2013-12/373328/4266761_640px.jpg?1388410390, b)

http://nyanyan.it/upload/2012/05/51075_m4xfja1y3pkhc5bdesq6vo79rlg2nzut0wi8.jpg y c) <https://pbs.twimg.com/media/B2WObYPIIAAvVf.jpg>, visitado el 24 de mayo de 2015.

xiii S/A, 'D', 2003, Copyright (C) 2015 GOD CHILD RECORDS Ltd, imagen tomada del sitio: <http://www.supernovarock.cl/wp-content/uploads/2012/03/D.jpg>, visitado el 10 de noviembre de 2015.

xiv Esta imagen fue extraída de: <https://sarachaissue.files.wordpress.com/2014/03/orig-13442601.jpg>, visitado el 28 de abril de 2015.

xv Esta imagen fue extraída de: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/38/02/2c/38022c0a28e6a9f9b32647eae28bce2b.jpg>, visitado el 28 de abril de 2015.

xvi Esta imagen fue extraída de: http://vignette1.wikia.nocookie.net/visualkei/images/7/74/THE_SOUND_BEE_HD.jpg/revision/latest?cb=20120504181546&path-prefix=es, visitado el 28 de abril de 2015.

xvii Esta imagen fue extraída de: http://usercontent2.hubimg.com/1507063_f520.jpg, visitado el 28 de abril de 2015.

xviii Esta imagen fue extraída de: <http://2.bp.blogspot.com/-W3GpYh6oYH0/Uh-TNDABLe/AAAAAAAAAFCE/oSKEHTUjd6o/s1600/BD.png>, visitado el 28 de abril de 2015.

xix Esta imagen fue extraída de: <http://www.wired2theworld.com/wp-content/uploads/2011/05/rockabillyyoyogipark.jpg>, visitado el 28 de abril de 2015.

xx Esta imagen fue extraída de: http://usimages.detik.com/content/2013/03/18/1383/123255_nyen1.jpg, visitada el 28 de abril de 2015.

xxi La luciérnaga grifa, Mina del Angel, Tlatelolco, 31 de enero de 2015, imagen tomada del sitio: <https://www.facebook.com/LadiesInBlackMexico/photos/t.100001952322513/803510809720951/?type=3&theater>, visitado el 28 de abril de 2015.

xxii Esta imagen fue extraída de: http://img.over-blog-kiwi.com/0/53/28/08/20150214/ob_938870_han-solo-costume-by-loveandasandwich-d.jpg, visitada el 28 de abril de 2015.

xxiii Esta imagen fue extraída de: http://41.media.tumblr.com/a7d4dd0c07f7c8eeefa87b93be40bca5d/tumblr_mze2a3d7Ru1r66h7yo1_1280.jpg, visitado el 28 de abril de 2015.

xxiv Esta imagen fue extraída de: <http://cdn.i.ntere.st/p/5889469/image>, visitado el 28 de abril de 2015.

xxv Esta imagen fue extraída de: <http://img1.tgbusdata.cn/v2/thumb/jpg/YTk2YSwwLDAsNCwzLDEsLTEsMCxyazUw/u/olpic.tgbusdata.cn/uploads/allimg/121126/62-121126095508.jpg>, visitado el 28 de abril de 2015.

xxvi Esta imagen fue extraída de: http://41.media.tumblr.com/tumblr_mdpho9p9mh1r31mp9o4_1280.jpg, visitado el 28 de abril de 2015.

xxvii Esta imagen fue extraída de: http://41.media.tumblr.com/tumblr_l13pk3dN7E1qbrupjo1_1280.jpg, visitado el 29 de abril de 2015.

xxviii Estas imágenes fueron extraídas de: a) <https://www.facebook.com/twncsplay/photos/pb.499595873475977.-2207520000.1447226072./675507662551463/?type=3&theater> y b) <https://www.facebook.com/twncsplay/photos/pb.499595873475977.-2207520000.1447226072./676942329074663/?type=3&theater>, visitado el 16 de agosto de 2015.

xxix Esta imagen fue extraída de: <http://1.bp.blogspot.com/-LWFkUC70A54/UzImlvn8j5I/AAAAAAAAAAo/KDT9NP374YM/s1600/K-PoP+LoveR+0.png>, visitado el 28 de abril de 2015.

xxx Esta imagen fue extraída de: <https://koreaparatodos.files.wordpress.com/2013/04/dramas-coreanos.png>, visitado el 29 de abril de 2015.

