

# La identidad friki-yucateca y sus prácticas culturales

**Historieta, manga y cultura popular: México y Japón a través de la cultura popular contemporánea**

© The Author(s) 2021  
ISBN( 電子 ):978-4-910171-06-7  
<https://nichibun.repo.nii.ac.jp>

国際日本文化研究センター  
プロジェクト推進室  
International Research Center for  
Japanese Studies,  
Promotion Office

## Nadiezhdha Palestina Camacho Quiroz

Programa de Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales, Universidad Nacional Autónoma de México

### Resumen

Este artículo aborda el fenómeno de la cultura friki en Yucatán, México, desde dos ejes principales. Por un lado, la emergencia y consolidación de esta cultura en la entidad, desde la proyección de las primeras animaciones japonesas en televisión abierta hasta la conformación y consolidación de las dos convenciones de *anime*, *manga* y videojuegos más importantes de Yucatán: la *Tsunami* y la *Senka*. Y por el otro, las características principales que conforman la identidad friki-yucateca, así como sus prácticas culturales, desglosadas en cuatro categorías de análisis: 1) Adscripción, 2) Iniciación, 3) Dificultad y 4) Lecciones aprendidas. En la primera se describe ¿Cómo definen al friki los sujetos investigados? y ¿Cómo se definen como tales? En la segunda, el proceso a través del cual éstos se constituyeron como frikis. En la tercera, si ha sido fácil o difícil ser friki. Y finalmente, en la cuarta, las enseñanzas, valores o preceptos de vida que éstos han encontrado en alguno de los diversos universos fantásticos que componen la cultura friki. La metodología empleada para llevar a cabo esta investigación fue de corte cualitativo-hermenéutico, utilizándose dos técnicas del método etnográfico: la observación participante y la entrevista en profundidad.

### Introducción

La emergencia y consolidación de la cultura friki, en particular las comunidades de fans (*fandom*) que la conforman, así como los diversos usos y significados que pueden encontrar sus miembros en los productos y manifestaciones culturales que le son propias, se han convertido en objeto de estudio -en tiempos recientes- de diversas disciplinas de las ciencias sociales y las humanidades, entre ellas la comunicación, la antropología, la sociología, los estudios literarios y la semiótica.

A pesar de ello, en México existen muy pocos estudios realizados sobre esta cultura, abordándola como la comunidad de *fans* que es, y las investigaciones que existen sobre alguna de sus comunidades de *fans*<sup>1</sup>. Además de estar notablemente dispersas, siguen siendo muy pocas para la magnitud del fenómeno, que lejos de menguar o desaparecer con el paso de los años, se ha ido consolidando en toda la República Mexicana; como lo refleja el número y variedad de convenciones de *anime*, *manga*, comics, videojuegos, etcétera, que se organizan a lo largo y ancho del país. Por ejemplo, la convención anual de comics y cultura popular *Conque*, albergó en su primera edición celebrada en Querétaro, del 5 al 7 de mayo de 2017, un total de 50 mil personas (Vázquez, 4 de mayo de 2018).

El objetivo del presente artículo, derivado de la tesis de Maes-

tría en Comunicación que concluí en 2013, en el Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, es contribuir, en lo posible, a la comprensión de este fenómeno, por demás complejo, contingente, difícil de delimitar y por tanto de conceptualizar. La cultura friki está viva y en constante transformación, al igual que quienes se reconocen en ella, dentro de su diversidad. De ahí la dificultad de asirla, describirla o analizarla. Los estudios locales o regionales representan una gran oportunidad para lograr dicha comprensión.

### Metodología

La perspectiva teórico-metodológica que guía la investigación realizada, y en la cual se basa esta investigación, es de corte cualitativo-hermenéutico. Cualitativo, porque se trata de comprender los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas estudiadas utilizando técnicas que nos permiten involucrarnos con nuestro objeto de estudio (Orozco, 1997). Para este caso particular, la observación participante y la entrevista a profundidad. Y hermenéutico, porque su objetivo es tratar de comprender un fenómeno social a través de la interpretación sistemática de lo que los otros interpretan, para poder llegar a una comprensión profunda de los hechos (Thompson, 2002).

El estudio se hizo en Mérida, Yucatán, México, entre diciembre de 2011 y hasta enero de 2013. A partir de la observación participante, se seleccionó a los sujetos de investigación en función de varios aspectos. Primero, tenían que auto-definirse como frikis; segundo, tenían que ser miembros de alguno de los *fandom* que conforman la cultura friki. En total se entrevistaron

a diez jóvenes: seis hombres y cuatro mujeres, con una edad promedio de 25 años; tres de ellos eran estudiantes y siete, profesionistas. De los 10 entrevistados, siete se identificaron como *otakus*, cuatro como *gamers*, dos como *comiqueros* y dos como *cosplayers*. [Figura 1]

Fandom	Descripción	Sexo	Profesión	Edad
Otaku	Aficionado al anime y manga japonés.	F	-Estudiante para Educadora de Prescolar	20 años
		F	-Estudiante de preparatoria	17 años
		M	-Contador Público	26 años
		M	-Arquitecto	26 años
		F	-Lic. en Comunicación	28 años
		F	-Arquitecta	26 años
		M	-Lic. en Historia y Docente.	26 años
Gamer	Aficionado a los videojuegos.	M	-Estudiante de Ingeniería en	24 años
		M	Biotecnología	26 años
		M	-Contador Público	26 años
		F	-Arquitecto	26 años
			-Arquitecta	
Comiquero	Aficionado al cómic estadounidense.	M	-Lic. Letras Hispánicas. Escritor y	28 años
		M	Docente.	29 años
			-Lic. Letras Hispánicas. Docente.	
Cosplayer	Aficionado a disfrazarse de algún personaje de anime, manga, videojuegos, etc.	F	-Estudiante para Educadora de Prescolar.	20 años
		F	-Estudiante de preparatoria	17 años
K-poper	Aficionado al pop coreano.	F	-Lic. en Comunicación	28 años
Bronie	Aficionado a la caricatura <i>My Little Pony</i> .	M	-Estudiante de Ingeniería en Biotecnología.	24 años

Figura 1. Características de los sujetos de estudio. Elaborada por el autor.

## Emergencia y consolidación de la subcultura friki en Yucatán

Para que pueda comprenderse el fenómeno que se investiga, antes debemos definir brevemente qué vamos a entender por friki, así como por cultura friki. De acuerdo con el Diccionario de la Lengua Española (2012), el friki<sup>2</sup> (en su tercera acepción) es “una persona que practica desmesurada y obsesivamente una afición” (*ibid.*). Sin embargo, ser un friki es mucho más complejo que eso. En primer lugar, el friki no es un aficionado de todo producto mediático o manifestación cultural, sino específicamente del *anime* y *manga* (animación e historietas japonesa, respectivamente); de los cómics (particularmente estadounidenses); de los juegos de rol y/o los videojuegos; del *cosplay* (disfrazarse de algún personaje perteneciente a alguno de estos universos fantásticos); así como de las películas, series de televisión y/o libros de ciencia ficción, fantasía heroica o terror, principalmente (Camacho, 2013). Además de la especificidad de sus aficiones, el friki se relaciona con estos productos o manifestaciones culturales de un modo particular: es ante todo un fanático que se construye a sí mismo alrededor de ese fanatismo; su forma de consumo, el modo en que sus aficiones se vuelven parte de él, es precisamente lo que lo definen como tal (Soifer, 2012).

Hay que señalar que, si bien en la actualidad, tanto en la academia como de manera coloquial, términos como *geek*, *nerd* u *otaku* –los primeros de origen anglosajón, y el segundo de origen japonés– llegan a usarse como sinónimos de friki, originalmente denotaban características, más que diferentes, bien específicas. El *geek* era caracterizado por ser un entusiasta o experto del campo o la actividad tecnológica; el *nerd*, por ser un devoto esclavizado de sus ambiciones intelectuales o académicas, además de tener un aspecto poco atractivo y de ser considerado socialmente inepto; y el *otaku* occidental, por ser un fanático de todo lo relacionado con la cultura japonesa, en particular, del *anime* y el *manga* (Diccionario Merriam-Webster de la Lengua Inglesa, 2012; Camacho, 2013).