xxxi Esta imagen fue extraída de: http://i67.servimg.com/u/f67/12/57/61/88/pump_i11.jpg, visitado el 29 de abril de 2015.

xxxii Esta imagen fue extraída de: <http://orientlinkmexico.com/wp-content/uploads/2015/08/videojuegos-2.jpg>, visitado el 10 de febrero de 2016.

xxxiii Esta imagen fue extraída de: <https://culturacomix.files.wordpress.com/2007/09/comics-rock-show.jpg>, visitado el 1 de mayo de 2015.

xxxiv Estas imágenes fueron extraídas de: a) https://pbs.twimg.com/profile_images/2550408407/ezqmbf2ayzycwcu82z_400x400.jpeg, b) <http://k04.kn3.net/taringa/5/1/0/4/0/5/1/elracas/B13.jpg>, visitado el 1 de mayo de 2015.

xxxv Esta imagen fue extraída de: <https://neokamui.wordpress.com/2011/05/20/>, visitado el 1 de mayo de 2015.

xxxvi SoySheik, "Kawaii desu ne? XD", 6/08/2014, ©SoySheik ๓_๓, tomada del sitio: <http://soysheikk.blogspot.mx/search?updated-min=2013-12-31T20:30:00-08:00&updated-max=2014-09-28T19:51:00-04:30&max-results=50&start=20&by-date=false>, visitado el 28 de agosto de 2014.

xxxvii Esta imagen fue extraída de: <http://desmotivaciones.es/6345937/Realidad>, visitada el 05 de febrero de 2013.

xxxviii Tinoco Gabriela, La frikiplaza, D.F. 3/12/2013, Archivo de la autora.

xxxix Esta imagen fue extraída de: <http://data2.whicdn.com/images/76282572/large.png>, visitada el 17 de octubre de 2014.

xl Esta imagen fue extraída de: <https://www.facebook.com/Gamer.al.100.Pcr/photos/a.244207755703795.1073741826.204582836332954/449912691799966/?type=3&theater>, visitada el 27 de agosto de 2015.

xli SoySheik, "Triste realidad :v " 26/07/14, ©SoySheik ๓_๓, tomada del sitio: <http://soysheikk.blogspot.mx/search/label/amor>, visitada el 21 de octubre de 2014.

xlvi SoySheik, "Hasta a nosotros nos ocurren estas cosas" 26/07/14, ©SoySheik ๓_๓, tomada del sitio: <http://soysheikk.blogspot.mx/search/label/amor>, visitada el 21 de octubre de 2014.

xliii SoySheik, "Y así es como nos obligan a ver esto xc" 26/07/14, ©Soysheik ๓_๓, tomada del sitio: <http://soysheikk.blogspot.mx/search/label/amor>, visitada el 21 de octubre de 2014.

xliv Yamil Jozamil, "Mi novia modelo", ©2014-2015 yamilMIYO, tomada del sitio: <http://yamilmiyo.deviantart.com/art/Mi-novia-modelo-456863612?q=gallery%3AyamilMIYO%2F32415353&qo=361>, visitada el 22 de junio de 2015.

xliv Esta imagen fue extraída de: <http://images7.memedroid.com/images/UPLOADED61/54020b7fd3ec9.jpeg>, visitada el 27 de octubre de 2014.

xlvi Esta imagen fue extraída de: <https://media.8ch.net/weebpol/src/1422674402083.jpg>, visitada el 12 de octubre de 2013.

xlvii Esta imagen fue extraída de: <http://data2.whicdn.com/images/169890192/large.jpg>, visitada el 22 de marzo de 2015.

xlviii Esta imagen fue extraída de: http://k43.kn3.net/taringa/2/1/5/3/9/8/31/kuroi_mato93/6B7.jpg?380, visitada el 17 de octubre de 2014.

xlix Imágenes extraídas de: a) http://img.desmotivaciones.es/201202/417429_182161898556699_112012875571602_255758_1490557537_n.jpg, b) http://pre10.deviantart.net/af74/th/pre/i/2011/354/b/e/epic_and_random_17_by_luqipanda-d4jom6o.jpg, c) <http://img.desmotivaciones.es/201203/Cosplays.jpg> y d) http://img.desmotivaciones.es/201208/268698_414327245270377_1382815871_n.jpg visitadas el 17 de octubre de 2014.