Ahora bien, para poder definir qué es la ‘cultura friki’ debemos comenzar explicando ¿qué vamos a entender por cultura? De acuerdo con Gilberto Giménez, “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” (2005, p. 5). Una de sus funciones principales es la de diferenciar a un grupo de otros, por lo que, en ese sentido: “representa el conjunto de rasgos compartidos dentro de un grupo y presumiblemente no compartidos (o no enteramente comparti-

dos) fuera del mismo” (*ibid.*).

Para fines de este artículo, vamos a entender a la cultura friki como una comunidad, de carácter más bien heterogénea, conformada por diversos grupos o *fandom* (comunidades de fans), entre ellos: los aficionados al *anime* y/o *manga* japonés (*otakus*), a los videojuegos (*gamers*), al *cosplay* (*cosplayers*), a los cómics – predominantemente estadounidenses– (*comiqueros*), al cine, televisión y/o literatura fantástica, de ciencia ficción y/u horror, principalmente (Camacho, 2013).

¿Cuáles son los elementos que comparten todas estas aficiones? Primero que nada, todas parten de narrativas fantásticas, mundos imaginarios, realidades alternativas. En segundo lugar, a excepción del cine y la literatura fantástica, de ciencia ficción y horror, todas son productos culturales resultado

de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Todas ellas han trascendido su plataforma de expresión original y han expandido sus historias hacia otros medios de comunicación, por lo que sus narrativas pueden considerarse “transmedia” (Scolari, 2013). La práctica de cada una de estas aficiones siempre está acompañada de un carácter lúdico y, finalmente, la gran mayoría de las historias que están detrás de los *animés* o *mangas*, los videojuegos, los cómics, el cine, la televisión y/o literatura fantástica, de ciencia ficción y/o horror, pueden considerarse re-elaboraciones de los viejos mitos originarios, ya sea que hablemos de la mitología del Lejano Oriente, de la griega, celta, nórdica, entre otras. [Figura 2]

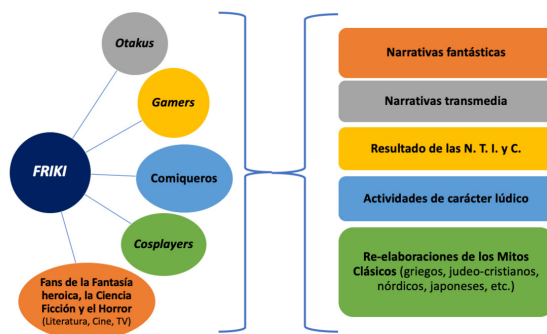


Figura 2. Comunidades heterogéneas y elementos compartidos. Elaborada por el autor.

Situar el origen de esta cultura, contingente y etérea, en el tiempo y espacio puede resultar polémico, así es que por cuestiones prácticas habremos de ubicarlo en Estados Unidos, a finales de la década de los setenta, a partir del lanzamiento de la primera película de *Star Wars*, *Episodio IV: Una nueva esperanza* (George Lucas, 1977); pues como plantea Alejandro Soifer (2012), el estreno de este filme fue el gran parte-aguas dentro de la historia del *frikismo* porque su creador, George Lucas, entendió muy bien “algunas de las reglas básicas del sistema de referencias y mecanismos” (p. 40) que constituyen el ecosistema friki:

La referencialidad y rescritura de productos previos, el aprovechamiento de las herramientas que brindaba la ciencia ficción menos cerebral (es decir, la vertiente *space opera*) mezclado con la épica baja traspolada de la literatura de *sword and sorcery*, los seriales de aventuras clase B en los cines, el *western* y *La fortaleza escondida*, de Akira Kurosawa (1958), así como un estudio intenso de la construcción de los mitos según el experto Joseph Campbell (Soifer, 2012, pp. 40-41).<sup>3</sup>

No por nada, el Día del Orgullo Friki se celebra en España, México, Argentina y Estados Unidos, el 25 de mayo, día en que se estrenó *Star Wars: A new hope*, en la nación estadounidense. Además del estreno de esta saga, otras simientes importantes de

esta cultura fueron la llegada del Atari 2600, primera consola de videojuegos para el hogar; la aparición de la serie de televisión *Star Trek* (1966- 1969); la publicación del primer juego de rol con fines comerciales: *Dungeons and Dragons* (1974), y, finalmente, la masificación de las computadoras y del Internet (Soifer, 2012).

Si ubicar el nacimiento de la cultura friki, de manera global, resulta un ejercicio polémico y complejo, rastrear su origen y reconstruir su historia en nuestro país no es menos difícil. De inicio, porque el término *friki* en México tiene poco tiempo de haberse integrado a la jerga de la comunidad de aficionados antes mencionada, tanto de manera coloquial como por los propios frikis, para autodefinirse. Además, lo que ahora se engloba dentro de la cultura friki, era hasta hace no mucho, una diversidad de *fandoms* con delimitaciones poco claras. Por otro lado, los registros que se tienen sobre el nacimiento y consolidación de esta cultura son muy pocos.

De acuerdo con Tania Cobos (2010), Tomás Serrano y Rocío Trejo (2011), la llegada del *anime* a Latinoamérica y en particular a México, en la década de los setenta, fue fundamental para el surgimiento de los primeros *otakus*. *Animés* como *Heidi* (Nippon Animation, 1974), *Candy Candy* (Toei Animation, 1976-1979) y *Remi* (Tokyo Movie Shinsha/TMS Entertainment Limited, 1977), por mencionar algunos, transmitidos en televisión abierta y doblados al español, fueron el germen de los futuros aficionados

a las caricaturas japonesas.

El éxito de estas animaciones en México fue tal, que para la década de los noventa, *animés* como *Los Caballeros del Zodiaco* (Toei Animation, 1986), *Sailor Moon* (Toei Animation, 1992), *Supercampeones* (Tsuchida Productions, 1983), *Las Guerreras Mágicas* (Tokyo Movie Shinsha, 1994), *Ranma ½* (Studio DEEN, 1989), *Dragon Ball* y sus secuelas *Z* y *GT* (Toei Animation, 1986), eran transmitidas en los horarios *prime time* de Canal 5, de Televisa, y Azteca 7, de TV Azteca.

Para ejemplificar el impacto que tuvieron estas animaciones en los futuros frikis mexicanos, se presenta un fragmento de la entrevista realizada a uno de los sujetos investigados durante la fase de trabajo de campo:

K (26 años): Todo empezó cuando mi papá llegó con un *Nintendo* y una caja de juegos como de 30 × 30 [cm]. Me obsesioné con ellos, ahí me volví *gamer*. Tendría como cinco o seis años (...) Después vería *Caballeros del Zodiaco* y *Dragon Ball Z* en la tele. Ahí empecé a relacionar los juegos y *animés* con las cosas japonesas. Yo creo que el *anime* que más me marcó fue *Dragon Ball Z*. Hasta quise hacer artes marciales por él.

Otra pieza fundamental del rompecabezas friki-mexicano fue la publicación del cómic, ahora de culto, *La muerte de Superman* (DC Comics, 1990), publicada por Editorial Vid, a principios de los noventa. En entrevista, varios *comiqueros* (M. Civeira González, 5 de noviembre de 2012; C. Pacheco Quijano, 11 de enero de 2012; R. Pérez Navarrete, 10 de noviembre de 2012) coinciden en señalar este suceso como el detonante del *boom* del cómic estadounidense en México. Su éxito fue tal, que diversos cómics de la misma compañía (DC Comics), y de otras como Marvel, Image y Vértigo llegaron finalmente a nuestro país.

Maik (28 años): En 1992 murió *Superman*, fue algo muy impactante, recuerdo que salió en la tele, en los periódicos... De un momento a otro, todo mundo empezó a leer cómics, entre ellos yo. Estaba en la primaria. Sin embargo, fue pasando el tiempo y mientras todos dejaban de leer cómics, yo seguí haciéndolo. Empecé a coleccionar cómics formalmente por ahí de los 15 años, cuando estaba en tercero de secundaria. Recuerdo que me dio varicela y me quedé en mi casa dos semanas, sin hacer nada, fue ahí cuando comencé a comprarlos y a coleccionarlos.

Otros fenómenos importantes que contribuyeron a la consolidación de esta cultura en México fueron la publicación de diversos mangas como *Video Girl Ai* (Masakazu Katsura), *Card Captor Sakura* (CLAMP), entre otros; la apertura de tiendas especializadas a lo largo de la República Mexicana, y finalmente la organización de las primeras convenciones de anime, manga, videojuegos, etcétera, en varios estados del país.

En 2001, un grupo de *otakus* yucatecos, motivados por el crecimiento de estas aficiones en Mérida, organizaron en una cafetería llamada *Tiempos*, la primera convención de *anime*, *manga*, juegos de rol y videojuegos, entre otras aficiones, de la que se tenga registro en esta ciudad. Aunque en términos de asistencia

el resultado no fue el deseado, tan solo asistieron 200 personas (Meneses, entrevista, 7 de mayo de 2012), de esta convención se derivaron las dos más importantes que existen en el estado: la *Tsunami* y la *Senka*.

De acuerdo con uno de los organizadores de la *Tsunami*, Tenoch Meneses Turriza, el promedio de asistencia por evento, en 2012, era de 6,000 personas (4). Además de celebrarse dos veces al año (generalmente una en primavera y otra en invierno), ambas se han realizado en uno de los centros de convenciones más importantes del estado: el Centro de Convenciones y Exposiciones Yucatán Siglo XXI.

Cuando comenzamos había sólo cuatro estantes de productos japoneses, todos pertenecientes a tiendas locales, entre ellas la nuestra. Ahora hay más de treinta estantes de diversas tiendas especializadas del país. Los eventos más importantes de las primeras jornadas eran las proyecciones de *anime*, los torneos de videojuegos, las tarjetas coleccionables (TCG's), los concursos de dibujo y de karaoke. Actualmente, traemos actores de doblaje y *cosplayers* reconocidos, tanto nacional como internacionalmente (Meneses Turriza, 2012).

## Identidad friki y prácticas culturales

Las convenciones de *anime*, *manga*, cómics y videojuegos, como la *Senka* o la *Tsunami*, son un espacio único de socialización, convivencia, intercambio de significados y comunión de sentidos entre los frikis. Es ahí donde éstos refuerzan su identidad friki: primero, a través de las relaciones tanto afectivas como orientadoras que establecen con sus aficiones, mismas que expresan a través del consumo de todo aquello que se relacione con ellas (ya sean playeras, tazas, peluches, figuras de colección, DVD's o CD's, de sus *animés*, cómics, películas o series de televisión favoritas); y segundo, a través de su interacción con otros frikis como ellos. Como señala Néstor García Canclini (2009, p. 69), "intercambiamos objetos para satisfacer necesidades culturales, para integrarnos socialmente y distinguirnos de los otros". Además de ser espacios vitales de encuentro e interacción social, las convenciones son rituales. En ellos, los frikis seleccionan y adquieren diversos sentidos para regular sus vidas, a través del consumo de determinados objetos simbólicos, mismos que son signos de su identidad, pues como sostiene Giménez (2005), la identidad es un proceso de "apropiación distintiva de ciertos repertorios culturales que se encuentran en nuestro entorno social, en nuestro grupo o en nuestra sociedad" (p. 1). Al respecto, uno de los sujetos de estudio señala:

Charles (26 años): [Las convenciones] son como La Meca, es el lugar donde tienes que ir por lo menos una vez al año, si no todas las veces que sean posibles, porque es el lugar donde uno puede ser uno mismo sin tapujos, donde me puedo olvidar de lo que va a pensar el otro de mí, porque el que está al lado de mí, piensa igual que yo. Todo mundo puede ser como quiere, no hay límites.

## Características principales de la identidad friki-yucateca y sus prácticas culturales

A partir de los resultados obtenidos en las entrevistas en profundidad se construyeron cuatro categorías de análisis: 1) Adscripción, 2) Iniciación, 3) Dificultad y 4) Lecciones aprendidas.

### Adscripción

Primero, ser friki es, ante todo, una identidad, una frontera entre un *nosotros* y los *otros*; dicha auto-identificación, tiene que ser reconocida por los demás sujetos con los que interactuamos para que exista “social” y “públicamente” (Giménez, 2005). Es por ello que para los frikis resulta fundamental que los *no frikis* los reconozcan como diferentes, aunque la forma como unos y otros entiendan esa diferencia, no siempre sea la misma.

Segundo, los sujetos investigados definen al friki en función de: a) sus características de personalidad (por ejemplo, su *intensidad*, en el sentido de *obsesión* o *apasionamiento* con aquello que les gusta); b) su diferencia con relación a los otros (de ahí su afirmación de que *no son personas promedio*) y c) a partir de la especificidad de sus aficiones, a las que consideran poco aceptadas socialmente. Entre ellas están: la animación japonesa, los videojuegos, los cómics, el cine de fantasía heroica, ciencia ficción o terror, entre otros.

Tercero, el friki yucateco se resiste a abandonar sus primeras aficiones porque, el significado que obtiene al leer, ver, jugar, ciertos cómics, películas, videojuegos, etcétera, no se agota una vez que los termina, sino que revive cada vez que regresa a ellos. Es en este sentido que la figura del friki como una “máquina re-interpretativa” (Soifer, 2012) cobra total sentido.

Finalmente, la intensidad con la que viven sus aficiones, sus prácticas coleccionistas, sus arreglos o vestimentas, son características que comparten con los frikis de otras latitudes (España, Argentina, EUA).

Charles (26 años): Para mí, un friki es, ante todo, una persona que es muy intensa, es muy clavada para cierto tipo de cosas, particularmente con cosas que no necesariamente son socialmente aceptadas.

Raúl (29 años): Yo creo que, en esencia, un friki es un aficionado a ciertos aspectos de la cultura del entretenimiento, pero, además, es vivir eso. Tu forma de pensar, de vestir, gira en torno a eso, es parte importantísima de tu personalidad, más allá de comprar ciertos objetos, de coleccionarlos, es una forma de vida.

### Iniciación

La televisión abierta, y concretamente programas nacionales como *Caritele* (TV Azteca, 1993-1998), o animaciones japonesas como *Supercampeones*, *Dragon Ball Z*, *Sailor Moon*, entre otras, fueron una suerte de semilleros de los futuros friki-*otaku* yucatecos.

El Internet ha sido el medio principal a través del cual han

podido acceder a esa cultura y especializarse en algún aspecto de ella. Ejemplo de esto son las miles de páginas, foros, blogs, etcétera, que existen en el ciberespacio, creados por y para aficionados, dedicados a difundir (de manera gratuita) *mangas*, cómics, *animes*, entre otros, muchos de los cuales, nunca fueron transmitidos por la televisión pública o privada de nuestro país, ni publicados por editorial alguna, así como informar sobre las novedades en el mercado, generar debates entre fans, o incluso, publicar historias alternativas a las ya conocidas (*fanfictions*).

La adolescencia es la etapa de la vida en que los frikis se identifican como tales:

Raúl (29 años): El momento en el que dices: ¡Soy un friki! Es en la secundaria, entrar en esa jungla, cuando te ven raro porque lees... “¡Mira, ese tipo está leyendo, qué extraño es, no está pateando un balón!” En el momento en el que te sientas tu solito, en un rincón de tu salón, a leer un comic de los *Hombres X*, ahí es cuando te das cuenta de que eres diferente. Yo nunca dije: ¡Tengo esta etiqueta! Los demás te la ponen: “Eres un raro. Nosotros somos los populares y tú no”. Ahí es cuando dices: Soy diferente.

### Dificultad

Los frikis son individuos estigmatizados. Ya sea por sus aficiones particulares, ya por ciertas características de su personalidad. Suelen ser relegados, discriminados, marginados socialmente, e incluso, ser víctimas de *bullying*, sobre todo en el entorno escolar. En el ámbito familiar, tampoco suelen encontrar la comprensión y la aceptación que necesitan.

El momento más difícil para ser friki es durante la adolescencia; y el espacio menos idóneo es el de la escuela. Esa dificultad se desvanece, aparentemente, con la edad, particularmente cuando ingresan a la universidad y se encuentran con otros *como ellos*, igual de *diferentes*.

Maik (28 años): Fue difícil al principio, sobre todo en la adolescencia. Porque cuando eres niño (...) y te gustan los videojuegos o los superhéroes nadie lo ve raro. Cuando estás en la adolescencia sí. Para mí fue muy difícil, muy duro. Yo recuerdo haber querido encajar y darme cuenta que no podía. Haber tenido ese sentimiento de que (...) a nadie más le interesa lo que a ti te interesa. El que no puedas hablar con casi nadie. Estar en una fiesta, por ejemplo, mirar a todos desde lejos y no poder interactuar (...) Conforme fui creciendo se fue haciendo más fácil (...), vas encontrando otras personas como tú, solitos van cayendo en tu vida. Ya cuando estaba en la carrera, no había ningún problema con eso, no sentía que debía ocultar nada, que debiera parecer normal, ni nada de eso. Ya se vuelve muy cómodo, se siente uno bien.

### Lecciones aprendidas

Gracias a estas aficiones, los frikis estudiados conocieron otros marcos culturales, otras formas de interpretar el mundo. Hicieron amistades internacionales y consolidaron relaciones locales. Aprendieron lecciones de vida, principios que los guían



y les ayudan a enfrentar las dificultades que se les presentan día con día.

Por otro lado, vale la pena señalar que la mayoría de los personajes favoritos seleccionados por los sujetos investigados son, además de los protagonistas de las historias a las que pertenecen, los héroes/superhéroes de esas narrativas. Estos personajes fungen como modelos aspiracionales, reflejan lo que estos individuos desean ser, pero también contribuyen a definir quiénes son.

Hoil (26 años): Lo que más me ha dejado esto es que he aprendido muchas cosas. Me ha llevado a interpretar de manera distinta el mundo (...) Porque no sólo veo la caricatura o la imagen en sí, si no que puedo sacar alguna enseñanza de ésta, sea cual sea el concepto que se maneje.

Aii (20 años): He aprendido muchas cosas: la cultura, que definitivamente es punto y aparte a la nuestra, a lo que estamos acostumbrados (...) Siempre me ha gustado aprender de otras culturas, no quedarme solo con lo mío, buscar qué más hay, no cerrar mi mente, no cerrar las puertas, todo está sujeto a cambio, todo es importante en realidad, no solo lo que tú piensas.

Maik (28 años): *Superman* me ha servido en momentos difíciles, cuando pienso: ¿Qué haría Superman en esta situación? Me respondo: Se levantaría y seguiría peleando contra *Doomsday*.

## Conclusiones

Es posible concluir que los rasgos distintivos de los frikis estudiados contribuyen a construir su identidad y, por tanto, su adscripción a esta cultura. De allí su insistencia por subrayar su *diferencia* frente a los *otros*: los *no frikis*, que con frecuencia los marginan y rechazan. Estos frikis reivindican su unidad grupal, los valores aprendidos gracias a sus aficiones, y su mentalidad más abierta, en comparación con la del resto de la sociedad a la que pertenecen.

Si bien, las animaciones japonesas transmitidas en televisión abierta, a principios de los 90, fungieron como una suerte de semilleros de los futuros *otakus/frikis* mexicanos, el Internet ha sido el medio principal a través del cual los *frikis* yucatecos han accedido a diversos contenidos propios de esta cultura. Sin su existencia y posterior masificación es poco probable que esta identidad cultural se hubiera conformado como la conocemos hoy día.

Para los frikis yucatecos la imagen que *los otros* tienen de ellos, particularmente sus pares adolescentes, no es precisamente la que quisieran. Esta imagen, más bien denigrante, repercute hasta tal punto en su autoestima, que terminan, muchas veces, aislándose del resto, hasta que encuentran a sus iguales, otros frikis como ellos; lo cual les permite habitar en lo que Pedro José García (2011) llama “una esfera inmune a los ataques del

exterior” (p. 173).

Finalmente, en cuanto a los valores, lecciones o preceptos de vida aprehendidos a partir de las narrativas fantásticas propias de los diversos productos o manifestaciones culturales pertenecientes a la cultura *friki*, vale la pena señalar que, aunque suele acusarse a los *frikis* de no poder distinguir entre la fantasía y la realidad, todos los sujetos investigados tenían muy claro que los personajes o las historias que les inspiran no son reales; pero eso no implica que fueran menos significativos para ellos.

¿Qué le depara el futuro a la cultura e identidad *friki*? Es difícil pronosticarlo. Lo cierto es que *el friki, el raro, el diferente, ese otro* que no comprendemos y que de alguna manera se rehúsa a ser comprendido, mutará con el tiempo, se caracterizará seguramente por consumir otras aficiones; pero su necesidad de diferenciarse de *los otros*, y la manera tan intensa como vive lo que consume, serán las bases sobre la que construya su identidad.

## Notas

1. Las comunidades de *fans* o *fandom* son los grupos de aficionados que se constituyen alrededor de ciertas manifestaciones o productos culturales, como los *otakus* (aficionados al *anime* o *manga* japonés), o los *gamers* (aficionados a los videojuegos).

2. El término *friki* es una hispanización del término “*freak*”, monstruo o fenómeno en inglés.

3. Soifer se refiere al estudio de Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito* (1949).

4. De acuerdo con el *Diario de Yucatán*, en la Convención Tsunami-Mérida, celebrada en julio del 2018, asistieron alrededor de seis mil personas.

## Referencias

- Arce Cortés, T. (2008). Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación? *Revista Argentina de Sociología*, 6(11), 257-271. Recuperado de [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S166932482008000200013](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S166932482008000200013)
- Bote Tun, A. (2018). Cerca de seis mil personas recibe el Tsunami 2018. *Diario de Yucatán*. 16 de julio de 2018, Recuperado de <https://www.yucatan.com.mx/merida/cerca-de-seis-mil-personas-recibe-el-tsunami-2018>
- Camacho Quiroz, N. (2013). *El friki yucateco ante el friki de la cultura mainstream*. (Tesis inédita de maestría). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Cobos, T. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y Palabra*, (72). Recuperado de [http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia\\_72/32\\_Cobos\\_72.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf)
- Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (2012). Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=IUmogtr>
- Diccionario Merriam-Webster de la Lengua Inglesa (2012). Recuperado de <http://www.linguee.es/ingles-espanol/traduccion/merriamwebster+dictionary.html>
- García Canclini, N. (2009). *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. México: Random House

Mondadori.

- García García, P. (2011). Lo geek vende. Transformaciones de los topoi sobre el adolescente inadaptado en las series de televisión norteamericanas. *Frame* (7), 159-190. Recuperado de <http://fama2.us.es/fco/frame/frame7/estudios/1.8.pdf>
- Giménez, G. (2005). La cultura como identidad y la identidad como cultura. Ponencia. *Instituto de Investigaciones Sociales de la UNAM*. Recuperado de <http://mediosexpresivoscampos.org/wp-content/uploads/2012/04/LA-CULTURA-COMO-IDENTIDAD-Y-LA-IDENTIDAD-COMO-CULTURA1.pdf>
- Orozco, G. (1997). *La investigación en comunicación desde la perspectiva cualitativa*. Guadalajara: Universidad Nacional de la Plata/ Instituto Mexicano para el Desarrollo Comunitario.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Serrano Avilés, T. y Trejo Hernández, R. (2011). *La vida es una historieta: El papel del cómic en la vida cotidiana de jóvenes universitarios en el estado de Hidalgo*. México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Soifer, A. (2012). *Que la fuerza te acompañe. La invasión de las culturas nerd, geek y friki*. Buenos Aires: Marea.
- Thompson, J. (2002). *Ideología y cultura moderna*. México: UAM.
- Vázquez, V. (4 de mayo de 2018). Auguran 50 mil visitantes a la Conque 2018. *Diario de Querétaro*. Recuperado de <https://www.diariodequeretaro.com.mx/gossip/auguran-50-mil-visitantes-a-la-conque-2018-1659671.html>